

Jeux de collaboration

Préparation des joutes 2017



La collaboration est une des capacités transversales du PER. Cette capacité se développe en mettant les élèves dans des situations variées permettant *la prise en compte de l'autre, la connaissance de soi, l'action dans le groupe*. La difficulté de collaborer augmente parfois en modifiant légèrement la situation proposée, en fonction de la proximité (se toucher) ou la formation des groupes (nombre d'élèves ou façon de former les groupes).

Exemple de progression de la collaboration, celle-ci devient de plus en plus difficile en formant les groupes des manières suivantes : les membres du groupe se choisissent / le groupe se forme par tirage au sort / le tirage au sort oblige un équilibre des filles et des garçons / les groupes se forment avec des élèves inconnus (autres classes).

Recueil d'idées de jeux de collaboration

- **Les aveugles** : se déplacer en aveugle dans un parcours guidé par un camarade (guider par la main, à l'aide d'une corde comme les chevaux, à l'aide de deux bâtons, ...), en arrière
Foot des aveugles
- **Le parachute** : de nombreuses activités avec le parachute sont possibles (mouvements coordonnés, gonfler, tendre, lever, faire sauter un objet, se mettre dessous, raconter une histoire, ...)
- Se passer un ballon entre **deux draps**
- **Passes en cercle** avec différents ballons (sur place ou avec déplacement)
- **Lancer - attraper en face à face** : une balle dans un cône / dans un sac de jute tenu par 2 élèves avec un frisbee
Par-dessus la corde se passer un ballon / un ballon de rugby
- **Passe avec frisbee** : le tour du stade avec frisbee, se passer le frisbee en équipe
- **Transporter un objet à 2** (ballon) sans le toucher, à l'aide d'un support (tapis, bâtons, ...)
Idem un gros ballon (swissball) sans le toucher avec les mains (en sandwich)
- **Transporter un tapis** de 16cm à 4 en se plaçant dessous
- **Faire tourner un tapis** sur la tranche sur plusieurs mètres par 4 (év. gros tapis sur le côté et se laisser tomber dessus)
- **Course navette** et construire un puzzle
- **Construction d'une pyramide** à l'aide de blocs de sagex, (course pour aller chercher les blocs)
- **Transport d'eau** à l'aide de gobelets (navette ou chaîne) pour remplir un bidon.
Eteindre le feu à l'aide d'une pompe (pompe à main des pompiers) ou des pistolets à eau
- **Jongler** à plusieurs en effectuant un parcours des ballons de plage
- **Les îles**: traverser la rivière en posant les pieds sur 3 assiettes en carton, les assiettes sont déplacées par un camarade
- **L'équilibriste** : faire avancer un camarade sur 3 swissball
- **La chaise à porteurs** par 3 (avec un bâton / assis sur les mains croisées)
- **Le brancardier** avec tapis de sol 4 porteurs (Δ aux poignées !!)

- **Attacher un cerceau avec 4 cordes** (1-2 mètres). à 4, chacun tient une corde dans la main, enfiler le cerceau dans un cône (idem la corde attachée autour de la taille de chaque joueur)
 - **Les échasses** avec blocs de bois et corde à sauter, avancer à 2 avec 3 échasses (l'échasse du centre est utilisée par les deux joueurs)
 - **Les jumeaux** : match de foot, deux joueurs sont attachés par un pied à l'aide d'une chambre à air. Idem effectuer un parcours d'obstacle
 - **Le ski** par 4
 - **Course de char** : à 4, à l'aide de cordes tirer un tapis retourné, sur lequel il y a une personne
 - **Ecrire des mots** : chaque élève a une feuille avec une lettre imprimée, écrire le mot énoncé en se mettant dans le bon ordre le plus rapidement possible.
 - **Jeu du naufragé** : course pour aller chercher un objet à prendre en cas de naufrage, dire pourquoi cet objet
 - **Mimes** : faire découvrir un mot en mimant
 - **La chenille** : Les élèves sont à 4 pattes en colonne. Ils se tiennent les mollets, avancent et font un parcours sans casser la chenille.
 - **La vague** : Les élèves sont à 4 pattes en cercle la tête au milieu et les mains posées au sol alternées. Une main tape au sol, puis la suivante. Variante : 2 frappes = changer de sens
 - **Le tunnel** : Les élèves sont à 4 pattes côte à côte (ou position appui facial). Le dernier passe dessous et se positionne à la suite. Se déplacer ainsi. Idem rouler un ballon entre les jambes.
 - **Le cerceau voyageur** : tous les participants se donnent les mains pour former un cercle, un cerceau est placé autour du bras d'un participant, faire passer le cerceau autour du cercle sans se lâcher les mains, tous passent à travers le cerceau (év. plusieurs cerceaux)
 - **Le nœud** : tous les élèves se regroupent de dos, se penchent en avant et prennent 2 mains au hasard dans le tas. Sans lâcher les mains, essayer de démêler le nœud pour former un cercle.
 - **L'élastique** : Réaliser des formes à 4 avec un élastique au pied (carré, rectangle, losange, cerf-volant, triangle...)
- **Pyramide** : figure d'acrogym à réaliser et faire une photo. Ecrire des lettres avec le corps de 2 à 4 personnes
Inventer une « pyramide » pour toute la classe
(Voir document en format numérique : « Documents Acrosport.pdf »)

