

SELECTION DE JEUX COOPERATIFS PHYSIQUES



Cycle 1

Et si nous apprenions la coopération en nous amusant ?

Pourquoi apprendre à coopérer dans une école?

Vivre ensemble est par nature difficile. Très vite, des conflits interviennent entre enfants, puis avec les adultes. On détermine alors un cadre de vie mais il est nécessaire d'apprendre aux enfants comment améliorer leur quotidien. La pédagogie coopérative s'intéresse à la communication, à l'expression des émotions, à l'entraide pour réussir ensemble dans le respect de tous. Des situations sont élaborées à travers des temps ludiques puis des temps de paroles. Très vite, on s'aperçoit qu'on est plus intelligent ensemble que tout seul.

Pourquoi commencer par coopérer par les jeux?

Les jeux coopératifs s'inscrivent pleinement dans le développement de chaque être. Ils sont un outil au service de l'activité coopérative. Qu'ils soient « de plein air » ou bien sous forme de jeux de plateaux, ils participent à favoriser les relations collectives. De plus, le jeu entraîne du plaisir. Les jeux coopératifs physiques facilitent le contact et par le contact, se créent les relations de confiance. Cependant, l'enseignant(e) doit être vigilant(e) : il doit intervenir si un enfant est brutal et rassurer l'enfant craintif. Coopérer, cela s'apprend.

De manière progressive, les relations s'enrichissent. Tout d'abord, l'enseignant(e) pose un cadre de jeu sécurisant pour l'enfant. Ainsi rassuré, l'enfant pourra travailler sur l'estime de soi. Puis, il apprendra à bien se connaître avant de connaître les autres. La confiance en l'autre ne peut se faire qu'à partir de la confiance en soi. Enfin, pourront être mis en place des jeux favorisant la réussite collective par des stratégies coopératives.

D'autre part, il est très important de prévoir un temps d'échanges verbaux après chaque jeu. Ainsi, les enfants vont exprimer leurs émotions : par exemple, « j'ai eu peur de le faire, je me suis senti à l'aise..., il m'a poussé ». Cela amène l'enfant à s'auto-évaluer. « Qu'est-ce que j'aurai pu faire pour améliorer notre stratégie? »

En formulant la consigne, il est important de rappeler que l'objectif c'est que tout le groupe réussisse. Mais, si le groupe perd, cela peut être du fait d'une stratégie non efficace au sein du groupe (manque de concertations, oubli de l'entraide) ou du hasard (certains jeux de plateau utilisent des dés ou une pioche).

Autre remarque: l'enfant a le droit d'utiliser un « joker » s'il ne veut pas jouer.

Quoi qu'il en soit, les enfants devraient acquérir cette notion d'intelligence collective au fil du temps. Les compétences de chacun font la réussite de tous.

Durée (semaine/ mois/période/année) :

1 année

Pour chaque jeu présenté, un niveau de classe vous est conseillé. Cependant, nombres de ces jeux peuvent être pratiqués par les élèves de cycle 2 et 3. De plus, l'enseignant(e) qui connaît son groupe-classe est à même d'adapter chaque jeu.

(Source : OCCE-Fédération nationale)

SOMMAIRE

Objectif pédagogique : se connaître et connaître l'autre

Le bonjour insolite	p. 5
Le bonjour théâtral	p. 5
Devine qui ?	p. 6
Les paires	p. 6
La ronde des goûts	p. 7
Les cornes	P. 7
Bonjour prince ou princesse	p. 8
Le carrefour	p. 8
La ronde des couleurs	p. 9

Objectif pédagogique : se faire confiance

Le miroir	p. 10
Les baguettes aériennes	p. 10
Les non-voyants	p. 11
Le mur silencieux	p. 11
La ferme bruyante	p. 12
La bulle rassurante	p. 12
Aimez-vous ?	p. 13
La danse du Labadou	p. 13
La machine à laver le linge	p. 14
Un ou plusieurs crocodiles dans le lac	p. 14
Le renard et les canards	p. 15

Objectif pédagogique : réussir ensemble

Les évadés	p. 16
Les radeaux	p. 16
Le naufrage	p. 17
Gare au renard	p. 17
Les chaises musicales coopératives	p. 18
L'endormeur	p. 18
L'arche de Noé	P. 19
Multipuzzle	p. 19
Les phoques	p. 20
Les souris amoureuses	p. 20
Le déménagement	p. 21
Le serpent	p. 21
Le roi du silence	p. 22
Le jeu des ballons	p. 22
Tempête sur la mer	p. 23
La boule de laine	p. 23



Objectif pédagogique : se connaître et connaître l'autre

LE BONJOUR INSOLITE

Niveau : Moyenne section / Grande section

Nombre de joueurs : toute la classe.

But du jeu : entrer en contact avec les autres de manière duelle pour se saluer.

Matériel : musique, tambourin ou claves.

