



Dossier Coopération et retour au calme

Les attitudes coopérantes proposées dans ces différents jeux peuvent réduire le nombre de conflits de la vie quotidienne.

Apprendre à dépasser notre envie tenace de gagner ou notre peur de perdre, prendre conscience de nos points de force et nous sentir valorisés par les autres quand les rivalités diminuent.

Atteindre un objectif de groupe qui ne pourra être réalisé que par **l'entraide et la solidarité** entre les joueurs. *"Seul on va plus vite, ensemble on va plus loin !"*

Quelques principes :

- Tout le monde doit s'amuser
- Tous doivent vivre des situations de succès
- Personne n'a besoin de compétences techniques ou physiques spéciales
- Tout le monde doit participer activement
- Pas d'éliminé
- Tous peuvent gagner

Les enfants évolueront dans de meilleures conditions d'apprentissage, chacun pourra s'épanouir, apprendre, se former, grandir et réussir.

Retour au calme indispensable

Après l'excitation et les émotions suscitées par la leçon, il s'agit de calmer les enfants et de les aider à se détendre de manière ludique. Pour ce faire, il faut choisir un environnement pas trop agité ni bruyant.

La mise en train, quelques exemples de jeux

• Faire connaissance

Tous les enfants sont répartis dans la salle devant l'enseignant. Poser des questions telles que : Qui parle allemand ? Qui parle français ? Qui parle les 2 langues ? Les enfants se placent à droite ou à gauche ou au centre. Idem qui a des frères ? Qui a des sœurs ? Qui a des frères et sœurs ? Etc...

• Dans le bon ordre

Former 2 lignes avec les enfants face à face. Se placer selon certains critères, par ordre alphabétique selon leur prénom, par ordre d'année de naissance ou de mois, de couleur de cheveu, etc... Les enfants n'ont pas le droit de parler durant l'exercice. Uniquement mimer ou effectuer des gestes.

• Nombre secret

Dans la salle, les enfants marchent tranquillement. L'enseignant a donné au préalable à chaque élève un chiffre de 1 à 5. Les élèves ayant le même chiffre se regroupent mais sans parler ni montrer avec les doigts leur chiffre.

• Le pêcheur

3 positions à retenir (**le pêcheur, le filet et la sardine**). Les enfants se déplacent dans la salle.

- Au signal "**filet**", tous forment un cercle en se donnant la main.
- Au signal "**pêcheur**", ils se mettent par 2, un met le genou à terre, l'autre s'assied sur le genou du copain (copine) et pêche.
- Au signal "**sardine**", tous viennent se coller à l'enseignant.



• **Les pingouins**

Tous se déplacent dans la salle. Au signal, ils viennent se placer debout sur un drap ou un tissu ou.... Puis, au fur et à mesure, la banquise (le drap) fond. Les pingouins arriveront-ils à tous tenir sur la banquise ?



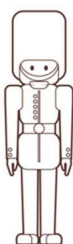
• **Le cerceau magique**

Former un grand cercle. But faire passer un, deux, trois cerceaux parmi tous les enfants, sans défaire les mains.



• **Le aki géant**

par groupe, faire tenir en l'air un ballon de baudruche uniquement avec les membres inférieurs.



• **Le soldat de plomb**

Former 2 à 3 cercles en fonction du nombre d'enfants. Un élève au milieu avec les yeux fermés, les bras le long du corps, corps rigide (gainé). Le "soldat" doit se laisser basculer d'avant en arrière et de gauche à droite en restant pieds au sol le plus immobile possible.



• **Les lettres**

Les enfants se déplacent par groupes de 5 à 6 élèves. Au signal, l'enseignant donne une lettre et les enfants doivent la dessiner au sol à l'aide de leur corps.



• **La fleur**

Les enfants sont assis en cercle par groupe de 5 à 6 élèves. Au signal, ils soulèvent tous un ballon, centre de la fleur avec leurs pieds.

