



## Jeux Coopératifs Agenda C2



### Principes généraux

- ***A garder à l'esprit durant les activités***

**Tout le monde peut s'amuser.**

**Tout le monde peut vivre des situations de succès.**

**Tout le monde est invité à participer activement.**

**Tout le monde a/trouve sa place.**

**Personne n'est éliminé.**

**Favoriser les échanges entre partenaires.**

**Favoriser les gestes coopératifs.**

**Gagner ensemble.**

- ***L'IM Interpersonnelle est une dominante commune à tous les jeux coopératifs***
- ***Bibliographie***



## IM Visuelle et Spatiale

### 1. Le cercle du regard

#### a. matériel

- Aucun

#### b. organisation de groupe

- groupe sur un cercle, enfants tournés vers l'intérieur du cercle

#### c. déroulement

- Chaque enfant cherche le regard d'un autre.
- Lorsque 2 enfants se sont trouvés du regard, ils se mettent à traverser le cercle pour échanger leur place.
- Les regards doivent être maintenus jusqu'à l'arrivée à sa nouvelle place.
- Puis on cherche un autre partenaire.

#### d. prolongement

- en se croisant chaque enfant peut dire le prénom de son partenaire, le toucher légèrement, ...



## 2. La queue du serpent

### a. matériel

- Aucun

### b. organisation de groupe

- en sous groupe de 4 à 6 enfants
- en file indienne : le serpent

### c. déroulement

- Chaque enfant tient la taille de celui qui le précède.
- Le premier de la file doit attraper la queue du serpent qui se débat pour lui échapper.
- Quand il y parvient, il devient la queue du serpent.
- La nouvelle "tête" repart en chasse.
- Le jeu s'arrête quand tous ont été la tête du serpent.

### d. prolongement

- la tête peut attraper la queue d'un autre serpent



## 3. Noeud humain

### a. matériel

- Aucun

### b. organisation de groupe

- collectif
- en cercle serré épaules contre épaules

### c. déroulement

- Les enfants tendent les bras vers le centre, paumes ouvertes vers le sol.
- Ils ferment les yeux et doivent saisir 2 mains au hasard.
- Ils ouvrent ensuite les yeux et essaient de défaire le nœud ainsi formé sans lâcher les mains.
- Le jeu prend fin quand les enfants se retrouvent en un ou plusieurs cercles.



## IM Corporelle et Kinesthésique

### 1. Le fax

#### a. matériel

- une feuille et un stylo par groupe

#### b. organisation de groupe

- groupes de 4 à 8 se placent en colonne, tous les enfants regardent dans la même direction

#### c. déroulement

- Le premier enfant de chaque colonne reçoit la feuille et le stylo : il est l'imprimante.
- Lors du jeu, personne ne peut parler ni se retourner.
- Le dernier envoie un mot à son partenaire de devant en écrivant lettre par lettre sur son dos avec le doigt.
- Sans attendre la fin du message celui-ci retransmet chaque lettre le plus vite possible au suivant car la suivante arrive tout de suite après.
- L'imprimante écrit sur la feuille chacune des lettres qui lui arrivent jusqu'au point final.
- Une fois le message écrit, le groupe se réunit pour découvrir le résultat sur la feuille et le message de départ.

#### d. prolongement

- augmenter les intermédiaires
- augmenter le nombre de lettres écrites en une fois



## 2. Défense de rire

### a. matériel

- Ficelle

### b. organisation de groupe

- 2 groupes sur 2 rangées dos à dos

### c. déroulement

- Chaque enfant tient un bout de ficelle entre son nez et sa lèvre supérieure (comme une moustache).
- Au signal chaque enfant fait demi-tour et regarde son camarade en face de lui dans le blanc des yeux.
- Ceux qui ne gardent pas leur sérieux perdent leur ficelle et peuvent aller faire rire les autres encore en jeu.
- Au bout du temps imparti, le groupe ayant le plus de moustaches est déclaré le champion des gens sérieux.

### d. prolongement

- donner une ficelle plus longue à un groupe de 3 ou 4 élèves



## 3. Les pingouins

### a. matériel

- feuilles de papier journal symbolisant des icebergs

### b. organisation de groupe

- collectif

### c. déroulement

- 3 doubles pages de journaux sont déposées au sol.
- Les enfants (les pingouins) doivent se mettre à l'abri sur les icebergs quand l'ours (l'enseignant) sort sur la banquise.
- L'enseignant sort 4 fois, et à chaque sortie les icebergs diminuent de moitié (ils fondent).
- Entre chaque sortie les pingouins ont 3 minutes pour s'organiser.

### d. prolongement

- donner le rôle de l'ours à un enfant
- diminuer le temps pour se réorganiser à 2 min.



## 4. De personnes à personnes

### a. matériel

- une balle ou un ballon pour 2

### b. organisation de groupe

- à partir du cercle les participants se regroupent par 2

### c. déroulement

- L'animateur annonce un contact "tête à tête", "jambe à pied", ...
- Les participants effectuent ce contact en coinçant la balle, et le maintiennent en se déplaçant dans l'espace.
- L'animateur annonce un nouveau contact, ... les participants reprennent de nouveau leur déplacement par 2.
- A l'annonce de "personne à personne" les participants changent de partenaires.

