

## Jeux de coopération : P3

Le jeu coopératif est une activité de participation où la compétition est limitée voire éliminée. Il permet aux participants de s'amuser sans expérimenter de frustration liée à l'échec.

### Objectifs généraux :

Faciliter la socialisation : se connaître et connaître l'autre ;

Avoir confiance en soi et dans les camarades.

Participer à une réussite collective.

# Le château-fort: Approvisionner les habitants

## Semaine 1: Découverte

Temps prévu : 40mn

**Obj:** Comprendre les consignes et agir avec les autres.  
Affiner ses gestes et trouver de nouvelles réponses.

**But du jeu :**  
Aider les camarades enfermés  
dans le château..

### Déroulement :

Arrivés en salle d'évolution : les enfants découvrent un château-fort au centre de la pièce. Différents bacs, pleins d'objets en mousse, sont disséminés dans la pièce.

1- La maîtresse répartit les enfants ( 5 dans le château, et les autres, tout autour).

Elle donne les consignes :

Au signal (taper dans les mains) on apporte le plus d'objets aux habitants du château.  
Chaque enfant ne peut porter qu'un objet à la fois.  
Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus d'objet dans les bacs.

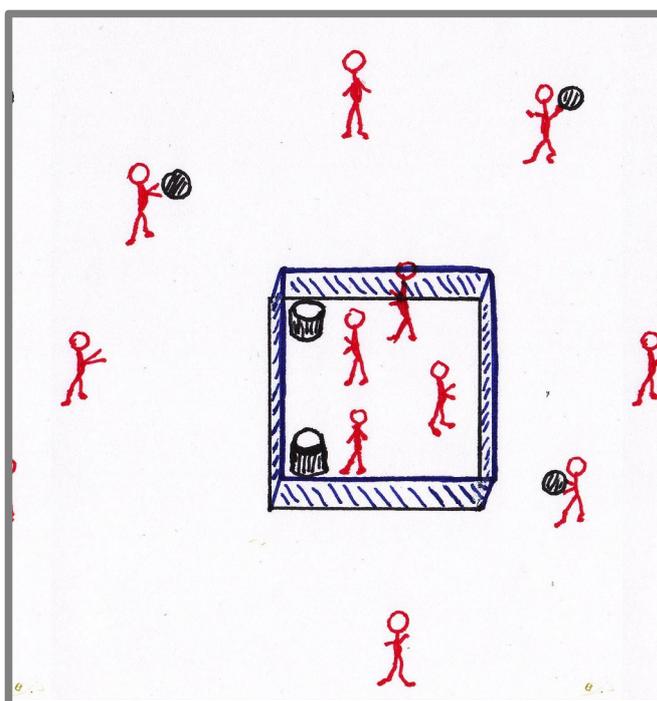
2- Elle propose aux enfants de faire un premier essai.  
→ chercher les objets et les apporter aux habitants.

L'enseignant vérifie que chaque enfant participe au jeu..

L'enseignant verbalise les actions pour aider à la compréhension.

### **Matériel :**

Le château ( bancs+tapis)  
Beaucoup de  
petits objets légers



### 3- Phase de regroupement : analyse du jeu

→ comment avez-vous fait pour passer les objets? ( donnés de la main à la main, lancés, en les faisant rebondir avant le mur → réinvestissement de l'activité « lancer » précédente.)

→ à quoi faut-il faire attention, → ne pas lancer l'objet sur un enfant qui ne regarde pas dans la bonne direction.

→ que se passe-t'il dans le château : → c'est dangereux, les objets sont posés partout.

→ Comment pouvons nous améliorer notre jeu,

- \* faire attention quand on lance les objets.

- \* S'organiser avec les enfants dans le château, aller toujours vers le même enfant..

- \* Mettre des caisses dans le château pour ranger.

- \*Peut-être faut-il positionner plus ou moins d'enfants dans le château.

 Mise en place de chaque possibilité., en changeant à chaque fois, les enfants en réception dans le château.

### 4- Retour au calme : assis autour du château.

# Le château-fort: Approvisionner les habitants

Temps prévu : 40mn

## Semaine 2 : Structuration de l'espace et lancers

**Obj:** Comprendre les consignes et agir avec les autres.

Affiner ses gestes et trouver de nouvelles réponses.

