



Commission maternelle

octobre 2010



Jeux de coopération :
un exemple d'organisation d'une rencontre
en intérieur ou/et en extérieur

Avec des PS, il est préférable d'envisager l'activité Jeux de coopération à partir du 2^{ème} trimestre de l'année scolaire.

La rencontre se déroule sur **une demi-journée** (durée des ateliers : environ 1h15 hors atelier parachute)

Nombre de classes : **2 ou 3 (environ 75 enfants)**

Les enfants sont en équipe de **6**. Il est possible de mixer les équipes des classes qui se rencontrent.

A chaque atelier, il est préférable d'avoir **3 équipes** : 2 équipes en action, 1 en observation et arbitrage.

Nombre d'adultes :

- ❖ **2 adultes par atelier** (un pour la gestion de l'atelier et le contrôle de l'attribution des points et l'autre pour la gestion des enfants)
- ❖ **1 adulte gestionnaire du temps : c'est lui qui donne le signal de rotation**

A chaque atelier, chaque équipe reçoit 3 briques si elle a gagné, 2 si elle est ex æquo et 1 si elle a perdu. Ces briques servent à la création d'une œuvre coopérative. A la fin de chaque atelier, les enfants vont ajouter leur pierre à la construction en cours. En fin de rencontre, penser à prendre une photo de la réalisation.

Matériel et documents à prévoir pour cette rencontre :

❖ **Documents associés :**

- o les fiches "jeux" : **pages 4 à 10**
- o les fiches de signalétique : **pages 11 à 16**
- o la feuille de route = feuille de résultats : **page 17**, fiche à exploiter avant et après la rencontre dans le cadre des activités de classe, elle peut être photocopiée et insérée dans le classeur de chaque enfant
- o des exemples pour accrocher les licences USEP ([voir fiche « arbre à licences »](#))

❖ **Matériel à prévoir en plus du matériel pour les ateliers**

- o licences USEP
- o 1 système pour accueillir les licences
- o dossards, pour chaque dossard 1 étiquette "prénom + nom de l'équipe"
- o une feuille de résultats par équipe qui sert aussi de feuille de route
- o crayons pour validation
- o 360 briques type duplo ou planchettes kapla

Descriptif du dispositif :

5 ateliers installés dans le gymnase : les bâtisseurs, la cordée, la traversée de la rivière, les déménageurs, les cercles mobiles. Ces ateliers sont matérialisés par les affiches symbolisant le jeu (= fiches de signalétiques)

Les enfants se déplacent en autonomie sur le dispositif et ne sont pas gérés par un adulte.

Déroulement de la journée :

- o Arrivée des élèves une demi-heure avant le début des ateliers ; chaque élève a déjà son dossard et dépose sa licence sur le dispositif prévu (prévoir un point d'accueil par classe pour que les élèves puissent regrouper leurs vêtements.
- o Faire le tour des ateliers (reconnaissance des signalétiques)
- o Lancement de l'activité : répartition des équipes sur les jeux. **On ne repart sur un atelier qu'en équipe complète et lorsque le signal est donné.**
- o **Pour clore la rencontre, regroupement de tous les élèves autour de la création en brique. On peut alors proposer l'activité parachute.**
- o Bilan collectif et éventuellement pique-nique avant le retour dans les classes.

Sensibilisation "handicap" :

Si vous souhaitez sensibiliser vos enfants à cette problématique, vous pouvez pour chaque jeu proposer une variable handicap.

Par exemple,

- ☐ un bras ou une jambe gelée
- ☐ les yeux fermés (utilisation de masques de sommeil)

Vous pouvez vous reporter à la mallette "**Sport scolaire et handicap**" à votre disposition dans chaque circonscription.

Vous pouvez aussi faire appel à votre CPC EPS, prendre contact avec la délégation USEP départementale ou avec les membres de l'ASH (Adaptation scolaire et Scolarisation des élèves Handicapés).



Les bâtisseurs

Matériel :

Du matériel de construction : plots, cubes, briques en carton....
Les photos ou schémas ou dessins des constructions à réaliser

Dispositif et position des joueurs : 2 équipes s'affrontent

équipe 1

Matériel à disposition au centre de
la zone de jeu

équipe 2



1 arbitre

But du jeu :

Construire ce qui est sur la photo, le schéma ou le dessin.

Critères de réussite :

Etre la première équipe à avoir réalisé sa construction conformément au schéma, au dessin ou à la photo.