Déroulement :

Les enfants se déplacent dans la salle au son de la musique (ou du tambourin...). Au signal (arrêt de la musique, des coups de tambourin ou des claves), chacun trouve un partenaire et lui dit bonjour en le nommant par son prénom.

Puis l'enseignant propose de se dire un bonjour par un geste: « *Vous allez vers le camarade le plus proche et pour lui dire bonjour, vous touchez son épaule avec votre épaule* ».

Les enfants se déplacent de nouveau et on fait évoluer la consigne en proposant d'autres gestes pour dire bonjour : se taper deux fois dans les mains face à face, deux fois coudes à coudes, deux fois genoux à genoux, se frotter dos à dos...

Enfin, laisser les enfants rechercher une façon originale de se dire bonjour : les positions qu'ils proposent doivent être valorisées et peuvent être reprises par le groupe. Il est important de préciser de changer à chaque fois de partenaire.

Variantes :

On peut se coller à 3 ou 4 (les plus proches) comme des grappes et essayer de se déplacer ainsi « collés ». Puis, on se décroche au signal.

On peut faire un bonjour final collectif (pas plus de 15, d'où dédoublement de la classe : une partie *spectateurs*, une partie *acteurs*) : au signal, tous se collent.

LE BONJOUR THEATRAL

Niveau : Moyenne section / Grande section

Nombre de joueurs : toute la classe.

Matériel : aucun

But du jeu : s'exprimer devant le groupe et connaître le prénom des autres.

Déroulement :

Les enfants forment une ronde. La maîtresse fait un pas en avant et se présente en faisant un geste. Par exemple : « je m'appelle Virginie. » en tapant des mains et sautant une fois. Alors, tous les enfants répondent en reproduisant le geste : « *Elle s'appelle Virginie* ». Puis, c'est aux volontaires de continuer. Attention, les enfants ont tendance à répéter les gestes des autres, il faut donc les encourager à en changer.

Variantes:

Avec les plus grands, il serait intéressant après le passage de tous que chacun essaie de retrouver le geste des autres : donner le prénom d'un enfant et tout le groupe répète le geste qu'il faisait en se présentant. Ceci peut être fait successivement par des enfants qui se souviennent des gestes des autres.

DEVINE QUI ?

Niveau : Grande section

Nombre de joueurs : classe entière (Dans une classe dont l'effectif excède 25 élèves, il est préférable de diviser le groupe en deux : un groupe *spectateurs*, un groupe *acteurs*).

Matériel : des autocollants, ou post-it sur lesquels sont écrits les prénoms des enfants ou bien sont dessinés des animaux ou des couleurs.

But du jeu : aller vers l'autre pour chercher une information.

Déroulement :

L'enseignant colle une étiquette sur les fronts des enfants sans la leur montrer. L'enfant doit découvrir ce qui est écrit sur son étiquette en allant vers ses camarades pour les questionner (changer de camarade à chaque question) :

-prénoms : « *Est-ce le prénom d'une fille? Avec des lunettes? ...* ». Les autres peuvent aider en donnant un indice « *C'est le prénom d'un enfant qui a un pull jaune.* ».

- animaux : « *L'animal a-t-il des sabots? Vole-t-il?...* ».

- couleurs : « *Ma couleur est-elle celle des tomates?...* ».

Dès que l'enfant a trouvé, il peut aider les autres (Attention, il y a des risques que les enfants donnent la réponse en croyant aider leur camarade). Quand tous ont fini, ils le mot découvert à voix haute à l'ensemble de la classe puis vérifie.

Variantes :

On peut réaliser ce jeu juste après le bonjour théâtral. Les enfants doivent aider les autres en leur donnant un indice non verbal. Par exemple, reproduire le geste de l'enfant dont le nom est écrit. De même, avec les dessins des animaux, on peut demander aux enfants d'aider leurs camarades en mimant, ou en imitant le cri.

LES PAIRES

Niveau : Petite section / Moyenne section / Grande section

Nombre de joueurs : toute la classe.

Matériel : des cartes « *animaux* » par paire.

But du jeu : entrer en contact avec les autres pour chercher une information.

Déroulement :

Montrer les cartes aux enfants et faire nommer les animaux : ils découvrent que chaque animal est représenté sur deux cartes. Placer les cartes dans un sac ou une boîte : chaque enfant prend une carte. Au signal, il doit chercher l'enfant qui a « son double » et lui donner la main, ou bien réaliser une danse. Puis, on recommence.

Variantes :

On peut choisir le thème des aliments, des couleurs... Une fois, la paire constituée, le binôme peut réaliser une action à deux (se ranger, réaliser un dessin sur une même feuille, ou bien faire un dessin et se l'échanger...).

LA RONDE DES GOUTS

Niveau : Moyenne section / Grande section

Nombre de joueurs : toute la classe.

Matériel : papiers journaux, musique.

But du jeu : se trouver des points communs avec les autres et exprimer ses goûts devant les autres.