Agir dans l'espace et sur des objets.

Utiliser des verbes d'action et des prépositions.

Ajuster ses actions et prendre du plaisir à agir; accepter de partager les objets ;

Ecouter et respecter les consignes ; imiter les actions.

### Déroulement :

Arrivés en salle d'évolution : les enfants retrouvent le château-fort au centre de la pièce. Ils s'aperçoivent qu'il est entouré de douves. Différents bacs, pleins d'objets en mousse, sont disséminés dans la pièce.

1- La maîtresse répartit les enfants ( 5 dans le château, et les autres, tout autour.)

Elle donne les consignes :

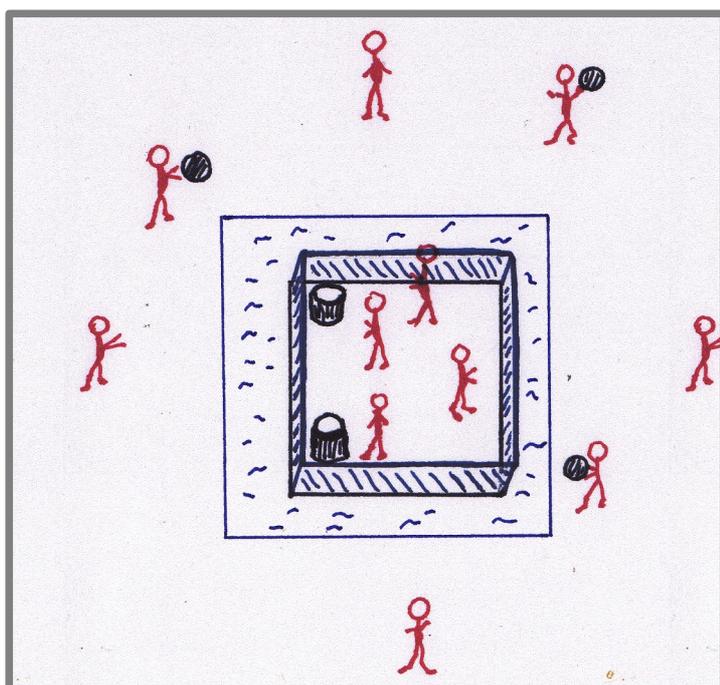
( selon le nombre d'élèves dans la classe)

Il n'est plus possible d'approcher des créneaux.

Au signal (taper dans les mains), il faut trouver une solution pour faire parvenir les balles aux habitants du château par dessus les douves.

Chaque enfant ne peut lancer qu'un objet à la fois.

Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus de balle dans les bacs.



L'enseignant vérifie que chaque enfant participe au jeu..

L'enseignant verbalise les actions pour aider à la compréhension.

### Matériel :

Le château ( bancs+tapis)

Des tapis bleus disposés en rivière.

Beaucoup de

Petites balles légères

→ Plusieurs essais sont réalisés. (les enfants prennent place à tour de rôle dans le château.)

2- Phase de regroupement : analyse du jeu

→ comment avez-vous fait pour passer les objets? (lancers ou gros rebonds → réinvestissement de l'activité « lancer » précédente.)

→ à quoi faut-il faire attention, → ne pas lancer l'objet sur un enfant qui ne regarde pas dans la bonne direction.

→ Comment pouvons nous améliorer notre jeu ?

\* Faire attention à la manière de lancer les objets : force, direction....Lorsqu'on essaie de faire rebondir, il faut également se soucier de la force et de la direction du rebond.

\*S'organiser avec les enfants dans le château, lancer toujours vers le même enfant.

\*Mettre des caisses dans le château pour ranger.

\*Positionner plus ou moins d'enfants en réception dans le château.

3- Il est possible de complexifier le jeu, en proposant différents objets à lancer : de grosses balles de mousse, des foulards ( et là, comment faire ?), des sacs de riz, .... et à chaque fois, il faut trouver la bonne façon de lancer pour que le camarade puisse réceptionner l'objet.

4- Retour au calme, assis autour du château.