### d. prolongement

- faire augmenter le nombre d'enfants par groupe





## 5. Passer le geste

### a. matériel

- Aucun

### b. organisation de groupe

- collectif en cercle

### c. déroulement

- Un enfant volontaire effectue un geste répétitif simple.
- Son voisin de droite l'imité et prolonge ce mouvement en le complétant légèrement.
- Et ainsi de suite en suivant les enfants sur le cercle.
- A la fin du tour du cercle, un autre volontaire peut proposer son geste.



## 6. Le monstre humain

### a. matériel

- Aucun

### b. organisation de groupe

- avec des groupes d'au moins 7 enfants

### c. déroulement

- Les enfants se regroupent pour écouter la consigne.
- Ils doivent former un monstre se tenant par contact physique sur un nombre précis de pieds ou de mains.
- Formule pour le calcul maxi : nombre de pieds ou mains du groupe / 2 – 1.
- Le monstre doit rester immobile pendant 5 secondes.

### d. prolongement

- quand les groupes ont compris la stratégie de coopération on peut diminuer le nombre d'appuis au sol



## IM Musicale et Rythmique

### 1. Les cerceaux musicaux

#### a. matériel

- autant de cerceaux que d'enfants
- de la musique

#### b. organisation de groupe

- en collectif

#### c. déroulement

- Placer les cerceaux dans toute la salle.
- Durant la musique les enfants dansent autour des cerceaux.
- A l'arrêt de la musique les enfants doivent prendre place à l'intérieur d'un cerceau.
- Enlever un ou plusieurs cerceaux à la reprise de la musique et recommencer.
- Le jeu s'arrête lorsque tous les enfants sont regroupés dans le moins de cerceaux possibles.



## 2. Le phare

### a. matériel

- Foulards

### b. organisation de groupe

- créer des binômes dans une salle vide ou dans la cour

### c. déroulement

- Bander des yeux d'un enfant de chaque binôme : il est le bateau.
- L'autre enfant est le phare.
- Les enfants se mettent d'accord sur un signal sonore qui sera émis par le phare.
- Les phares se placent sur tout le pourtour de l'espace.
- Au signal les phares émettent pour que chaque bateau puisse le retrouver.
- Le jeu se termine quand chaque binôme est reformé.

### d. prolongement

- Les phares indiquent grâce à leur signaux sonores des éléments dangereux sur le parcours des bateaux



## 3. Les crieurs

### a. matériel

- foulards
- jeux de 4 ou 5 cartes marquées d'un nom d'animal avec illustration

### b. organisation de groupe

- en collectif

### c. déroulement

- Donner secrètement une carte à chaque enfant afin que chaque nom soit donné à 4 ou 5 enfants.
- Bander les yeux des participants.
- Au signal, tous font le bruit de leur animal.
- Tous essaient de trouver ceux qui ont le même animal.
- Le groupe qui se croit complet reste sur place et attend le signal de fin.

### d. prolongement

- utiliser des cartes avec des noms d'objets



## 4. Pui pui

### a. matériel

- foulards

### b. organisation de groupe

- en collectif

### c. déroulement

- Chacun se bande les yeux.
- L'enseignant désigne un élève qui sera celui qui est dans le nid (il doit rester sur place).
- Les autres enfants vont se déplacer, quand ils se croisent ils échangent un "pui pui".
- Si l'autre répond "pui pui" il faut chercher encore.
- Si l'autre ne répond pas c'est qu'ils ont trouvé le nid où l'on ne répond pas mais où l'on peut ouvrir ses yeux.

### d. prolongement

- travailler sans parler juste en touchant l'épaule par exemple



## IM Verbo Linguistique

### 1. Les Arjiens

#### a. matériel

- autant de marqueurs que d'élèves
- 2 chaises
- *b. organisation de groupe*
- par groupe de 3 ou 4 en cercle

#### c. déroulement

- L'enseignant annonce aux enfants qu'ils sont des arjiens venant de la planète ARJ.
- Et comme tous les habitants de celle-ci ils n'ont qu'un seul doigt raide, l'index.
- Ils sont prisonniers d'une autre planète et pour s'en évader ils doivent passer par un passage étroit (entre les 2 chaises).
- Ils sont enchaînés en cercle par un marqueur posé sur leurs index qui les relie au suivant.
- Ce marqueur ne doit pas tomber sous peine de retourner dans leur prison.

#### d. prolongement

- jouer sur la taille du passage
- en collectif
- jouer sur le temps imparti



## 2. Le serpent

### a. matériel

- une longue corde
- le serpent
- des anneaux, cordelettes, foulards, bâtons
- des chaises, bancs, tables pour aménager l'espace

### b. organisation de groupe

- en classe complète

### c. déroulement

- La salle représente la jungle dans laquelle un serpent est malade.
- Les enfants vont devoir le transporter à la clinique vétérinaire en suivant le parcours installé.
- Mais il est contagieux donc ils ne pourront pas le toucher directement.
- Le serpent ne doit pas toucher le sol ou les obstacles durant le trajet pour qu'il ne souffre pas.

### d. prolongement

- effectuer le trajet en silence





## 3. La corde frontière

### a. matériel

- une corde tendue à au moins 1m du sol

### b. organisation de groupe

- 2 groupes

### c. déroulement

- Enoncer le défi aux 2 groupes.
- Tous les enfants du groupe doivent aller de l'autre coté de la corde en passant par-dessus.
- Prendre un temps de discussion dans chaque groupe sur l'organisation collective pour valider le défi.
- Essai des solutions trouvées.
- Bilan oral collectif.

### d. prolongement

- effectuer la même consigne avec toute la classe