



Collaborer...

CM 14 — Acquérir des comportements et habiletés élémentaires du jeu...

...en jouant et en collaborant avec un ou plusieurs partenaires. *CT Collaboration*

...en découvrant et en respectant les règles de comportement de la vie en groupe.

Informations 1-2P :

6. J'ai joué avec un camarade dans plusieurs situations.	14. J'ai pratiqué les jeux suivants...
	<p>Noms des jeux:</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Renard et poulailler<input type="checkbox"/> Or en Chine<input type="checkbox"/> Salade de fruits<input checked="" type="checkbox"/> <i>Jeux de collaboration</i><input type="checkbox"/> _____<input type="checkbox"/> _____

Le jeu coopératif est essentiellement une activité de participation où la compétition est limitée, voire éliminée. Il offre de nombreux avantages et permet aux participants de s'amuser sans expérimenter de frustration liée à l'échec.

Le principe des jeux coopératifs repose sur la poursuite d'un objectif de groupe qui ne pourra être réalisé que par l'entraide et la solidarité entre les joueurs. Le défi proposé nécessite la mobilisation de chacun et la concertation de tous. Il ne s'agit pas de gagner sur l'adversaire mais de faire équipe et cause commune pour gagner ensemble... ou de perdre ensemble si l'équipe s'est mal organisée.

Quelques principes :

- Tout le monde doit s'amuser.
- Tout le monde doit vivre des situations de succès.
- Personne n'a besoin d'habiletés techniques ou physiques spéciales pour s'engager dans le jeu coopératif.
- Tout le groupe doit participer activement.
- Personne ne doit être éliminé.
- Personne ne doit être mis en évidence.
- Tous peuvent gagner.

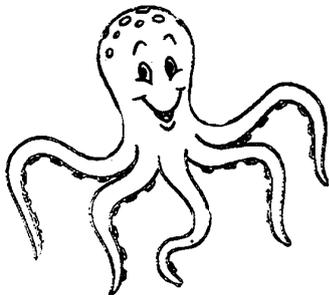
Sources :

- <http://ressources-eps-vd.ch/spip.php?page=recherche&recherche=collaboration>
- http://www.graines-de-paix.org/fr/media/documents_publics/programmes_de_gdp/recueil_de_jeux_de_cooperation
- http://www.mobilesport.ch/wp-content/uploads/2011/03/Baelle_Themenheft_Kooperation_f.pdf
- <http://www.occe.coop/~ad42/IMG/pdf/fichier-jeux.pdf>
- <http://vivimaternelle.canalblog.com>
- <http://tipjunkie.com/>
- <http://ressources-eps-vd.ch>

Jeux pour être ensemble

La pieuvre

Quatre ou cinq joueurs, yeux fermés, forment un cercle autour du dernier joueur qui représente la tête de la pieuvre et doit la diriger dans ses déplacements entre des obstacles. Les autres joueurs sont les pattes et doivent toucher la tête d'un seul doigt. Sans perdre ce contact physique, ils doivent suivre tous les mouvements de la tête.



La pieuvre doit se déplacer sur la plage, mais celle-ci est encombrée de déchets. Sa tête les voit bien, mais il faut bien diriger ses longues pattes.

En bus

Diviser la classe en deux équipes. Quelle équipe parviendra à prendre le plus de bus? Dans la salle, des bus sont stationnés (couvertures de caisson, tremplins, etc.). Toute l'équipe doit réussir à monter dans le même bus. C'est seulement une fois que tous sont dans le bus que l'équipe peut changer de bus.

Quelle équipe parviendra à prendre le plus de bus en un temps déterminé?

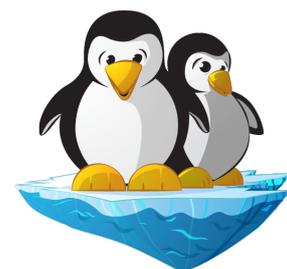


http://ressources-eps-vd.ch/IMG/pdf/L5-CYP_cooperer.pdf

Les pingouins

Tous les pingouins doivent rester sur la banquise même si celle-ci se met à fondre.