# Le château-fort: Approvisionner les habitants

## Semaine 3 : Coopérer pour aborder le château

Temps prévu : 40mn

Comprendre les consignes et agir avec les autres.

Affiner ses gestes et trouver de nouvelles réponses.

Agir dans l'espace et sur des objets.

Utiliser des verbes d'action et des prépositions.

Adapter ses déplacements à des contraintes variées ;

Ajuster ses actions et prendre du plaisir à agir; accepter de partager les objets ;

### Déroulement :

Arrivés en salle d'évolution : les enfants retrouvent le château-fort au centre de la pièce. Ils s'aperçoivent qu'il est entouré de douves, cependant, des ponts-levis sont installés. Différents bacs, pleins d'objets en mousse, sont disséminés dans la pièce.

1- La maîtresse répartit les enfants ( 5 dans le château, et les autres, tout autour.)

Elle donne les consignes :

↳ ( selon le nombre d'élèves dans la classe)

On ne peut toujours pas s'approcher des créneaux.

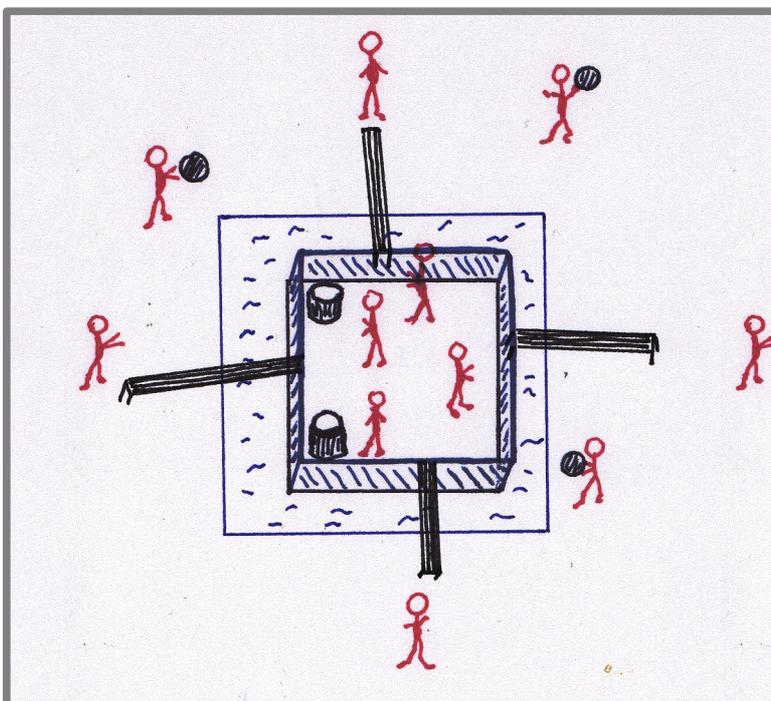
Au signal (taper dans les mains), il faut trouver une solution pour faire parvenir les objets aux habitants du château par dessus les douves, mais on peut également grimper sur les ponts pour livrer les objets.

Chaque enfant ne peut lancer ou livrer qu'un objet à la fois.

Lorsqu'un enfant est sur un pont, il faut attendre qu'il soit descendu pour pouvoir monter à sa place.

L'enfant sur le pont doit donner l'objet et non le lancer.

Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus d'objet dans les bacs.



L'enseignant vérifie que chaque enfant participe au jeu..

L'enseignant verbalise les actions pour aider à la compréhension.

### Matériel :

Le château ( bancs+tapis)

Des tapis bleus disposés en rivière.

Des bancs pour les ponts.

Beaucoup de

D'objets légers.

2- Réaliser un roulement pour que tous les enfants se retrouvent en réception dans le château.

3- complexifier le jeu :

Seules les balles peuvent être lancées, les autres objets doivent être apportés.

→ en fonction de l'objet choisi, savoir quelle action doit être accomplie.

3- Retour au calme autour du château.

# Le château-fort: Approvisionner les habitants

## Semaine 4- Collaborer, coopérer

Temps prévu : 30mn

**Obj:** Comprendre les consignes et agir avec les autres.

Affiner ses gestes et trouver de nouvelles réponses.