Partie principale, les jeux à 2 ou à plusieurs



- **Les déménageurs**

Des enfants se mettent à plusieurs pour transporter un gros ballon, un tapis etc... **mais sans les mains !**



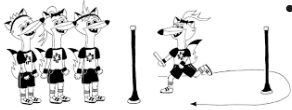
- **Les alpinistes**

Effectuer un parcours d'obstacles en étant encordés.



- **Le mime**

Un enfant effectue un mime, les autres doivent trouver l'animal ou l'objet mimé. L'enfant qui donne la solution vient mimer. "**Jeu de l'ambassadeur**"



- **Course Estafette**

Les enfants doivent copier une phrase. Le 1er part, lit un bout du texte et vient l'écrire et ainsi de suite, jusqu'à ce que le texte soit copié !



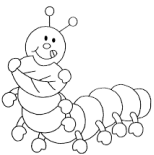
- **Le sauvetage**

Un ou deux sauveteurs doivent aller sauver les passagers d'un bateau qui est en train de couler. Prendre les passagers un par un, les passagers ne devant pas aider. Prise libre. Montrer la prise de "**Fartleck**".



- **Le bateau**

Chaque équipe possède deux bateaux (deux tapis). Toute l'équipe doit traverser la mer (salle) sans poser un pied dans l'eau !



- **Le mille-pattes**

Les enfants sont assis sur un banc à califourchon. Avancer d'un point A à un point B en cadence en soulevant le banc !



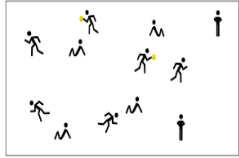
- **En ordre**

2 équipes face à face en bout de banc doivent se croiser sur le banc sans tomber ! Si un élève échoue, on recommence. Combien d'essais leur faudra-t-il ?



- **Les déménageurs**

Un demi-groupe, les **statues**, se trouve dans le terrain de volley. Chaque enfant prend une pose et reste immobile. L'autre demi-groupe, les **déménageurs**, doit venir transporter les statues en dehors du terrain sans les déformer ou les casser. **Travail d'équipe !** (Changer de rôle)



222
Jouer sans touché

- **Balle assise duo**

2 par 2, on joue à la balle assise sans se donner la main. Si un des deux est touché, il s'assied. Si son binôme lui donne la balle il peut alors se relever. Si les 2 sont touchés, ils font un tour de salle et reviennent en jeu.



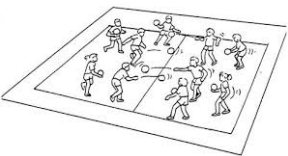
- **Les refuges**

2 à 3 chasseurs. Ceux-ci doivent toucher de la main un lapin **SANS** balle, car si le lapin a une balle en sa possession, il est intouchable. Aux lapins de se faire un maximum de passes afin qu'ils ne soient pas touchés par les chasseurs. Si on est touché, on réalise un gage et on revient jouer. Après un certain temps on compte le nombre de lapins touchés.



- **Le champ de mines**

2 équipes. Les joueurs d'une équipe sont placés dans la salle dans un cerceau chacun. L'équipe à 2 ou 3 ballons. Les autres doivent traverser le champ de mines sans se faire toucher. Les joueurs doivent rester dans les cerceaux. On peut aller chercher un ballon, mais on revient à son cerceau pour tirer.. A chaque traversée, les joueurs touchés doivent aller effectuer un exercice ou une tâche, en attendant que le dernier se fasse toucher ! A la fin on compte le nombre de traversées du dernier survivant.



- **La balle à deux camps**

Avec comme règle : Possibilité de racheter son ami en allant le chercher au provisoire et à le ramener en le trainant dans le camp sans se faire toucher !

- **Le noeud gordien**

Les enfants se donnent la main ou tiennent une corde en s'entremêlant. Puis essaient de se dénouer sans lâcher les mains.



Merci à toutes et à tous de votre participation
Belle continuation