Déroulement :

Les enfants et l'enseignant forment un cercle. L'enseignant commence : « *Ceux qui comme moi aiment le chocolat avancent d'un pas.* ». Les enfants qui aiment le chocolat avancent d'un pas. On se remet en cercle. Puis, les enfants volontaires proposent leur goût. Cela peut être sur le thème des animaux, des jeux...

LES CORNES

Niveau : Grande section

Nombre de joueurs : toute la classe

Matériel : aucun

But du jeu : développer l'écoute.

Déroulement :

Tous les enfants sont debout en cercle. Un premier volontaire ou l'enseignant(e) dit : « *Des cornes, des cornes, le taureau a des cornes* ». A ce moment, chacun se tape une fois sur les genoux et place ses doigts sur le front pour former les cornes.

Le suivant choisit un autre animal. Si celui-ci n'a pas de cornes, alors personne ne doit bouger. Si un enfant mime le geste des cornes, on pose la question : « *Penses-tu vraiment que la grenouille a des cornes?* » Puis, on continue.

Variante :

On peut choisir d'autres caractéristiques telles que des griffes, des poils...

BONJOUR PRINCE OU PRINCESSE

Niveau : Petite section / Moyenne section / Grande section

Nombre de joueurs : toute la classe.

Matériel : le parachute de 3m60 pour un effectif inférieur à 20, ou le parachute de 6m.

But du jeu : Développer l'écoute.

Déroulement :

Un enfant est désigné pour aller sous le parachute et sortir sa tête par le trou. Il place ses mains au niveau du col. Puis, il se présente et les autres répondent. Il demande l'intensité des vagues: calme, rapide, modéré, raz de marée... Les autres agitent le parachute en fonction de sa demande.



LE CARREFOUR

Niveau : Moyenne section / Grande section

Nombre de joueurs : toute la classe

Matériel : parachute (la taille dépend de l'effectif de la classe)

But du jeu : donner son avis et exprimer ses goûts ; repérer des points communs avec les autres.

Déroulement :

Les enfants sont placés autour du parachute et le tiennent, pouces au-dessus. L'enseignant(e) lance la consigne: « *Ceux qui ont des baskets changent de place* ».

« 1, 2, 3, parapluie », on lève le parachute et les enfants concernés agissent.

Les questions peuvent porter sur les goûts alimentaires (ceux qui aiment les cerises...), les jeux (faire de la trottinette...), les aspects physiques (cheveux bruns...)...



LA RONDE DES COULEURS



Niveau : Petite section / Moyenne section

Nombre de joueurs : toute la classe.

Matériel : parachute (la taille dépend de l'effectif de la classe)

But du jeu : Favoriser l'écoute.

Déroulement :

Les enfants sont debout et tiennent le parachute bien tendu. Au signal, l'enseignant(e) demande aux enfants qui touchent du jaune d'échanger leurs places quand on soulève la toile avec le groupe d'enfants de la couleur d'en face.

On peut aussi demander aux enfants qui ont une caractéristique commune (filles, garçons, cheveux bruns...) de toucher les parties bleues (par exemple) du parachute au moment où on le lève.

Attention : au signal, la toile se baisse ; il faut vite revenir à sa place ou avoir changé de place.



Objectif pédagogique : se faire confiance

LE MIROIR

Niveau : Petite section / Moyenne section / Grande section

Nombre de joueurs : toute la classe

Matériel : aucun

But du jeu : être à l'écoute de son partenaire de manière non-verbale afin de reproduire simultanément les mêmes gestes que lui de façon symétrique.

Déroulement :

Les enfants se placent deux par deux, face à face. Ils rapprochent leurs mains (sans se toucher), paumes ouvertes. L'un d'eux va commencer à réaliser, lentement, des gestes ou des déplacements. L'autre enfant doit reproduire ces mouvements. Au signal, on inverse les rôles.

LES BAGUETTES AERIENNES

Niveau : Grande section

Nombre de joueurs : toute la classe répartie en binômes.

Matériel : baguettes en bois léger d'environ 1 mètre, 1 pour 2 enfants puis 2 par binôme.

But du jeu : être à l'écoute de l'autre de manière non-verbale.

Déroulement :

Les enfants se répartissent en binômes. Comme dans le jeu du miroir, ils se font face et disposent une baguette entre leurs paumes (droites par exemple) de main. On peut mettre une musique douce.

La consigne est simple : « *L'un de vous deux fait des gestes simples, l'autre les reproduit. Vous pouvez aussi vous déplacer... mais la baguette doit tomber le moins possible* ».

Ensuite, on propose la même activité avec une deuxième baguette entre les paumes gauches. On peut aussi complexifier le jeu en demandant de bloquer les baguettes avec le bout d'un doigt. Intervertir les rôles au bout d'un certain temps.

Variante :

On peut bander les yeux d'un partenaire, puis des deux.

LES NON-VOYANTS

Niveau : Petite section / Moyenne section / Grande section

Nombre de joueurs : toute la classe répartie en binômes.