Les participants sont les pingouins et ils se baladent dans l'eau sur une musique. Lorsque la musique s'arrête, les pingouins doivent monter sur les papiers journaux (banquises). Au fur et à mesure du jeu, la banquise fond, les papiers journaux sont de moins en moins nombreux mais tout le monde doit pouvoir se mettre sur le journal restant.



Avec balles

La course du chat et la souris

But : Se passer de main en main une balle et un ballon sans les faire tomber.

- Le groupe est assis ou debout en cercle
- Un petit ballon va passer de mains en mains : il représente la souris, bientôt poursuivie par le chat (le gros ballon) qui va effectuer le même parcours sur le cercle
- Quand le chat réussit à rattraper la souris (quand la balle et le ballon se retrouvent dans les mains du même joueur) ils repartent en sens inverse.

La chaîne des pompiers



<http://vivimaternelle.canalblog.com>

Se passer un ballon de mains en mains pour éteindre le feu.

Le ballon

Deux membres d'une équipe déposent un ballon ou tout autre objet mou entre leur front. Avec les mains derrière le dos, ils doivent passer derrière un piquet et retourner derrière la ligne de départ, sans laisser tomber le ballon. Si le ballon tombe, ils reviennent à la ligne de départ et recommencent (ou on le récupère à l'endroit où il a échappé). La course est finie quand toute l'équipe a fait le relais.



www.mobilesport.ch/

Variante : coincer le ballon dos à dos.

Avec balles

Le transport de ballons

But: Transporter tous les ballons d'un endroit à un autre en passant sous les jambes de ses camarades.

Consigne: Au signal, le dernier de chaque équipe se baisse, passe sous les jambes de toute l'équipe, va chercher un ballon et le ramène en courant dans la panier (située derrière les équipes). Puis il touche le joueur qui était devant lui au départ pour lui donner le signal...



<http://vivimaternelle.canalblog.com>

Le pont roulant



<http://vivimaternelle.canalblog.com>

Il s'agit de faire passer le ballon (de baudruche) sous ses jambes pour le passer à l'enfant qui est derrière. Si le ballon touche le sol, on le remet au départ.

La première équipe qui a passé le ballon sous le pont (de jambes) a gagné.

Variante : Une fois le ballon en bout de pont, le faire revenir au début mais par le haut de bras en bras.

La fleur

Les élèves sont assis 2 par 2 ou en cercle, les pieds dirigés vers le centre. Ils soulèvent ensemble le ballon avec les pieds.



www.mobilesport.ch

Viser la lune

Se passer un ballon gonflable très haut (viser la lune) le plus grand nombre de fois possible sans le laisser tomber par terre ni l'attraper. Le même joueur n'a pas le droit de toucher deux fois de suite le ballon. Chaque toucher de ballon permet de marquer un point.

Variante : 2 équipes et un chariot de tapis au milieu.



www.mobilesport.ch/

Avec des cerceaux

Cerceaux magiques



www.mobilesport.ch/

Passer le cerceau de l'un à l'autre sans se lâcher les mains.

Par 2 puis à plusieurs sur une ligne.



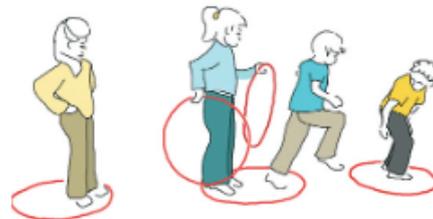
Anim Péd Aigle, JMBo, 2013



<http://tipjunkie.com/post/outdoor-activities-with-kids/>

La rivière

5 cerceaux posés au sol (îles). Par groupe de 4, traverser la rivière d'île en île en restant dans les cerceaux.



Anim Péd Aigle, JMBo, 2013

En voiture

Les élèves se placent par deux: l'un dans la voiture (le passager) et l'autre derrière (le pilote).

Le passager se place à l'intérieur d'un cerceau qu'il tient horizontalement à hauteur de hanches. Le pilote, se tient derrière, les mains bien accrochées au volant (cerceau). Il effectue un circuit à différentes vitesses, en négociant des virages, en passant des bosses, en avant, en arrière, etc.