Fin de la partie lorsque l'arbitre a validé l'une des constructions.

Fonctionnement :

L'arbitre donne le signal de départ : chaque équipe va chercher les pièces nécessaires pour construire ce qui est représenté sur la photo, le schéma ou le dessin. La couleur des pièces n'a pas d'importance.

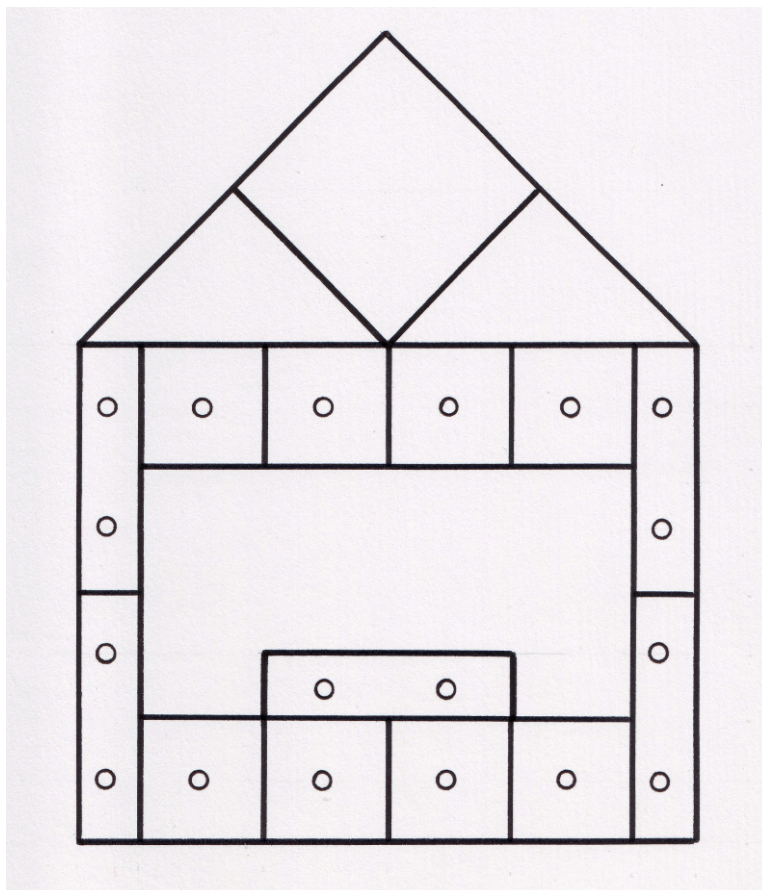
Marquage des points sur la fiche de résultats

- ☐ **O perdu = 1 brique**
- ☐ **X gagné = 3 briques**

Variables :

- ☐ difficulté de la construction
- ☐ nombre de pièces de la construction
- ☐ tenir compte de la couleur

Exemples de construction ou de schéma :





Les cercles mobiles

Matériel :

- Ballons de couleur
- Dossards, brassards ou bandeaux pour différencier les équipes
- Sifflet à main (1 par arbitre)

Dispositif et position des joueurs :

Elèves dispersés dans l'espace
Maître ou élèves au centre avec les ballons



1 arbitre par groupe de couleur

But du jeu :

Etre la première équipe à réaliser une ronde, être assis et se donner la main, le ballon au milieu de la ronde.

Critères de réussite :

Etre la première équipe à réaliser une ronde, les enfants assis se donnant la main.

Fonctionnement :

Les enfants se dispersent dans l'espace.

Les arbitres lancent les ballons.

Au signal, les enfants doivent s'organiser par groupe pour récupérer leur ballon (même couleur), former une ronde en positionnant le ballon au centre de cette ronde.

L'arbitre siffle dès que son groupe de couleur a réalisé sa ronde.

Marquage des points sur la fiche de résultats

- ☐ **O perdu = 1 brique**
- ☐ **X gagné = 3 briques**

Variables :

- ☐ Nombre de ballons par groupe
- ☐ Augmenter l'espace d'activité
- ☐ Modifier la position initiale des enfants
- ☐ Encombrer l'espace d'action



La cordée

Matériel :

- 1 corde à sauter par équipe
- 2 cerceaux
- 2 cônes

Dispositif et position des joueurs :

équipe 1 X X X X X 

équipe 2 X X X X X 



1 arbitre

But du jeu :

Etre la première équipe à avoir effectué le circuit.