Matériel : un foulard ou bandeau pour 2

But du jeu : guider son partenaire qui a les yeux bandés et inversement être guidé (sans communiquer verbalement).

Déroulement :

Les enfants se répartissent en binômes. L'un des deux partenaires a les yeux bandés, l'autre est derrière lui et pose ses mains sur ses épaules pour le guider vers une cible (cône en plastique par exemple) à l'autre bout de la pièce. Pour les GS, celui qui guide exerce des pressions sur l'épaule droite pour tourner à droite et inversement, tape sur les 2 épaules en même temps pour stopper (s'il y a un obstacle ou un autre enfant).

Variante:

On peut mettre des obstacles que les enfants doivent contourner ou enjamber. De plus, avec les GS, on peut grouper les enfants par trois ou quatre : un seul peut voir, les autres ferment les yeux.

LE MUR SILENCIEUX

Niveau : Moyenne section / Grande section

Nombre de joueurs : maximum 16 joueurs.

Matériel : un foulard ou un bandeau.

But du jeu : se déplacer en toute confiance dans un espace défini.

Déroulement :

Un groupe d'enfants (15 maximum) forme un mur. Ils sont bien serrés et doivent être silencieux. Un enfant fait face à ce mur 10 ou 15 mètres plus loin. Quand il le demande, on lui bande les yeux. Il doit s'avancer le plus près possible du mur sans le toucher. On lui demande de marcher rapidement puis de marquer un arrêt net. Quand il décide de s'arrêter, on lui ôte le bandeau.

Il serait intéressant de réaliser plusieurs séances et d'observer la confiance de plus en plus développée au fil de l'année: l'enfant qui a les yeux bandés devrait s'approcher de plus en plus près du mur.

Variante :

Faire courir l'enfant.

LA FERME BRUYANTE

Niveau : Moyenne section / Grande section

Nombre de joueurs : 16 élèves maximum répartis en 8 binômes.

Matériel : un foulard ou bandeau pour 2

But du jeu : Se déplacer en confiance vers un signal sonore.

Déroulement :

Les enfants forment des binômes. Chaque couple choisit le cri d'un animal de la ferme. Puis tous les enfants s'éparpillent dans l'espace de jeu. Un des deux partenaires a les yeux bandés et l'autre doit l'appeler en poussant le cri choisi. Le jeu se termine quand tous les enfants sont de nouveau réunis. L'enseignant(e) veille à ce qu'il n'y ait pas de chocs entre les enfants qui ont les yeux bandés.

Variante :

On peut choisir des animaux de la jungle, de la savane... Mais on peut aussi appeler son camarade par son prénom ou inventer un son.

LA BULLE RASSURANTE

Niveau : Petite section / Moyenne section / Grande section

Nombre de joueurs : 6 à 7 joueurs.

Matériel : un foulard ou un bandeau.

But du jeu : se déplacer en toute confiance dans un espace défini.

Déroulement :

Cinq ou six enfants forment une ronde (= une bulle). Un autre enfant vient au milieu et on lui bande les yeux. Il doit se déplacer dans toute la pièce en se sentant en sécurité, protégé par la bulle, mais sans toucher les enfants qui la constitue. La bulle doit donc suivre ses déplacements et lui dire stop s'il y a un obstacle.

AIMEZ - VOUS ?

Niveau : Moyenne section / Grande section

Nombre de joueurs : la classe entière

Matériel : une chaise par enfant (chaises placées en cercle).

But du jeu : entrer en contact avec les autres en exprimant ses goûts.

Déroulement :

Tous les enfants sont assis sur une chaise. L'enseignant(e) pose une question : Aimez-vous... faire du vélo? Faire la cuisine? Venir à l'école?... L'enfant qui répond « *Oui* », se décale vers la chaise de droite. Celui qui répond « *Non* », reste sur place. Il arrive ainsi que les enfants s'assoient sur celui ou celle qui reste sur sa chaise.

Ensuite, chacun des participants pose une question aux autres sur le même principe.

Variante:

Utiliser des cerceaux à la place des chaises: les enfants restent debout.

LA DANSE DU LABADOU

Niveau : Moyenne section / Grande section

Nombre de joueurs : toute la classe.

Matériel : aucun.

But du jeu : entrer en contact physique pour former un groupe.

Déroulement :

Les enfants forment une ronde en se tenant la main. Ils chantent: « *C'est la danse du Labadou, labadou, labadou, c'est la danse du labadou, laba labadou, hé!* ». Ils se déplacent dans un sens puis tapent du pied sur « *Hé!* ». Ensuite, ils mettent la main sur l'épaule du voisin et chantent de nouveau. Puis, main sur la tête du voisin, sur un genou, une cheville...

Variante :

On peut varier les chants.

LA MACHINE A LAVER LE LINGE

Niveau : Moyenne section / Grande section

Nombre de joueurs : toute la classe.

Matériel : le petit parachute ou le grand en fonction de l'effectif.

But du jeu : oser se mettre en avant.

