



## Collaborer...

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

...en jouant et en collaborant avec un ou plusieurs partenaires.

### CM 24 — Développer des comportements et mobiliser des habiletés spécifiques au jeu...

...en collaborant et en assumant une fonction au sein d'un groupe.

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.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.mobilesport.ch/wp-content/uploads/2011/03/Baelle_Themenheft_Kooperation_f.pdf)

## Former des équipes

### Dans le bon ordre

Les participants doivent se mettre en ligne dans le bon ordre, selon certains critères, par exemple, leur couleur de cheveux, leur âge, par ordre alphabétique des prénoms, etc. Pendant toute la durée de l'exercice, les joueurs n'ont pas le droit de parler, seules les formes de communication non-verbale sont admises. À la fin du jeu, on vérifie si la ligne est dans le bon ordre.

### Le nombre secret

Chaque participant reçoit un nombre entre 1 et 5. Les joueurs doivent alors se regrouper entre ceux qui ont le même nombre, sans parler, ni utiliser leurs doigts pour montrer ou écrire leur nombre aux autres. Il leur faut trouver d'autres formes non-verbales de communiquer entre eux.

### Retrouver sa famille

Chacun a un sautoir accroché dans le pantalon, dont il ne connaît pas la couleur. Le but est de former des groupes par couleur de sautoirs, ceci évidemment sans parler. Attention à la distribution des sautoirs, chacun ne devant pas connaître sa couleur.

## Renforcement

### La fleur

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



[www.mobilesport.ch/](http://www.mobilesport.ch/)

### Passes avec les pieds

En colonne par 4-5, assis chaque équipier doit passer un ballon tenu entre les pieds à son partenaire sans que le ballon ne touche le sol sur un parcours de quelques mètres. Dès qu'un équipier a transmis le ballon il se lève et va se placer à la suite de la colonne pour recevoir le ballon.



<http://ressources-eps-vd.ch>

Variante : Idem, mais en « roulade arrière ».

## Jeux pour être ensemble

### Le nœud

Les participants se regroupent en un cercle très serré. Aller chercher une main qui n'est pas la main de son voisin direct. Essayer de se dénouer et de reformer le cercle (même si l'un est en sens inverse) sans lâcher prise.



[www.mobilesport.ch/](http://www.mobilesport.ch/)



### Assis sans chaise

Les participants se tiennent debout en un cercle très serré, puis tournent tous du même côté pour que chacun ait un participant devant et derrière lui. Sur ordre de l'animateur, tous doivent s'asseoir lentement sur les genoux de celui ou celle qui se trouve derrière. Une fois que tout le monde est assis de manière stable, le groupe doit essayer de marcher en avant. La coordination est plus facile si elle est ponctuée d'un « droite... gauche... droite... gauche... » à un rythme approprié.



[http://ressources-eps-vd.ch/IMG/pdf/L5-CYP\\_cooperer.pdf](http://ressources-eps-vd.ch/IMG/pdf/L5-CYP_cooperer.pdf)

### En bus

Diviser la classe en deux équipes. Quelle équipe parviendra à prendre le plus de bus? Dans la salle, des bus sont stationnés. (couverture de caisson, tremplins)... 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?

### Le carton

Par groupe de 4 à 6 personnes, tenir ensemble sur un carton qu'on plie et qui devient de plus en plus petit. Quelle équipe arrive à tenir sur le plus petit carton ?

### On se met sur le toit

Toute la classe doit arriver sur le gros tapis de chute situé sur deux barres parallèles. Possibilité de s'aider de se tirer. Adapter la hauteur des barres par rapport à la classe.

## Jeux de confiance

### En voiture

Les élèves se placent par deux: l'un dans la voiture, le passager et l'autre derrière: le pilote. A (voiture), les yeux bandés, se place à l'intérieur d'un cerceau qu'il tient horizontalement à hauteur de hanches. B, 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.



[http://ressources-eps-vd.ch/IMG/pdf/L5-CYP\\_cooperer.pdf](http://ressources-eps-vd.ch/IMG/pdf/L5-CYP_cooperer.pdf)

### Tomber du caisson

Une personne se tient debout sur un caisson et les autres participants se regroupent devant elle. La personne sur le caisson doit « se laisser tomber » sur le reste du groupe qui doit l'attraper aussi délicatement que possible (mettre un tapis de 16 devant le caisson).

### Guider l'aveugle

Les participants sont par paires et se mettent l'un derrière l'autre sans se toucher. Celui qui se trouve devant doit fermer les yeux et se laisser guider par son camarade derrière lui qui n'a le droit de prononcer que 5 mots : en avant, en arrière, à droite, à gauche, stop. Toutes les paires du groupe marchent en même temps et en silence (sauf lorsqu'ils guident) et l'animateur peut ajouter des obstacles, faire du bruit, etc. Les rôles sont ensuite inversés.

Puis, chaque paire refait l'exercice, mais cette fois en guidant uniquement par le toucher et sans prononcer d'instructions.

#### Variante :

Ensemble les enfants peuvent former un labyrinthe humain dans lequel un aveugle et son guide vont passer.

Par groupe de 4-5, les enfants se suivent en se tenant par les épaules. Tous ont les yeux fermés, sauf le dernier qui transmet les informations à l'avant dernier par pressions des mains et ainsi de suite jusqu'au 1<sup>er</sup>.

### La bouteille ivre

Les joueurs se tiennent en un cercle serré et une personne (la bouteille) se met au milieu, les yeux fermés. La bouteille doit se laisser balancer d'avant en arrière et sur les côtés par les autres participants en gardant les pieds au sol. Le groupe doit pousser gentiment la bouteille pour qu'elle ne tombe pas et donc ne se casse pas.

