

**Domaine du socle commun**

Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen

Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble

**Domaine disciplinaire**

Education physique et sportive

**Objectif de la séance**

Accepter l'opposition et la coopération.

**Objectifs du jeu1**

- lancer, recevoir
- mémoriser les prénoms
- intégrer chacun et renforcer la cohésion du groupe



Illustration : Robert Touati

# BALLON – BONJOUR



## MATÉRIEL

un ballon

## PRÉPARATION

## DÉROULEMENT

Le groupe s'assoit en cercle.

1. Le groupe forme un cercle debout.

Le premier joueur lance le ballon à un autre joueur, en lui souhaitant le bonjour et en le nommant (par exemple : « bonjour Léo »).

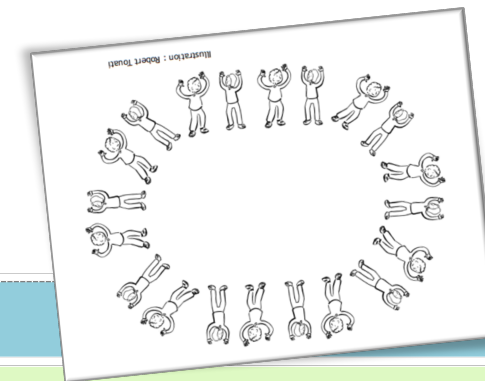
2. Léo attrape le Ballon, puis le lance à un autre joueur de son choix, tout en le saluant à son tour...et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les joueurs se soient mutuellement (et fraternellement) souhaité le bonjour.

**Variante :** Lancer la balle au pied ou encore le groupe assis les jambes écartée, fera rouler le ballon de joueur en joueur. On pourra introduire plusieurs ballon à la fois pour corser le jeu.

## OBJECTIF DU JEU 2

- Développer l'expression et l'écoute
- Encourager l'imagination créative des participants

*Jeux de coopération*



## CHEF D'ORCHESTRE

PRÉPARATION



MATÉRIEL

DÉROULEMENT

aucun

Les participants sont debout en cercle. Un premier volontaire crée un geste répétitif, puis tous les autres l'imitent ; après vingt ou trente secondes, il s'arrête et le suivant crée un autre geste, etc.

VARIANTES : Si on souhaite insister plus sur l'harmonie du groupe, on modifiera la consigne : le geste sera lent, non répétitif ; quand le premier s'arrêtera, le suivant partira de la position sur laquelle le groupe s'est arrêté ; le groupe entier, attentif aux mouvements, accompagne chaque leader dans son geste.

## OBJECTIF DU JEU 3

- Développer l'écoute.
- Présenter un ou des aspects de sa vie, de sa personnalité aux autres.
- Découvrir un (ou des aspects) de l'autre que je ne connais pas.
- Découvrir, utiliser et interpréter le sens véhiculé par l'expression non-verbale.



## SOURD OU MUET

PRÉPARATION



MATÉRIEL

DÉROULEMENT

aucun

Les participants sont en cercle. L'animateur leur donne alternativement le nom de « sourd » ou de « muet ». Il s'agit maintenant de faire connaissance. Le sourd peut poser des questions au muet, qui ne peut répondre que par des signes ou des mimes. Ensuite, ils inversent les rôles.

## OBJECTIF DU JEU 4

# L'AVEUGLE ET SON GUIDE

- Etre capable, par paire, de coopérer pour réaliser une situation donnée.
- Développer les capacités de communication verbale par messages clairs et d'écoute pour trouver une solution groupale.
- Guider de la voix quelqu'un ou se laisser diriger.
- Etre capable de faire confiance et développer la connivence nécessaire pour une communication efficace.
- Débuter une réflexion en classe sur le principe de coopération.

*Jeux de coopération*



### PRÉPARATION



### MATÉRIEL

un foulard pour 2 enfants

### DÉROULEMENT

Les enfants sont par couple. L'un est le guide, l'autre est l'aveugle (yeux bandés). Le guide et son partenaire vont convenir d'un code pour pouvoir communiquer, ce peut être un claquement de mains, un sifflement, un cri... Les guides et les aveugles vont ensuite se séparer (répartition des joueurs dans l'espace). La seconde phase du jeu, on l'aura devinée, doit permettre au couple de se reconstituer. Les guides, immobiles, vont essayer, en émettant des messages conformes au code choisi, de ramener à eux leur partenaire égaré et muet.