Déroulement :

Un, deux ou trois enfants sont invités à se rendre debout sous le parachute le plus près possible du trou. Le parachute se pose sur eux. D'abord, délicatement puis en accélérant, des vagues leur sont envoyées. Puis, on frotte énergiquement à droite et à gauche. Enfin, on soulève et on admire les enfants qui, avec l'électricité statique, ont les cheveux en l'air!



UN OU PLUSIEURS CROCODILES DANS LE LAC

Niveau : Petite section / Moyenne section / Grande section

Nombre de joueurs : toute la classe.

Matériel : un parachute petit ou grand en fonction de l'effectif.

But du jeu : jouer ensemble et se faire confiance.

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 les pieds d'un camarade. Le camarade ainsi touché plonge à son tour et cède sa place au premier crocodile qui va s'asseoir à genou sur le bord de la toile. Le nouveau crocodile va choisir d'autres pieds et ainsi de suite.

Variante:

A chaque fois qu'un enfant est touché et devient crocodile, il reste sous le parachute (uniquement avec le Grand Parachute). Quand tous les enfants se sont transformés en crocodile, l'enseignant(e) soulève le parachute et cela endort les crocodiles. Puis, il les réveille un par un.



LE RENARD ET LES CANARDS

Niveau : Petite section / Moyenne section / Grande section

Nombre de joueurs : toute la classe.

Matériel : Grand Parachute (de préférence).

But du jeu : jouer ensemble et se faire confiance.



Déroulement :

Un renard désigné parmi les enfants enlève ses chaussures pour marcher à quatre pattes sur le parachute. Un ou deux canards désignés, se déplacent sous le parachute. Au signal, le renard va essayer d'attraper un canard mais tous les joueurs remuent la toile pour l'en empêcher. Soit on instaure une limite de temps (30 secondes ou 1 minute), soit on attend que le renard attrape un canard. Puis, on change les rôles.

Attention, ce jeu peut créer des moments de panique pour les enfants sous la toile.

Variante:

On peut choisir d'autres prédateurs et proies: loup et agneau, chat et souris... Pour les GS, on peut bander les yeux du prédateur.



Objectif pédagogique : réussir ensemble

LES EVADES

Niveau : Moyenne section / Grande section

Nombre de joueurs : toute la classe.

Matériel : cordelettes ou foulards.

But du jeu : coopérer avec un partenaire pour se déplacer sans tomber.

Déroulement :

Les enfants sont répartis en binômes, épaule contre épaule. On attache le pied gauche de l'un au pied droit de l'autre. Attention, il faut bien serrer afin que les pieds soient les plus solidaires possibles.

Puis, on invite les binômes à se déplacer d'un point X à un point Y sans tomber. On peut raconter l'histoire des frères Daltons qui cherchent toujours à s'évader.

Variante :

Il peut y avoir un parcours semé d'obstacles avant d'atteindre les frères Daltons. On peut aussi introduire Lucky Luke (s'habiller et mettre son chapeau) : dans ce cas, les enfants liés par le pied doivent se presser.

Avec les grands, on peut tenter de se mettre à quatre, tout simplement en se tenant la main ou par les épaules.

LES RADEAUX

Niveau : Moyenne section / Grande section

Nombre de joueurs : toute la classe répartie en équipes de 3 ou 4 joueurs.

Matériel : 2 tapis (légers et souples) par équipe de 3 ou 4.

But du jeu : Apprendre à s'organiser pour atteindre un objectif.

Déroulement :

Les enfants de chaque équipe se tiennent debout sur un tapis. Ces « équipages » sont alignés et doivent atteindre l'autre rive sans mettre un pied en dehors des tapis. Ils ont un 2^{ème} tapis qu'ils placent devant le premier. Puis, ils grimpent dessus et récupèrent l'autre. Ils traversent ainsi et le jeu se termine quand tous les équipages sont arrivés sains et saufs sur l'autre rive.

Variante :

Pour les Grandes Sections, on peut mettre des obstacles à contourner. De plus, on peut mettre une contrainte de temps: arriver sur l'autre rivage avant la tempête par exemple (course d'autres enfants autour de la pièce ou de la cour; quand ils ont fait 2 ou 3 tours en fonction de l'espace, ils arrivent et font chavirer « délicatement » les radeaux qui n'ont pas atteint la rive).

LE NAUFRAGE

Niveau : Moyenne section / Grande section

Nombre de joueurs : toute la classe (si effectif ≤ 20).

Matériel : cerceaux, caissettes, planchettes, morceaux de moquette... divers matériel sur lequel les enfants peuvent se déplacer.

But du jeu : coopérer pour réussir tous ensemble.

Déroulement :

La classe peut être divisée ou telle quelle (si effectif inférieur à 20). Les enfants sont placés dans un espace défini (soit par des cordes, soit par des tapis). Ils sont sur un navire qui fait naufrage. Pour se sauver, ils doivent utiliser le matériel mis à disposition et quitter le bateau le plus rapidement possible. Ils forment ainsi (selon leurs stratégies) des chemins de secours pour gagner le rivage.