Agir dans l'espace et sur des objets.

Utiliser des verbes d'action et des prépositions.

Adapter ses déplacements à des contraintes variées ;

Ajuster ses actions et prendre du plaisir à agir; accepter de partager les objets.

### Déroulement :

Arrivée en salle d'évolution : les enfants retrouvent le château-fort au centre de la pièce. Ils s'aperçoivent qu'il est entouré de douves, cependant, un pont-levis est installé ainsi qu'un chemin de pierres de rivière. Différents bacs, pleins d'objets en mousse ou en carton léger, sont disséminés dans la pièce.

1- La maîtresse répartit les enfants ( 5 dans le château, et les autres, tout autour.)

Elle donne les consignes :

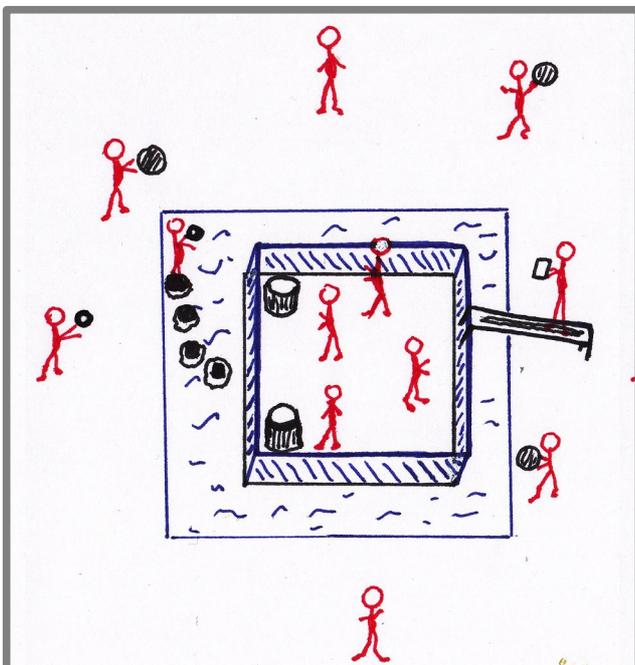
Il faut encore trouver une solution pour faire parvenir les objets aux habitants du château par dessus les douves, mais on peut également grimper sur les ponts ou marcher sur les pierres de rivières pour livrer les objets.

Chaque enfant ne peut lancer ou livrer qu'un objet à la fois.

Lorsqu'un enfant est sur un pont ou sur le chemin de pierres, il faut attendre qu'il soit descendu pour pouvoir monter à sa place.

L'enfant sur les chemins doit donner l'objet et non le lancer.

Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus d'objet dans les bacs.



### Matériel :

Le château ( bancs+tapis)  
Des tapis bleus disposés en rivière.

Des bancs pour les ponts.

Beaucoup de

D'objets légers de plus en plus volumineux.

L'enseignant vérifie que chaque enfant participe au jeu..

L'enseignant verbalise les actions pour aider à la compréhension.

2- Le jeu est repris plusieurs fois en changeant les places des enfants pour que tous réceptionnent les objets à l'intérieur du château.

3- Il est possible de complexifier ce jeu,

\* En donnant des objets de plus en plus volumineux, bien que légers.

\* En attribuant un objet à un type de traversée.

\* En demandant aux habitants du château de trier les objets.

3- Chaque enfant s'assoit autour du château: retour au calme.

# La traversée des douves.

PS : Un château est affiché au mur.

## Semaine 5- Collaborer, coopérer

**Obj :** Comprendre les consignes et agir avec les autres.

Affiner ses gestes et trouver de nouvelles réponses.

Agir dans l'espace.

Utiliser des verbes d'action et des prépositions.

Adapter ses déplacements à des contraintes variées ;

Ajuster ses actions et prendre du plaisir à agir; accepter de partager les objets.