Critères de réussite :

La cordée complète a effectué le parcours sans lâcher la corde.

Fonctionnement :

- L'arbitre donne le signal de départ : le premier de chaque équipe effectue son trajet en tenant la corde puis revient chercher le 2ème qui s'accroche à la corde, ensemble ils effectuent le circuit et retournent chercher le suivant...
- Marquage des points
 - ☐ O perdu = 1 brique
 - ☐ X gagné = 3 briques
 - ☐ = égalité = 2 briques

Variables :

- ☐ nombre d'enfants dans les équipes
- ☐ longueur de la corde
- ☐ Pour les GS, aller en marche avant et retour en marche arrière

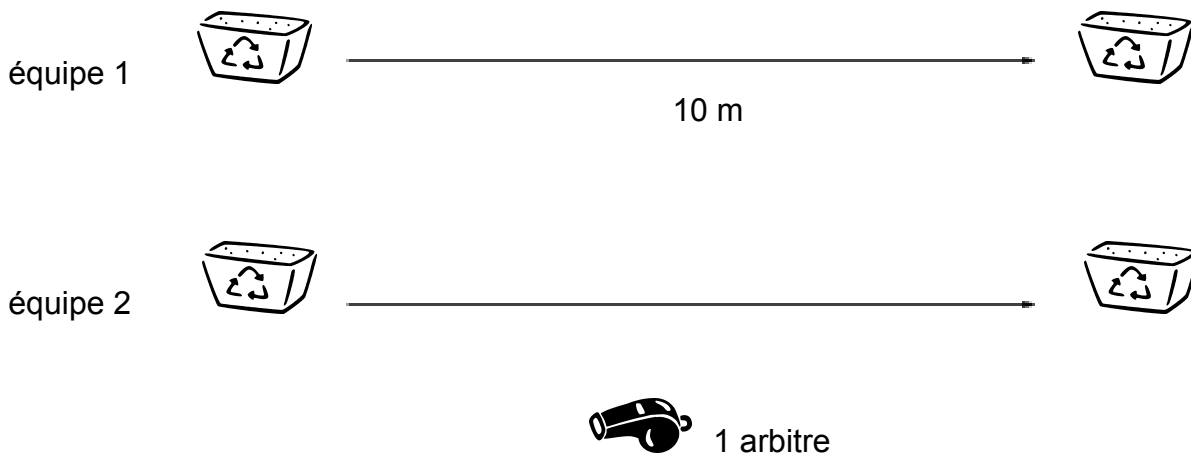


Les déménageurs

Matériel :

Du matériel à déménager : varier les prises, les volumes et les tailles (ballons, cônes, anneaux, bouteilles, caissettes,)
2 grosses caisses ou cartons par équipe
2 tapis souples (type natte de gymnastique)

Dispositif et position des joueurs :



But du jeu :

Transporter ensemble, à l'aide du tapis, tout le matériel dans l'autre caisse

Critères de réussite :

Avoir déménagé tout son matériel en premier.

Fonctionnement :

L'arbitre donne le signal de départ : chaque équipe organise son déménagement comme il l'entend. Le nombre de voyages est laissé au libre choix de l'équipe. Tous les équipiers doivent tenir le tapis. Si un objet tombe à terre, l'équipe revient au point de départ pour remettre tous les objets sur le tapis.

Marquage des points sur la fiche de résultats

- ☐ **O perdu = 1 brique**
- ☐ **X gagné = 3 briques**
- ☐ **= égalité = 2 briques**

Variable :

- ☐ imposer le nombre de voyages



La traversée de la rivière

Matériel :

par équipe : des carrés de moquettes symbolisant les pierres de la rivière ($n+1$; n étant le nombre de joueurs par équipe)
des bandes pour matérialiser la rivière

Dispositif et position des joueurs :



But du jeu :

Etre la première équipe à avoir traversé la rivière sans mettre le pied dans la rivière.

Critères de réussite :

Toute l'équipe a traversé en ayant ramassé toutes ses pierres.

Fonctionnement :

Les enfants ont à disposition les carrés de moquettes et au signal le premier joueur pose le premier carré dans la rivière.

L'équipe trouve une stratégie pour pouvoir traverser toute la rivière sans mettre le pied dans l'eau. Si un joueur met le pied dans l'eau, il retourne au départ.

La partie est gagnée lorsque tous les enfants ont traversé et ont ramassé toutes les pierres.