Variantes (3P) :

http://ressources-eps-vd.ch/IMG/pdf/L5-CYP_cooperer.pdf



Anim Péd Aigle, JMBo, 2013

- L'élève qui est dans le cerceau ferme les yeux.
- Par quatre, un élève à l'intérieur du cerceau ; 3 camarades tiennent le cerceau. Le groupe avance sans que l'élève au centre touche le cerceau.

Le cheval et son cavalier

Le cerceau sert de harnais. Au signal, les élèves s'élancent et doivent s'accorder pour passer la ligne d'arrivée le plus rapidement possible.

Variante : Tout les élèves à l'intérieur d'un cerceaux (3 max).



www.fiche-maternelle.com

Former des équipes

Même couleur

Trouver les camarades qui ont la même couleur de pantalon (t-shirt, etc.) et se regrouper.

Dans le bon ordre

Les participants doivent se mettre en ligne dans le bon ordre, selon certains critères, par exemple, leur couleur de t-shirt, leur taille. À la fin du jeu, on vérifie si la ligne est dans le bon ordre.

Retrouver sa famille

Chacun a un sautoir accroché dans le pantalon (ou un dessin d'animal scotché dans le dos), dont il ne connaît pas la couleur. Le but est de former des groupes par couleur de sautoirs, ceci sans parler.

Attention à la distribution des sautoirs, chacun ne devant pas voir sa couleur.

Autres jeux

La mare aux crocodiles

Les élèves sont en ligne, chacun sur un plot en bois (un rocher). Un plot de plus que d'élèves. Pour avancer, les joueurs doivent coopérer en se passant le plot sur lequel ils ne marchent pas. Traverser la mare aux crocodiles sans mettre un pied dans l'eau. Si un joueur tombe à l'eau, tout le monde revient au départ et recommence.



<http://vivimaternelle.canalblog.com>

Chasse aux lapins (lapin carotte)

Sept lapins, dans leur terrier situé de part et d'autre du champ, convoitent les carottes (élèves couchés sur le dos, corps tendus) qui se trouvent dans le champ au milieu de la salle. Entre eux et le champ attendent trois jardiniers prêts à les attraper (toucher). Les lapins essaient de traverser et de ramener les carottes dans leur terrier en les tirant par les pieds. Si un jardinier les touche, ils se transforment en carottes et rejoignent le champ. S'ils réussissent à ramener la carotte au terrier, cette dernière devient lapin. Les chasseurs gagnent la partie s'ils ont transformé tous les lapins en carottes, les lapins gagnent s'il ne reste plus de carottes.



www.mobilesport.ch/

Jouer ensemble avec un parachute

Cf. fiches :

- <http://www.guides.be/sites/default/files/Jeux-avec-un-parachute-Express2-2008.pdf>
- http://animation.hepvs.ch/education-physique/index.php?option=com_rokdownloads&view=file&Itemid=83&id=70:lecon-parachute

Pour aller plus loin :

- <http://www.educatout.com/activites/themes/le-parachute.htm>
- <https://www.youtube.com/watch?v=zm621s7QskY>



Autres jeux

Le pont

2 personnes traversent le banc puis passent le relais à deux autres membres du groupe.

En 1'30", réaliser le plus de croisements sans poser le pied au sol.

1 point par croisement

Matériel : 4 bancs suédois pour 4 équipes

Variante : banc retourné



www.mobilesport.ch/

Poser pour la photo

En se tenant la main (ou unis par un foulard, un sautoir, ...), réaliser des duos (ou trios) en équilibre (avec ou sans banc).

L'île mystérieuse

Chaque équipe possède 3 cerceaux (un radeau) sur lesquels toute l'équipe prend place debout.

Le but est, suite au naufrage du bateau, de se rendre le plus rapidement possible sur l'île mystérieuse (gros tapis à l'autre bout de la salle), sans mettre un pied dans l'eau, tout en déplaçant le radeau.

Si une personne touche le sol, repartir à zéro (ou alors toute l'équipe effectue un tour de salle de pénalité en courant).