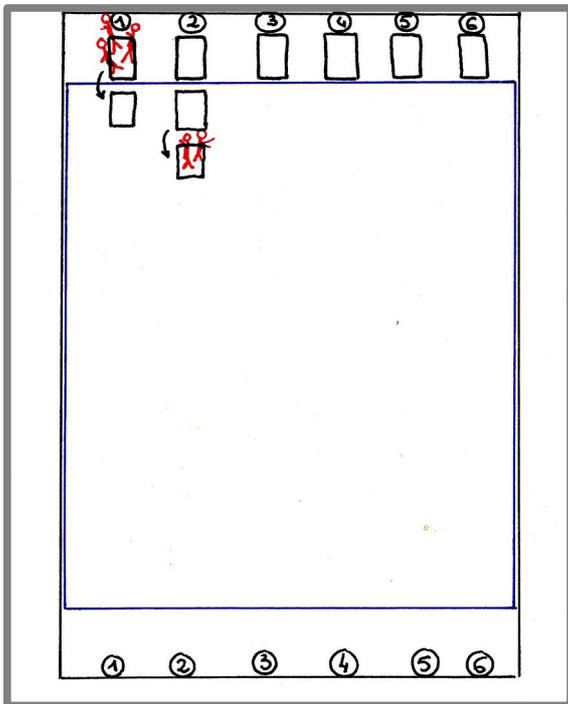
Temps prévu : 40mn

**Déroulement :** De retour en salle d'évolution, les enfants découvrent le château peint au mur, des bannières numérotées de 1 à 6 de part et d'autre de la pièce (en fonction du nombre d'enfants ; l'idéal étant environ 4 par groupe), et les douves (tapis plats) recouvrants le sol. Enfin, 2 tapis fins et légers (1m x 75cm) sont donnés à chaque groupe.

PS : Il est possible de prendre des cartons plats à la place des tapis.

Il faut trouver une solution pour parvenir au château en traversant les douves et en restant sur les tapis.

Le jeu s'arrête lorsque tous les enfants sont arrivés au château.



L'enseignant vérifie que chaque enfant participe au jeu.

L'enseignant verbalise les actions pour aider à la compréhension.

### **Matériel :**

Le château (peinture au mur)

Des tapis bleus disposés en rivière.

Des bannières (plots, bâtons + photocopies des chiffres de 1 à 6)

Des tapis de gym petit format ou des cartons plats : 2 par groupe

→ Laisser les enfants trouver une solution. ( tout le monde sur un tapis, on pose l'autre tapis... Les enfants se transfèrent dessus... on pose le premier tapis...etc...)

→ Le jeu est repris plusieurs fois jusqu'à atteindre un automatisme.

→ retour au calme sur les tapis.

# La traversée des douves.

## Semaine 6- Collaborer, coopérer

Temps prévu : 40mn

**Obj:** Comprendre les consignes et agir avec les autres.

Affiner ses gestes et trouver de nouvelles réponses.

Agir dans l'espace et sur des objets.

Utiliser des verbes d'action et des prépositions.

Adapter ses déplacements à des contraintes variées ;

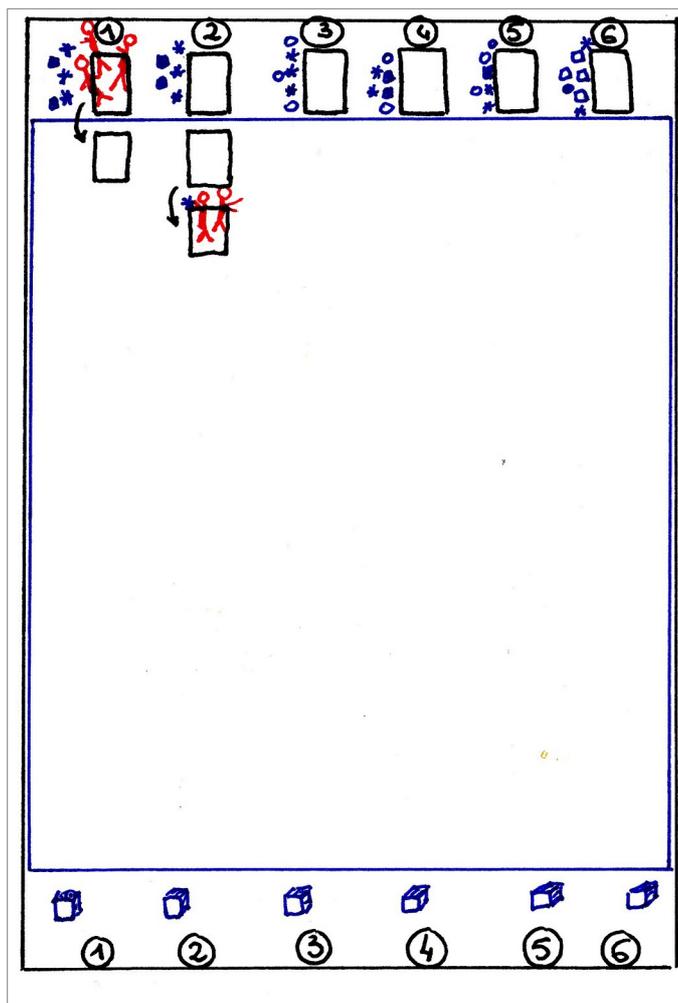
Ajuster ses actions et prendre du plaisir à agir; accepter de partager les objets.