Marquage des points sur la fiche de résultats :

- ☐ **O perdu = 1 brique**
- ☐ **X gagné = 3 briques**
- ☐ **= égalité = 2 briques**

Variable :

- ☐ pour les PS et MS réduire la taille de la rivière et ne pas faire ramasser les pierres

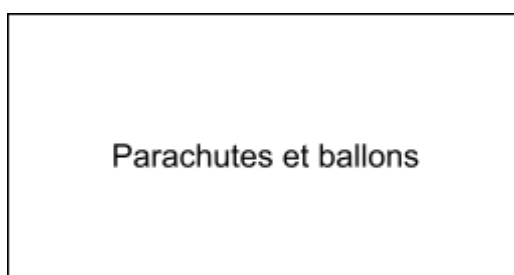


Le parachute

Matériel :

parachutes ou tissus extensibles
ballons légers
lecteur de CD + CD musique

Dispositif et position des joueurs :



Spectateurs

But du jeu :

Faire évoluer (bouger, voler, rouler, ...) le ballon sur le parachute.

Critères de réussite :

Faire évoluer son ballon sur le parachute **sans le faire tomber** durant le temps de la musique.

Fonctionnement :

- 2 équipes en parallèle font évoluer leur ballon
- les autres équipes sont spectateurs.
- échange des rôles

Variables :