Variante:

Poser une contrainte de temps. Mettre à disposition sur des îlots d'autres matériels.

GARE AU RENARD

Niveau : Moyenne section / Grande section

Nombre de joueurs : toute la classe (si effectif ≤ 20).

Matériel : un cerceau par élève au début, puis on les enlève jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'1 pour 4.

But du jeu : coopérer pour échapper au prédateur.

Déroulement :

Les cerceaux sont répartis dans un espace donné. Un enfant est désigné pour être le renard (il doit nourrir sa famille). Les autres sont des poules et restent dans leur nid (cerceau). Au premier signal, les poules sortent. Au second signal, le renard arrive. Les enfants doivent regagner un cerceau (mais il y en a 1 en moins). Ils doivent partager les cerceaux restants (on enlève à chaque fois un cerceau). A la fin, il ne reste plus que quelques cerceaux à raison d'1 cerceau pour 4.

Variante:

Les poules attrapées deviennent des renards. Plus complexe: les poules attrapées deviennent des renards et forment une farandole derrière le 1er renard.

LES CHAISES MUSICALES

Niveau : Grande section

Nombre de joueurs : maximum 12 élèves.

Matériel : des chaises (maximum pour 12 élèves), musique ou tambourin.

But du jeu : Trouver des solutions pour que tout le groupe puisse s'asseoir malgré un nombre de plus en plus réduit de chaises.

Déroulement :

Au son de la musique, les enfants tournent autour des chaises placées bien serrées sur deux rangées, dossier contre dossier.

Quand l'enseignant(e) arrête la musique, chaque enfant regagne une chaise. Mais, à chaque partie, une chaise est retirée. Pourtant, tous les enfants doivent s'asseoir (Avec 12 élèves, laisser tout de même 4 chaises à la fin).

L'ENDORMEUR

Niveau : Grande section

Nombre de joueurs : toute la classe.

Matériel : aucun.

But du jeu : coopérer pour ne pas être repéré.

Déroulement :

Les enfants sont assis en cercle. L'un d'entre eux est désigné comme étant « l'inspecteur ». Il quitte la salle : pendant ce temps, un « endormeur » est désigné. Il devra, sans se faire repérer par « l'inspecteur », faire un clin d'œil à d'autres enfants pour les endormir (chaque enfant endormi s'allonge). Les autres enfants sont complices avec « l'endormeur » et doivent le regarder régulièrement mais discrètement tout de même.

L'inspecteur rentre dans la salle et le jeu commence. Quand « l'inspecteur » pense avoir repéré « l'endormeur », il propose un prénom. S'il se trompe, le jeu continue. « L'endormeur » et le groupe ont gagné quand tous les enfants sont endormis.

Variante:

On pourrait changer de signe car le clin d'œil est difficile pour les élèves : par exemple, cligner des 2 yeux ou tirer la langue...

L'ARCHE DE NOE

Niveau : Moyenne section / Grande section

Nombre de joueurs : nombre pair de joueurs (20 maximum).

Matériel : Des cartes « animaux » en double exemplaire.

But du jeu : entrer en contact avec les autres pour retrouver son double.

Déroulement :

Les enfants se mettent en cercle. Chacun reçoit une carte d'animal. Au signal et en même temps, les enfants doivent mimer l'animal ou, plus simple, imiter son cri et retrouver leur double. Quand deux animaux identiques se sont trouvés, ils se mettent sur le côté. Quand tous les couples d'animaux sont reconstitués, chaque binôme présente son imitation aux autres.

Variante:

Mettre une contrainte de temps. Introduire des animaux muets (poisson...) ou émettant très peu de sons (girafe) pour travailler sur le mime uniquement.

MULTIPUZZLE

Niveau : Moyenne section / Grande section

Nombre de joueurs : en fonction du nombre de pièces de puzzle (12 joueurs maximum).

Matériel : 2 ou 3 puzzles (grand format) avec 12 pièces maximum.

But du jeu : reconstituer des puzzles collectivement.

Déroulement :

Chaque enfant reçoit ou pioche une pièce d'un des puzzles. Au signal, il rencontre les autres joueurs et essaie de retrouver la pièce qui va s'accrocher avec la sienne. Les enfants doivent ainsi reconstituer tous les puzzles.

Variante:

On peut réaliser ce jeu avec les Petites Sections en prenant les pièces de puzzles de bonshommes (bras, jambes...). Les groupes reconstituent les bonshommes.

Pour les Grandes Sections, on peut rajouter une contrainte de temps ou bien leur demander de ne pas parler.

LES PHOQUES

Niveau : Moyenne section / Grande section

Nombre de joueurs : 10 et plus.

Matériel : journaux

But du jeu : les phoques vont devoir développer des stratégies collectives pour rester tous sur la banquise, même si celle-ci se met à fondre.

Déroulement :

Une famille de phoques nage dans les eaux de l’océan Arctique. Ils s’ébattent gaiement aux sons d’une musique entraînante.