Les déménageurs

Par équipe de 4 déménageurs à une extrémité de l'aire de jeu. Les déménageurs doivent transporter un meuble ou une statue (un enfant de l'équipe) d'un bout à l'autre de l'aire de jeu. Le transport s'effectue à tour de rôle. 3 déménageurs portent, le 4ème représente le meuble ou la statue. Le meuble ou la statue sont fragiles

Formez le puzzle

L'animateur demande aux équipes de former soit un animal, un objet, un chiffre ou une lettre. Chacune a, alors, 2 minutes ou plus pour se placer et former ensemble ce qui est demandé (couché ou debout).

Jeux de poursuite

Les souris magiques

Les souris doivent échapper au chat, celles qui sont encore libres doivent tenter de délivrer les autres.

Les enfants sont repartis sur l'aire de jeu, un volontaire sera le chat et les autres les souris. Le chat poursuit les souris et doit les attraper. Les souris touchées s'immobilisent et encartent les jambes. Les souris libres doivent passer entre leurs jambes pour les délivrer.

Variantes:

- Proposer plusieurs chats.
- Pour délivrer la souris touchée la souris libre doit lui serrer la main.

Chasse et souris tandem

But du jeu: Echapper au chat et se délivrer

- Les souris se déplacent en tandem, en se tenant par la main sur l'aire de jeu.
- Elles sont poursuivies par le chat qui tente de les toucher.
- Quand il y parvient, le tandem de souris s'immobilise et forme un pont à l'aide de leurs bras levés.
- Les autres tandems de souris peuvent délivrer leurs camarades en passant sous le pont.



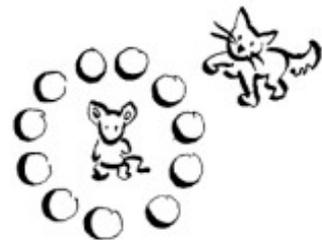
Chat et souris

Les enfants forment un cercle en se tenant par la main. La souris prend place à l'intérieur du cercle, le chat à l'extérieur. Un rituel sous forme de petit dialogue précède le début de la chasse.

Une fois la chasse ouverte, le chat essaie d'attraper la souris. Mais sa tâche est compliquée, car les enfants du cercle aident la souris en levant les bras pour la laisser passer et abaissent les bras pour gêner le passage du chat.

Exemple de dialogue:

- Chat: «Petite souris, que fais-tu dans mon jardin?»
- Souris: «Je grignote le romarin!»
- Chat: «Et si j'arrive?»
- Souris: «Je m'esquive!»



Collaboration dans les fiches EPS

Passes (fiche 5)

Par groupe de 3-4 : se transmettre un objet (foulard, papier, balle, anneau, ...) uniquement avec les pieds.



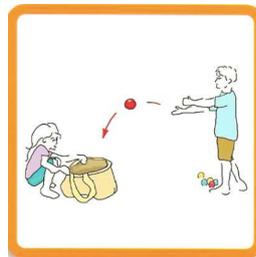
Les transporteurs (fiche 62)

2 camarades s'organisent pour transporter un 3^e, le roi. Tourner autour d'un piquet et revenir au point de départ. Changer les rôles.



Vise le sac (fiche 39)

S'organiser avec son partenaire pour réussir à viser dans le sac.



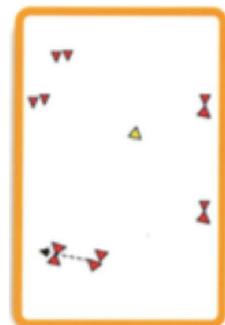
La chenille (fiche 55)

Tiens les chevilles de ton camarade et avance ensemble



Serrés dans le nid (fiche 55)

Volez comme des oiseaux et au signal réfugiez-vous.



Poursuite duo (fiche 28)

Le poursuivant court en solo et tente de toucher tous ces camarades qui eux courent en duo.



La reine (fiche 55)

Déplacez la reine dans la chaise à porteur.



Tunnels (fiche 28)

Libérez les cloués sans vous lâcher les mains.