- ☐ Nombre de ballons
- ☐ Rythme de la musique



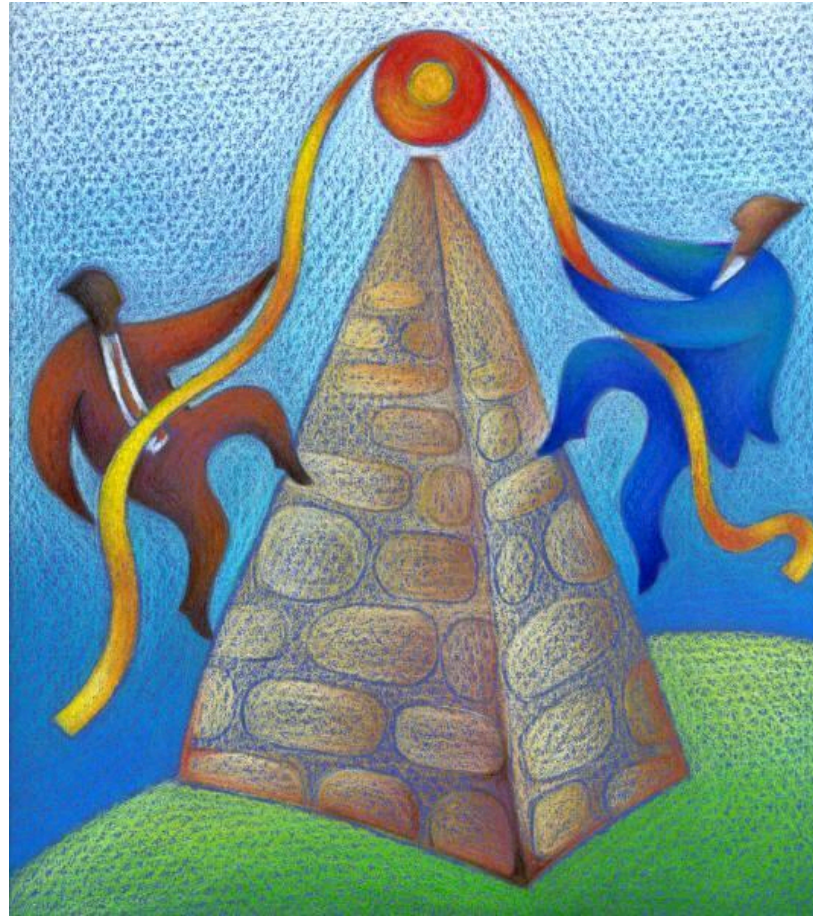
les bâtisseurs



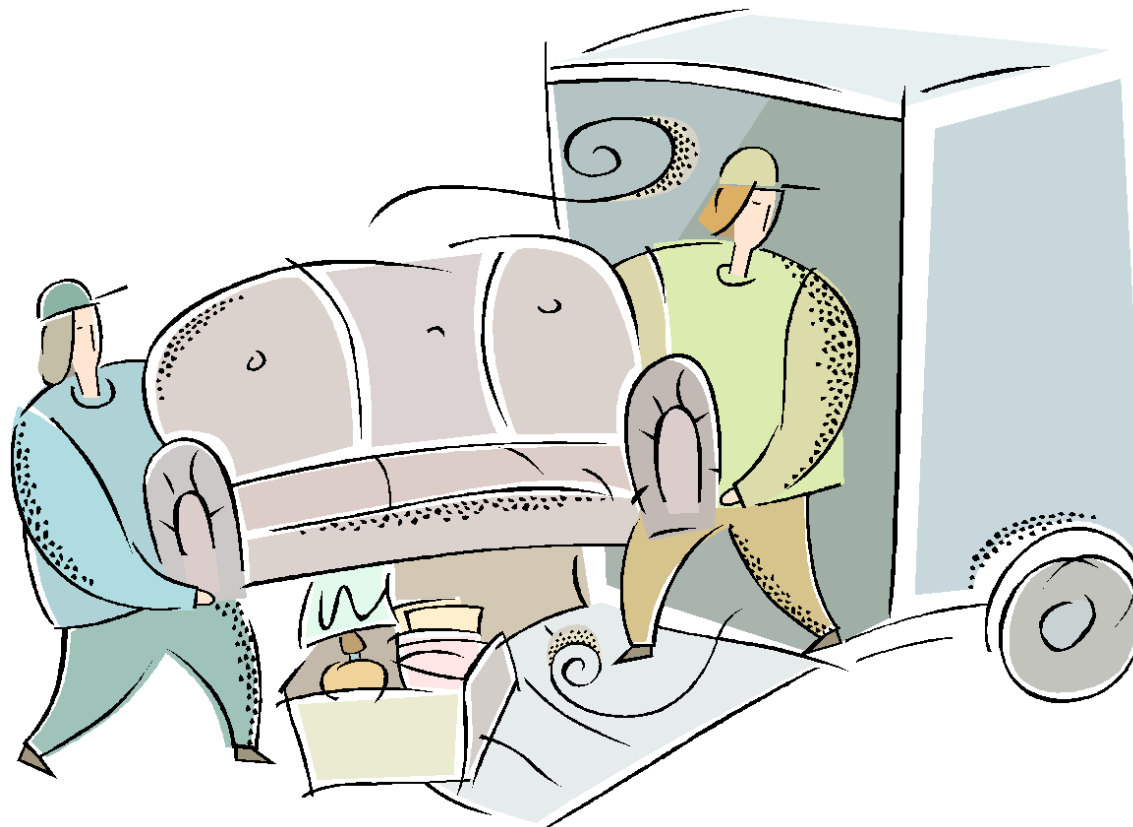
(la ronde de Mai-Thu)