De temps en temps, lorsque la musique s’arrête, ils vont prendre place sur un morceau de banquise pour s’y reposer (feuilles de journaux disposées sur le sol...). Attention, les phoques s’entendent vraiment bien et il y a toujours de la place pour tous sur les bouts de banquise.

Dès que la musique reprend, les phoques sautent à l’eau et le soleil fait fondre peu à peu la banquise... il devient de plus en plus difficile de trouver une place sur celle-ci (journaux repliés...) mais on réussit tous ensemble.

Ensuite, les morceaux de banquises se rassemblent pour former un énorme bout de banquise qui va lui aussi fondre progressivement (journaux repliés enlevés au fur et à mesure). L’enseignant(e) arrête le jeu avant qu’il ne devienne impossible de réussir.

LES SOURIS AMOUREUSES

Niveau : Grande section

Nombre de joueurs : toute la classe (nombre pair).

Matériel : aucun.

But du jeu : développer l’unité dans le groupe.

Déroulement :

Un joueur désigné est « *chat* » et un autre « *souris isolée* ». Les autres « *souris* » se mettent en cercle et se tiennent le bras deux par deux.

Le chat tente de toucher la « *souris isolée* ». Pour se protéger, elle doit s’accrocher au bras d’une de ses camarades « *souris* ». Dans ce cas, la compagne de la souris à laquelle elle s’accroche doit se détacher : c’est elle qui devient « *souris isolée* ».

Le chat tente donc de toucher la nouvelle souris, qui, de nouveau, doit s’accrocher aux autres avant que le chat ne la touche. Si elle est touchée, elle devient le chat. Le jeu s’arrête quand les souris et les chats ont bien couru!

LE DEMENAGEMENT

Niveau : Petite section / Moyenne section / Grande section

Nombre de joueurs : toute la classe répartie en équipes de 10 joueurs.

Matériel : tout matériel volumineux mais léger et petit matériel sans contenant (le matériel doit inciter à la coopération) : matelas en mousse, gros cartons, briques et bâtons Asco, petits jeux en vrac, balles de tennis, cordes.

But du jeu : coopérer pour réussir à déménager.

Déroulement :

Tous les enfants, menacés par l'inondation (ou par autre chose...), doivent transporter leurs meubles dans un nouvel abri le plus rapidement possible à cause de la montée des eaux très rapide (prévoir un affichage permettant aux enfants de prendre conscience du temps écoulé et du temps restant).

Variante:

Pour les plus grands : ajouter des obstacles obligatoires : tunnel, passage du gué, montée d'escaliers ...

LE SERPENT

Niveau : Moyenne section / Grande section

Nombre de joueurs : équipes de 8 à 10 joueurs.

Matériel : une corde épaisse (le serpent), des cordelettes, foulards, bâtons, petits anneaux, cerceaux ; des chaises, tables, plinths, bancs... pour aménager l'espace.

But du jeu : réussir ensemble à porter un objet encombrant vers un lieu précis.

Déroulement :

Pour soigner un serpent atteint d'une maladie contagieuse, les enfants doivent le transporter sans le toucher à travers la jungle pour l'amener chez le vétérinaire.

La salle de jeux représente la jungle dans laquelle on a aménagé l'espace pour créer un parcours (par exemple : faire passer le serpent au-dessus d'un banc matérialisant un tronc d'arbre).

Sous peine de devenir malades à leur tour, les enfants ne peuvent toucher directement le serpent qu'une seule fois pour y glisser un objet qui aidera à le transporter (anneau, foulard...). Ils se débrouillent ensuite pour utiliser les autres aides et le transporter jusque chez le vétérinaire.

Variante :

Pour les Grandes Sections, le serpent ne doit pas toucher le sol ni les obstacles afin qu'il ne souffre pas.

LE ROI DU SILENCE

Niveau : Petite section / Moyenne section / Grande section

Nombre de joueurs : 6 à 10 joueurs.

Matériel : une corde, des grelots, cymbales, des obstacles (tables, chaises...).

But du jeu : être capable de coordonner son déplacement en fonction du groupe pour ne pas faire de bruit.

Déroulement :

Le roi du silence est assis sur une chaise au centre de la salle. Les enfants, attachés ensemble, tentent de voler son trésor (objet posé sous sa chaise). Pour y parvenir, ils doivent parcourir un trajet semé d'embûches (passer sous une corde tendue sur laquelle est accroché un grelot, passer entre deux chaises...). Au moindre faux pas, le roi du silence, perturbé par le bruit, se lève et chasse les voleurs ...

Variantes :

- Petites Sections : les enfants se déplacent sans être attachés mais ils doivent tous arriver dans la pièce du trésor avant que le roi ne les entende.
- On peut mettre les enfants assis en ronde (assez spacieuse) et le roi du silence au centre, les yeux bandés. Il a un objet sonore posé devant lui. L'enseignant(e) désigne un enfant de la ronde qui doit toucher l'objet sonore avant que le roi ne l'entende. Quand le roi entend un bruit de pas, il dirige son doigt vers le bruit. Alors, l'enfant « bruyant » retourne à sa place.