**Variante** : à la fin du jeu, le guide peut promener son partenaire dans la pièce et lui faire découvrir son environnement par le toucher, en lui prenant parfois la main pour l'inciter à palper tel ou tel objet caractéristique du milieu.

## OBJECTIF DU JEU 5

- développer les langages d'expressions qui mobilisent le corps
- ajuster et diversifier ses actions.
- élargir le champ de ses expériences.
- être attentif à l'autre, essayer de comprendre ses intentions

*Jeux de coopération*



# DANSE DE DOS



## PRÉPARATION

### MATÉRIEL

- un ballon pour deux.
- musique.

### DÉROULEMENT

- **Déroulement**

1. On se met par deux, dos à dos, et on s'insère le ballon entre les deux dos.
2. L'étrange danse peut commencer, mais attention ! Le ballon ne doit pas tomber...

- **Variante N°1**

On peut danser avec ou sans musique, avec ou sans ballon.

- **Variante N°2**

Ou encore placer le ballon entre deux épaules, deux hanches, deux cuisses, etc.

## OBJECTIF DU JEU 6

Jeux de coopération



- Etre capable, par paire, de coopérer pour réaliser une situation donnée.
- Développer les capacités de communication verbale par messages clairs et d'écoute pour trouver une solution groupale.
- Guider de la voix quelqu'un ou se laisser diriger.
- Etre capable de faire confiance et développer la connivence nécessaire pour une communication efficace.
- Débuter une réflexion en classe sur le principe de coopération.

## LES PINGOUINS

### PRÉPARATION

### MATÉRIEL

cerceaux, musique (ou...  
chant par un participant)

### DÉROULEMENT

tous les pingouins doivent rester sur la banquise même si celle-ci se met à fondre.

Les participants sont les pingouins et ils se baladent dans l'eau sur une musique. Lorsque la musique s'arrête, les pingouins doivent sauter dans les cerceaux (banquises). Au fur et à mesure du jeu, les cerceaux sont de moins en moins nombreux mais tout le monde doit pouvoir se mettre sur le cerceau restant.

Les pingouins se prélassent dans l'eau sur une musique mais lorsque le danger approche, les pingouins remontent sur la banquise.

Malheureusement, celle-ci fond et tous les pingouins doivent pourtant y rester ...

La partie se termine lorsque l'un des joueurs ou plus sortent de la zone

**Variante:** Plutôt qu'une grande zone de départ, commencez le jeu avec plusieurs espaces. La seule position acceptée est debout ! Remplacez les signaux du meneur par de la musique.

## OBJECTIF DU JEU 7

- faire preuve de dextérité
- coopérer dans la recherche collective d'une solution



# LES ARJIENS

## PRÉPARATION



## MATÉRIEL

des bâtonnets et une longue corde

## DÉROULEMENT

L'animateur raconte au groupe une histoire qui situe l'action : « vous venez de la planète ARJ, et comme tous les Arjiens et les Arjiennes, vous avez trois caractéristiques précises :

-Vous n'avez qu'un seul doigt, l'index, donc vous ne pouvez rien utiliser d'autre que votre index.

-Vous êtes très coopératifs, très créatifs, très habiles pour vous sortir d'une situation.

-Vous communiquez beaucoup avec les autres pour échanger vos idées mais aussi pour exprimer vos besoins si vous êtes en difficulté.

Vous êtes prisonniers sur ma planète. Pour vous en sortir, il faut passer entre ces deux chaises rapprochées (ou suivre cette corde posée par terre). Seulement, je suis malin moi aussi, je vous ai tous reliés par un bâtonnet spécial entre vos index respectifs qui donne le signal d'alarme si vous en faites tomber un avant d'être tous passés de l'autre côté des chaises (ou d'avoir rejoint l'autre côté de la corde).

Chaque élève reçoit deux bâtonnets qu'il place entre ses index et ceux du voisin de droite et de gauche. Chaque groupe forme un cercle, tous sont reliés par les bâtonnets qui ne doivent pas tomber.

**Résultats** : les élèves ont coopéré et ont réussi ensemble une mission qui n'est pas aussi facile qu'il n'y paraît. Il est important que chaque groupe explique aux autres comment ils ont procédé pour y arriver. A partir de là, une réflexion sur la coopération en classe peut être ouverte.