**Déroulement :** De retour en salle d'évolution, la maîtresse propose, sur le dispositif précédent :

1- de reprendre le jeu tel qu'on l'avait laissé. ( verbaliser le souvenir)...

2- Que les enfants transfèrent des objets avec eux. (sans les oublier en chemin)....

3- De transférer des objets de plus en plus volumineux ( attention de ne pas mettre les enfants dans l'impossibilité de réaliser la traversée!!!)



4- Retour au calme , sur les tapis.

# La traversée des douves.

## Semaine 7 - Collaborer, coopérer

Temps prévu : 40mn

**Obj:** Comprendre les consignes et agir avec les autres.

Affiner ses gestes et trouver de nouvelles réponses.

Agir dans l'espace et sur des objets.

Utiliser des verbes d'action et des prépositions.

Adapter ses déplacements à des contraintes variées ;

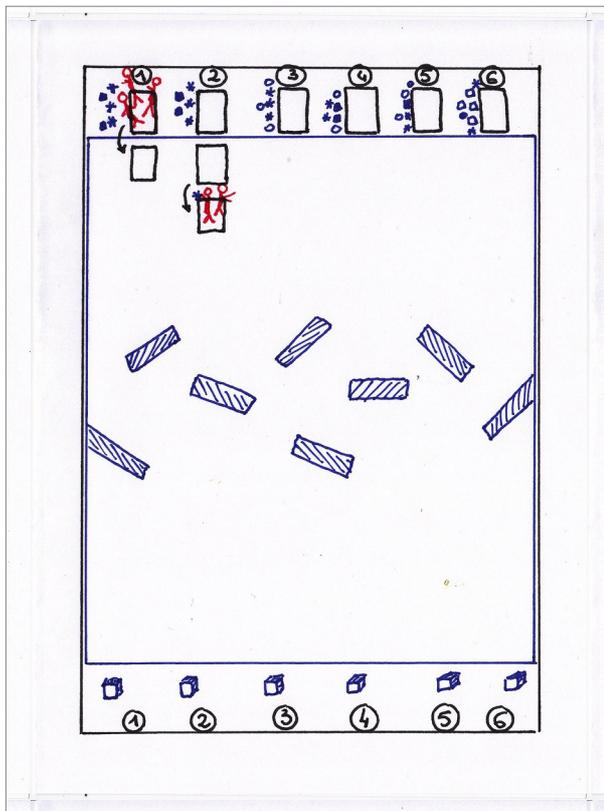
Ajuster ses actions et prendre du plaisir à agir; accepter de partager les objets.

**Déroulement :** De retour en salle d'évolution, la maîtresse propose, sur le dispositif précédent :

1- de reprendre le jeu tel qu'on l'avait laissé. ( verbaliser le souvenir)...

2- Que les enfants transfèrent des objets avec eux. (sans les oublier en chemin).... alors que des obstacles les obligent à modifier leur trajectoire.

3- de transférer des objets de plus en plus volumineux ( attention de ne pas mettre les enfants dans l'impossibilité de réaliser la traversée!!!), avec modification de trajectoire.



4- retour au calme, sur les tapis.