LE JEU DES BALLONS

Niveau : Petite section / Moyenne section / Grande section

Nombre de joueurs :

Matériel : un parachute, un ballon ou balle légère au début, puis plusieurs après entraînement.

But du jeu : éviter ensemble que le ou les objets volants ne ton



Déroulement :

Les enfants sont placés debout autour du parachute. L'enseignant place une balle sur le parachute. On doit faire tourner la balle sans la faire tomber du parachute. Dans un deuxième temps, on introduit une deuxième balle, puis une troisième. A chaque fois qu'une balle tombe, on s'arrête et un enfant désigné la récupère. On peut aussi faire danser une balle en la faisant sauter. Dès que l'ambiance est trop agitée, on revient à la mer glacée (tiré au max. sur le parachute pour l'immobiliser)

Variantes:

Avec les GS, on peut prendre le parachute « cible » et faire rouler la balle sur le cercle bleu, jaune... ou bien l'envoyer en l'air et la recevoir sur la partie rouge.

TEMPETE SUR LA MER

Niveau : Petite section / Moyenne section / Grande section

Nombre de joueurs : 12 à 20 joueurs.

Matériel : un parachute (petit ou grand en fonction de l'effectif), un bateau en papier ou bateau léger.



But du jeu : Réaliser tous ensemble les mouvements de la mer avec la toile du parachute.

Déroulement :

Tous les enfants sont debout et tiennent le parachute, pouces sur le dessus. Il est préférable de ne pas tenir les poignées (sauf si le nombre d'enfants correspond exactement au nombre de poignées). Le bateau est posé sur le parachute. L'enseignant commence son histoire : « *Un bateau navigue sur la mer. La mer est très calme* ». Les enfants tournent en tendant bien le parachute comme un manège, puis s'arrêtent. « *Le vent se lève; des vaguelettes commencent à s'agiter. Puis, le vent souffle, des vagues se forment et se font de plus en plus grandes. Enfin, c'est la tempête* » : les enfants agitent légèrement le parachute pour faire de petites vagues et puis un peu plus fort pour obtenir de grosses vagues. Si on accélère le mouvement sans faire des gestes trop amples, on obtient la tempête en mer. Il faut alors revenir à de petits mouvements lents pour calmer la mer.

Variantes:

On peut chanter (*Il était un petit navire...*) ou remplacer le bateau par des poissons (petits et gros) et inventer une histoire : « *Il était une fois, un petit poisson appelé Fredo qui jouait avec son ami... quand tout à coup, un requin affamé arriva...* ».

LA BOULE DE LAINE

Niveau : Grande section

Nombre de joueurs : toute la classe.

Matériel : aucun

But du jeu : développer l'unité dans le groupe.

Déroulement :

Les enfants forment une chaîne en se donnant la main. Un enfant à une des extrémités reste sur place et les autres s'enroulent autour de lui sans serrer trop fort. Quand la boule de laine est formée, l'enfant au centre cherche un chemin de sortie par le bas vers l'extérieur et entraîne le reste de la boule qui se débobine.



LIENS AVEC LES PROGRAMMES



Objectifs Généraux :

- Vivre ensemble : apprendre les règles de civilité et les principes d'un comportement conforme à la morale.
- Coopérer et devenir autonome.

Objectifs spécifiques :

- Développer des valeurs : respect, 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.

Champs disciplinaires :

- Devenir élève
- S'approprier le langage



Pilier du socle commun et compétences visées :

Compétence 1

Capacités

- Prendre la parole en public ;
- Prendre part à un dialogue, un débat : prendre en compte les propos d'autrui, faire valoir son propre point de vue ;
- Reformuler des propos prononcés par un tiers ;
- Adapter sa prise de parole (attitude et niveau de langue) à la situation de communication (lieu, destinataire, effet recherché) ;

Attitudes

- Volonté de justesse dans l'expression orale, du goût pour l'enrichissement du vocabulaire ;

Compétence 6

Capacités

- Communiquer et travailler en équipe, ce qui suppose savoir écouter, faire valoir son point de vue ;

Attitudes

- Sens de la responsabilité par rapport aux autres

Compétence 7

Capacités

- Savoir respecter des consignes
- Mettre en relation les acquis des différentes disciplines et les mobiliser dans des situations variées
- Prendre des décisions, s'engager et prendre des risques en conséquence ;

Attitudes

- Conscience de la nécessité de s'impliquer, de rechercher des occasions d'apprendre ;
- Volonté de se prendre en charge personnellement
- Exploiter ses facultés intellectuelles et physiques ;
- Conscience de la nécessité de s'impliquer, de rechercher des occasions d'apprendre ;
- Conscience de l'influence des autres sur ses valeurs et ses choix ;
- Curiosité et créativité