### Le pont suédois

Traverser d'un caisson à l'autre à l'aide de cannes suédoises tenues et relayées par les camarades.

## Relais

### 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.



### Dos à dos

Similaire au jeu précédant, mais les élèves sont dos à dos, les bras croisés devant, avec une balle de tennis ou un ballon de plage dans leur dos.

### Les frites

Avec des frites de piscine (ou des cannes suédoises), déplacer par 2, 3, 4 un ballon.

### La balle qui roule

Chaque équipe a une balle. La première personne de chaque équipe fait rouler la balle à travers les jambes de ses joueurs, comme dans un couloir de telle manière que le dernier joueur puisse l'attraper. Si la balle sort ou s'arrête, on recommence au départ. Quand le dernier joueur reçoit la balle, il se met en tête et la relance. Le jeu continue jusqu'à ce que la 1<sup>ère</sup> personne soit de retour en tête de la file.



Variante : à plat ventre en décollant du sol à l'aide des bras lorsque le ballon passe (renforcement).

### Les transporteurs

2 camarades transportent un 3<sup>e</sup>. Tourner autour d'un piquet et revenir au point de départ. Changer les rôles. Variante : porter un camarade à l'aide de deux cannes suédoises.



## Autres jeux

### Tourner les crêpes

Coopérer par deux, l'un en face de l'autre, plier les genoux, garder le dos droit, pour retourner les tapis.

*Matériel : 10 tapis: 5 à l'envers et 5 à l'endroit.*

En une minute, une équipe doit retourner à l'endroit un maximum de tapis posés au sol tandis que l'autre équipe doit retourner un maximum de tapis à l'envers.

Chaque tapis retourné dans le sens voulu correspond à un point.

Les élèves se déplacent par deux en se tenant par la main. 2 équipes.

### Lève-toi et l'autre t'aidera

Deux personnes s'asseyent dos contre dos. En se tenant «les coudes liés » et en s'entraïdant, elles doivent arriver à se lever, puis à se rasseoir.

Inviter une troisième personne, puis une quatrième, puis...

Ce jeu peut réussir avec un nombre important de personnes.

### Tapis volants

Chaque équipe possède 2 tapis sur lesquels toute l'équipe prend place debout.

Le but est de se rendre le plus rapidement possible à l'autre bout de la salle, sans mettre les pieds au sol tout en déplaçant les tapis.

*Matériel : 8 petits tapis 4 équipes.*

Variante : avec 3 cerceaux au lieu des tapis.

### Le pont

2 personnes traversent le banc (retourné pour pas) puis passent le relais à deux autres membres du groupe.

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

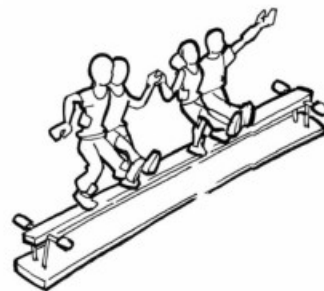
1 point par croisement

*Matériel : 4 bancs suédois pour 4 équipes*

### La poutre

Sur un banc retourné 5 personnes numérotées de 1 à 5 se tiennent en équilibre. Croiser les n° sans toucher par terre.

*Matériel : 4 bancs suédois pour 4 équipes*



### Sauve qui peut la balle

Sur une demi salle, un ou deux poursuivants (avec casquette ou sautoir) essaient de toucher leur camarade. Les autres ont la possibilité de ne pas se faire toucher s'ils sont en possession d'un ballon. Faire une passe à celui qui est pourchassé.



## Autres jeux

### « Sinking raft »

Passer d'un caisson à l'autre sans toucher par terre à l'aide de 2 planches.

### L'île mystérieuse

Chaque équipe possède 2 tapis (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 (barres parallèles avec un gros tapis dessus), 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).

Variante, rajouter des handicaps :

- 1 aveugle (pour que les autres personnes de l'équipe s'occupent d'elle)
- 1 muet (s'il prend beaucoup de place dans l'équipe)
- 1 roi qui ne doit pas faire tomber sa couronne sans la toucher (sauter sur la tête)
- 1 prisonnier qui doit porter son boulet (ballon)
- etc.

Variante : avec 3 cerceaux au lieu des tapis.



### Le jeu du dragon et des pirates

#### Matériel :

- Sautoir rouge pour le dragon
- Sautoirs jaunes pour les pirates
- 4 tapis de sol pour les îles où s'abritent les marins
- 1 tapis de chute pour le bateau des pirates

**Organisation :** Le bateau des pirates est placé au centre de la salle. Les îles sont placées aux 4 coins du terrain de volley.

**But du jeu :** Le dragon (O) et les pirates (▲) doivent capturer tous les marins (X) et les enfermer sur le bateau des pirates.

#### Les différents rôles :

- Le dragon peut toucher les marins en n'importe quel lieu
- Les pirates ne peuvent pas toucher les marins sur les îles, mais dans le reste de la salle
- Les marins peuvent délivrer leurs compagnons prisonniers en les prenant par la main et en les ramenant à l'île la plus proche.

#### Déroulement du jeu :

Au début du jeu, le dragon et les deux ou trois pirates (en fonction du nombre d'élèves dans la classe) sont sur le bateau au centre de la salle. Les marins sont répartis sur les 4 îles. Au signal, la chasse commence. Quand un marin est touché, il va directement sur le bateau. Un marin non touché peut aller chercher un prisonnier en lui donnant la main et le ramener à l'île la plus proche. Durant ce trajet, si l'un des deux est touché, les deux se retrouvent prisonniers. Le jeu se termine quand tous les marins sont capturés. Par contre, le jeu peut se poursuivre longtemps si les marins comprennent l'importance de la collaboration entre eux.

