

Jeux coopératifs de début d'année

Objectifs : Coopérer pour mener une mission à bien
Mieux connaître son corps pour réaliser un projet d'action

Séance 1 **Durée :** 45 mn
Matériel : cerceaux (1/élève +2), sabliers 3 et 5 minutes
1 ballon léger ou en mousse
Déménageurs : objets, 2 tapis,
1 caisse

Objectifs de la séance :
Découverte des activités d'échauffement et des principes des séances d'EPS
Accepter d'entrer en contact avec les autres, coopérer pour gagner
Courir, éviter de marcher

Déroulement :

Préparation : Vérifier l'accessibilité du matériel. Préparer des objets encombrants et d'autres objets lourds pour le transport des déménageurs (tapis de gym, grands cartons...)

Collectif : 15 mn

a) Échauffement, explication et jeux :

- Les **franchisseurs de rivière** : Les cerceaux sont placés (nbre d'élèves + 1) de façon à former une ligne. Chaque élève se place dans un cerceau. Au signal le déménagement commence (voir illustrations). Le déménagement est terminé quand tous les élèves ont atteint la ligne.
- La **maison des écureuils** (= chaises musicales coopératives) : Les élèves cherchent des noix. Au signal, un bruit les effraie et ils rentrent chez eux. C'est le bruit d'un arbre qui est abattu... On enlève un cerceau. La fois suivante, au signal, tous les écureuils doivent être à l'abri, sinon ils ont tous perdu.
- Le **feu sacré** : Il y a un « maître » et des enfants sur le terrain. Au départ, tous les enfants s'amuse librement. Le maître essaie de trouver des apprentis et les convainc en les touchant avec un ballon (= le feu sacré). Dès que le ballon touche un enfant, celui-ci devient apprenti et met un dossard. Il devra ensuite aider le maître à trouver d'autres apprentis. Quand le maître a 3 apprentis avec lui, le ballon doit changer de mains à chaque tir. Lorsqu'il ne reste plus que 3 enfants libres, le jeu s'inverse, le ballon passe dans l'équipe des enfants qui tentent alors de ramener leurs copains parmi eux, en les touchant et en leur faisant poser leur dossard.

Collectif : 10 mn

b) Jeu des déménageurs : Pour ½ groupe : 20 à 30 objets répartis sur un tapis (*Au moins 2 x plus d'objets que d'élèves, avec de très gros objets pour qu'ils soient transportés à plusieurs*) 1 cerceau au centre et 1 autre tapis
Au signal, les élèves transportent les objets jusqu'à la caisse intermédiaire. La deuxième équipe ramène les objets dans maison (le deuxième tapis). Pour gagner, il faut ranger tous les objets avant que le sablier soit écoulé (5 puis 3 minutes).

Collectif : 15 mn

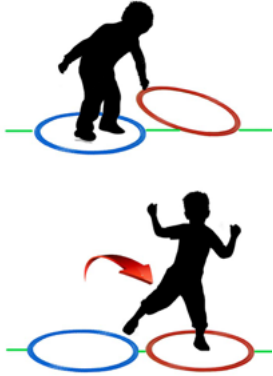
c) Retour au calme : Jeux de connaissance

Collectif : 5 mn

d) Rangement du matériel sorti.

Principe du relais déménageurs :

1/ avec les cerceaux et même principe avec les plaques de carton (attention, dimension risque de la glissade avec les cartons).



2/ avec les barres de marche coopérative.



Maison des écureuils :



Les déménageurs :

1/ situation de base



2/ contraintes de déplacement possibles :



Jeux coopératifs de début d'année

Objectifs : Coopérer pour mener une mission à bien
Mieux connaître son corps pour réaliser un projet d'action

Séance 2 **Durée :** 45 mn

Matériel : plaques de cartons (1/élève +2),
sabliers 3 et 5 minutes

1 ballon léger ou en mousse

Déménageurs : Objets, 2 tapis, 2 bancs, 2
tables

Objectifs de la séance :

*Accepter d'entrer en contact avec les autres, coopérer pour gagner
S'organiser pour se déplacer en respectant des contraintes motrices*

Courir, esquiver

Déroulement :

Collectif : 15 mn

Collectif : 15 mn

Collectif : 15 mn

Collectif : 5 mn

Préparation : Préparer les objets, aller chercher des cartons au magasin d'à côté.

a) Échauffement, explication et jeux :

- Les franchisseurs de rivière : Les cerceaux sont remplacés par des plaques de cartons. Les élèves devront être attentifs au risque de glissade.
- La maison des écureuils (= chaises musicales coopératives). Idem : les cerceaux sont remplacés par de grandes plaques de carton.
- Le feu sacré : Quand le maître a apprivoisé 3 apprentis, le ballon doit avoir fait une passe avant de toucher un enfant. Lorsqu'il ne reste plus que 3 enfants libres, le jeu s'inverse, le ballon passe dans l'équipe des enfants qui tentent alors de ramener leurs copains parmi eux, en les touchant et en leur faisant poser leur dossard.

b) Jeu des déménageurs :

• Même organisation + 2 bancs + 2 tables.