les cercles mobiles

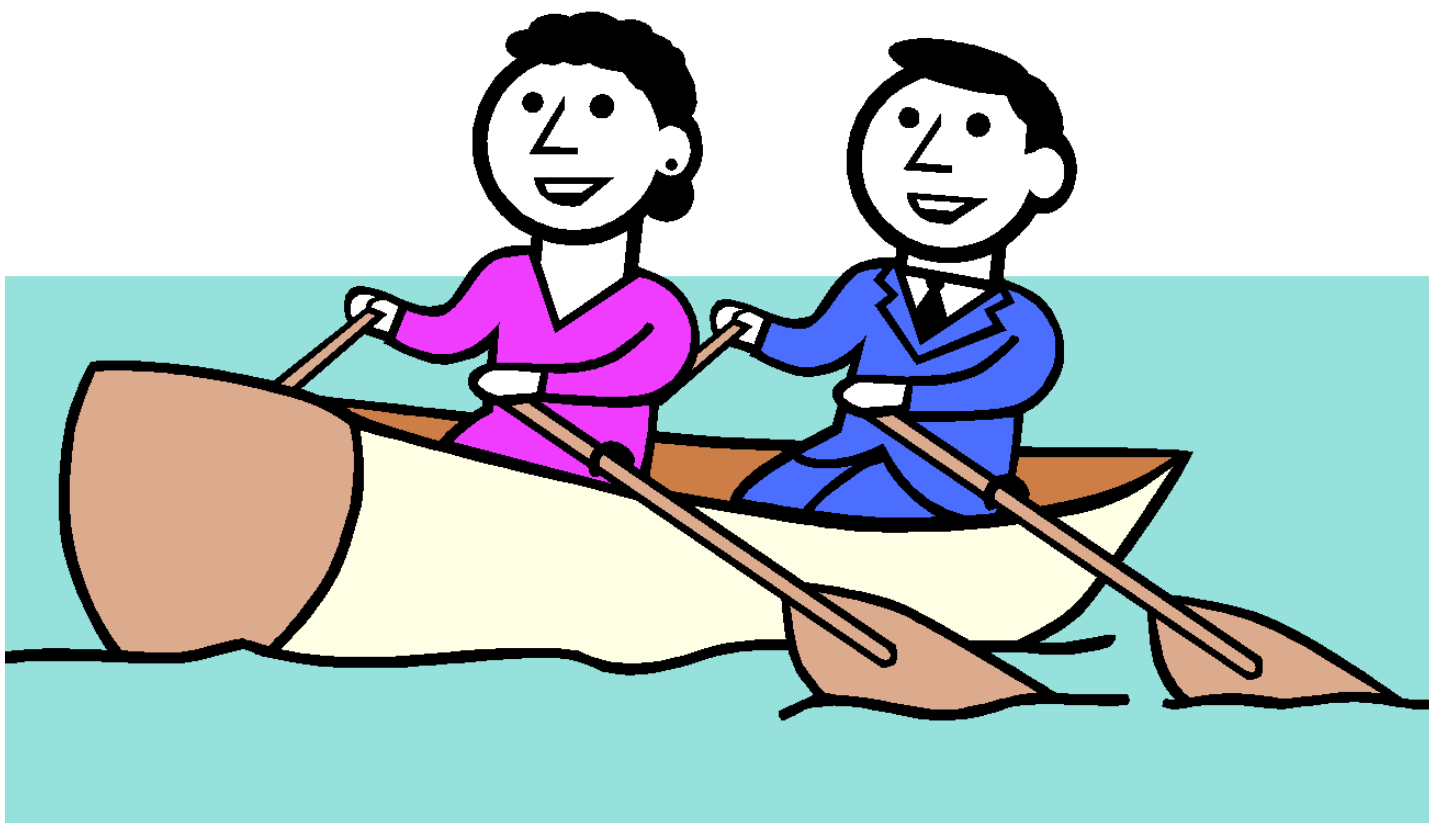




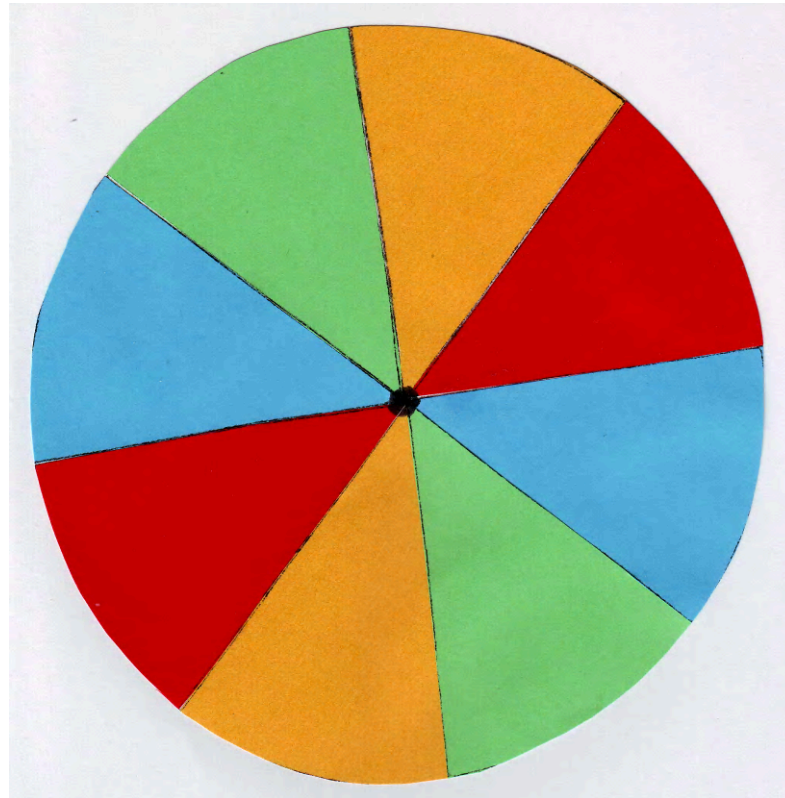
la cordée



les déménageurs



la traversée de la rivière



le parachute

Jeux de coopération : rencontre du

Nom de l'équipe :

Nom des joueurs :

