JEUX COOPÉRATIFS

CM1 - CM2

30'

Objectif général : Développer des capacités et ressources de coopération permettant d'enchaîner des actions et d'anticiper pour agir efficacement sur son adversaire selon des règles précises.

Programme 2020 : **Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.**

Compétences travaillées :

- Coopérer pour attaquer et défendre.
- Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.
- Coordonner des actions motrices simples.
- Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.

Nos jeux de coopération

BOWLING DES BOULES DE FEU

BASKET A 4 TÊTES

PASSE LA BALLE

RELAI ROULE

PASSE LA BALLE

Dispositif : 2 équipes de 8.

Les élèves sont assis en file indienne, chacun sur une chaise et se passent la balle vers l'arrière depuis le premier de la file et sans se retourner. Si la balle tombe, le relai recommence alors depuis le début. Le premier de chaque file se lève et récupère une nouvelle balle pour commencer le relai et en prend une nouvelle à chaque fois.

Temps : 2min

Matériel : 18 chaises et des petits ballons.

But : Se passer la balle de mains en mains du début à la fin de la file sans la faire tomber.

Critères de réussite : L'équipe gagnante est celle qui a fait passer le plus de balles.

BASKET A 4 TÊTES

Dispositif : 2 équipes de 8.

A chaque passage, les élèves se mettent par 4 et doivent porter un ballon avec leur tête en coopérant par 4 sans le faire tomber d'une zone à une autre (environ 10m). Quand ils sont arrivés, ils reviennent dans leur zone pour passer le ballon à 4 autres camarades de leur équipe.

Temps : 5min

Matériel : des plots et des pastilles pour matérialiser les zones et 2 ballons de gym.

But : Transporter le ballon de gym dans la zone opposée sans s'aider de ses mains le plus rapidement possible.

Critères de réussite : L'équipe gagnante est celle qui a apporté le plus de fois le ballon dans la zone opposée.

BOWLING DES BOULES DE FEU

Dispositif : 2 équipes de 12.

Une équipe est en file indienne et fait rouler son ballon sur le banc afin de faire tomber des briques. L'autre équipe située de part et d'autre des bancs, derrière des plots, vise les ballons qui roulent pour les empêcher de faire tomber les briques. Quand un élève lance son ballon, il peut aller le chercher et peut viser de nouveau mais derrière les plots.

Temps : 5min

Inversion des rôles ensuite.

Matériel : 3 bancs, 12 plots, des briques, des ballons de hand et des ballons moyens.

But : Pour l'équipe attaquante = faire tomber le maximum de briques situées derrière les bancs après avoir fait rouler son ballon.

Pour l'équipe qui défend =empêcher les ballons de rouler sur les bancs en les visant pendant qu'ils roulent à l'aide des ballons de hand lancés.

Critères de réussite : L'équipe gagnante est celle qui a fait tomber le plus de briques.

RELAI ROULE

Dispositif : 2 équipes de 8.

Chaque équipe démarre dans son camp et ne peut avancer qu'une fois que le ballon atteint le dernier joueur. Les élèves sont alignés et en position gainage avec appui pieds et mains au sol. Les mains sont derrière soi. Le ballon roule du premier au dernier élève. Quand ce dernier reçoit le ballon alors il se lève et passe au tout début de la file.

Matériel : des plots et des pastilles pour matérialiser les zones et 2 ballons taille moyenne.

But : Faire rouler la ballon sous le corps de chacun afin que le dernier de la file reçoivent le ballon pour passer tout devant et poursuivre l'exercice.

Critères de réussite : L'équipe gagnante est celle qui arrive en premier derrière la ligne d'arrivée.