Au signal, les élèves transportent les objets jusqu'à la caisse intermédiaire, en passant par-dessus le banc et en dessous de la table. La deuxième équipe ramène les objets dans maison (le deuxième tapis). Pour gagner, il faut ranger tous les objets avant que le sablier soit écoulé.

• Même organisation + 2 loups (1 de chaque côté). Chaque fois qu'un déménageur est croqué par un loup (=touché), il doit ramener son objet et en prendre un autre.

c) Retour au calme : Jeux de connaissance

d) Rangement du matériel sorti.

Jeux coopératifs de début d'année

Objectifs : Coopérer pour mener une mission à bien
Mieux connaître son corps pour réaliser un projet d'action

Séance 3 **Durée :** 45 mn

Matériel : barres de marche coopérative (1/3élèves +2),
sabliers 3 et 5 minutes, plaques et cerceaux

1 ballon léger ou en mousse

Déménageurs : objets, 2 tapis, cerceaux, poutre au sol

Grandes feuilles de papier journal, caisse

Objectifs de la séance :

Accepter d'entrer en contact avec les autres, coopérer pour gagner

Se déplacer rapidement en respectant des contraintes d'équilibre

Courir, esquiver

Déroulement :

Préparation : Préparer les obstacles volumineux

Collectif : 10 mn

a) Échauffement, explication et jeux :

- Les franchisseurs de rivière : Les élèves se déplacent sur les barres de marche coopérative (CF photo). Les élèves restent être attentifs au risque de glissade.
- La maison des écureuils (= chaises musicales coopératives). Le signal indique sur quoi on doit se placer : cerceaux ou plaques de carton.
- Le feu sacré : Quand le maître a apprivoisé 3 apprentis, le ballon doit avoir fait une passe avant de toucher un enfant. Lorsqu'il ne reste plus que 3 enfants libres, le jeu s'inverse, le ballon passe dans l'équipe des enfants qui tentent alors de ramener leurs copains parmi eux, en les touchant et en leur faisant poser leur dossard.

Collectif : 20 mn

b) Jeu des déménageurs :

•Même organisation que séance 1 + cerceaux + poutre au sol. Les élèves déplacent les objets en binôme et de façon indirecte, en les transportant sur des feuilles de papier. La deuxième équipe ramène les objets dans maison (le deuxième tapis). Pour gagner, il faut ranger tous les objets avant que le sablier soit écoulé.

•Même organisation que jeu 1, inversion des équipes pour offrir un panel de déplacements différent.

• Même organisation + 1 loup + 1 épervier (1 de chaque côté). Les éperviers ramènent les objets à leur place initiale (tapis ou caisse), les loups font ramener les objets aux déménageurs. Les éperviers et les loups gagnent en même temps que le sablier.

Collectif : 10 mn

c) Retour au calme : Jeux de connaissance

Collectif : 5 mn

d) Rangement du matériel sorti.

Jeux coopératifs de début d'année

Objectifs : Coopérer pour mener une mission à bien
Mieux connaître son corps pour réaliser un projet d'action

Séance 4 **Durée :** 45 mn

Matériel : cerceaux et plaques de cartons (1/élève +2),
sabliers 3 et 5 minutes, plaques et cerceaux
1 ballon léger ou en mousse

Déménageurs : objets, nombreux tapis, 1 caisse,
photos, cartons

Objectifs de la séance :

*Accepter d'entrer en contact avec les autres, coopérer pour gagner
Se déplacer rapidement en respectant des contraintes de coopération
Observer et coopérer pour reconstituer un assemblage d'objets
Courir, esquiver*

Déroulement :

Préparation : Rassembler des cartons en grande quantité, composer 2 maisons exemple et la photographier. Imprimer la photo.

Collectif : 10 mn

a) **Échauffement, explication et jeux :**

- Les **franchisseurs de rivière** : Les élèves se déplacent dans les cerceaux.
- La **maison des écureuils** (= chaises musicales coopératives). Le signal indique sur quoi on doit se placer : cerceaux ou plaques de carton.
- Le **feu sacré** : Quand le maître a apprivoisé 3 apprentis, le ballon doit avoir fait une passe avant de toucher un enfant. Lorsqu'il ne reste plus que 3 enfants libres, le jeu s'inverse, le ballon passe dans l'équipe des enfants qui tentent alors de ramener leurs copains parmi eux, en les touchant et en leur faisant poser leur dossard.

Collectif : 20 mn

b) **Jeu des déménageurs :**

- Les déménageurs doivent, en plus de la situation 1, transporter et reconstituer à l'identique, en s'aidant de la photo la maison fabriquée. Une fois tout transporté, les 2 équipes peuvent s'associer pour retrouver la disposition voulue.
- Même organisation que jeu 1 mais avec des contraintes de déplacement.
- Même organisation mais les élèves se déplacent par 2 : 1 qui fait le cheval, l'autre qui est sur la « charrette ». La charrette est un tapis, le cheval (ou les chevaux si c'est trop compliqué) tirent le tapis.

Collectif : 10 mn

c) **Retour au calme :** Jeux de connaissance

Collectif : 5 mn

d) Rangement du **matériel** sorti.

