

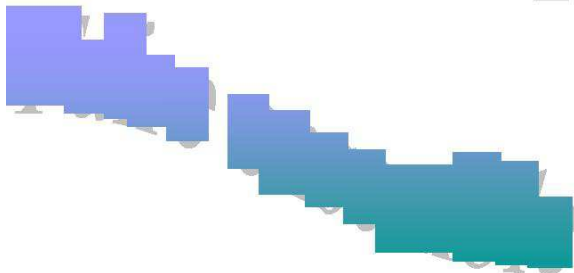
**S'impliquer**



*S'aider*

Jeux de  
coopération à  
l'école  
maternelle

**Ecouter**



**Conseiller**

Ce document "jeux coopératifs" est issu des travaux d'enseignants conduits dans le cadre de stages et d'animations pédagogiques (années 2007 à 2009 dans l'académie de Poitiers) et des travaux par l'USEP du Tarn.

### • Pourquoi pratiquer le jeu coopératif à l'école :

La coopération s'apprend dans le cadre de la classe. Elle est aussi une composante importante de l'EPS. C'est une occasion d'apprentissage de la citoyenneté et des valeurs du "faire ensemble" et de coopérer pour réussir.

### • Qu'est-ce que la coopération ?

Nous sommes en présence d'une situation de coopération lorsque 2 personnes ou plus unissent leurs efforts pour réaliser un objectif commun.

Quatre facteurs psychosociaux déterminent les activités de nature coopérative :

- **La coopération** : ce facteur comprend la communication, la cohésion, la confiance et l'établissement de relations interpersonnelles positives ; le mot clé est l'entraide.
- **L'acceptation** : les participants doivent s'accepter tels qu'ils sont. Personne n'est éliminé ni rejeté par le groupe.
- **L'engagement** : chaque personne contribue à la réussite de la tâche commune selon ses capacités. « Tous pour un et un pour tous »
- **Le plaisir** : les participants jouent pour s'amuser avant tout.

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

### Quelques principes :

1. Tout le monde doit s'amuser.
2. Tout le monde doit vivre des situations de succès.
3. Personne n'a besoin d'habiletés techniques ou physiques spéciales pour s'engager dans le jeu coopératif.
4. Tout le groupe doit participer activement.
5. Personne ne doit être éliminé.
6. Personne ne doit être mis en évidence.
7. Tous peuvent gagner

Ce document a pour but de recenser quelques exemples de jeux. Le classement retenu tient compte de l'âge des élèves. N'hésitez pas à explorer toutes les situations !

# Jeux de coopération pour les cycles 1

## La course du chat et la souris

### **But du jeu:**

Se passer de main en main une balle et un ballon sans les faire tomber.

### **Matériel:**

Un ballon et une balle

### **Déroulement:**

- Le groupe est assis ou debout en cercle.
- Un petit ballon va passer de mains en mains: il représente la souris, bientôt poursuivie par le chat (le gros ballon) qui va effectuer le même parcours sur le cercle.
- Quand le chat réussit à rattraper la souris (quand la balle et le ballon se retrouvent dans les mains du même joueur) ils repartent en sens inverse.

## Les déménageurs

### **But du jeu:**

Remplir sa maison le plus rapidement possible.

### **Matériel:**

Une caisse remplie d'objets par équipe, un tapis par équipe (maison).

### **Déroulement:**

- Répartir les enfants en 2 ou 3 équipes. Au départ chaque enfant est dans sa maison. La caisse d'objets plus ou moins loin de la maison.
- Au signal chacun va chercher un objet dans la caisse pour la poser sur la maison de son équipe. Les objets sont pris un par un. Chaque équipe doit remplir sa maison le plus vite possible.

### **Variante:**

Jouer sur les distances, l'emplacement des maisons.

Variations sur la nature des objets à transporter: plus ou moins lourds, plus ou moins encombrants, objets à transporter à 2.

Variations des modes de déplacements: à 4 pattes, en rampant, à pieds joints. Proposer des obstacles entre la maison et la caisse d'objets.

## Le relais déménageur

### **But du jeu:**

Déménager ses anneaux collectivement de la ligne de départ à la ligne d'arrivée le plus rapidement possible.

### **Matériel:**

2 cerceaux par équipe, 5 lattes, 4 objets à transporter.

### **Déroulement:**

- Répartir les enfants en 3 ou 4 équipes de 4 joueurs.
- Matérialiser sur le sol autant de parcours que d'équipe.
- Le départ et l'arrivée de chaque parcours est matérialisé par un cerceau.
- Les joueurs de chaque équipe sont positionnés tous les 6 mètres sur chaque parcours, au niveau des lattes posées au sol.
- Chaque joueur n° 1 a quatre anneaux à ses pieds. Il doit les apporter un par un aux pieds du joueur n°2 qui fera la même chose jusqu'au joueur n°3 et ainsi de suite.
- L'équipe gagnante est celle qui aura déménagé la première ses 4 anneaux du cerceau placé sur la ligne de départ au cerceau placé sur la ligne d'arrivée.

## Les maçons

### **But du jeu:**

Pour les ouvriers, rapporter les briques le plus rapidement possible.  
Pour les maçons construire le mur le plus long.

### **Matériel:**

Des briques placées au centre de l'espace de jeu, un terrain délimité.

### **Déroulement:**

- Les enfants sont répartis en équipes de 6 joueurs (2 maçons / 4 ouvriers)
- Au signal, les ouvriers courent chercher des briques une par une pour les apporter aux maçons.
- Au fur et à mesure les maçons construisent un mur avec les briques que les ouvriers leur apportent.
- L'équipe gagnante est celle qui aura construit le mur le plus haut

**Remarque:** avant de proposer le jeu, il est nécessaire que les enfants aient eu la possibilité de construire des murs avec le même matériel.

## Remplir sa maison

### **But du jeu:**

Remplir sa maison d'objets le plus rapidement possible.

### **Matériel:**

5 tapis matérialisant les 4 maisons et la réserve. Divers objets.

### **Déroulement:**

- Les enfants sont répartis en 4 équipes. Tous les objets sont placés sur le tapis posé au centre de l'espace de jeu.
- Au départ les 4 équipes sont placées respectivement dans leur maison aux 4 coins de l'espace central.
- Au signal les enfants sortent de leur maison et vont chercher chacun un objet pour le ramener dans leur maison. Le jeu s'arrête au bout d'un temps défini. On compte le nombre d'objets récupéré pour chaque équipe.

**Variante:** chaque équipe est associée à une couleur ou une forme et doit ramener les objets correspondants.

## Vider le panier

### **But du jeu:**

Empêcher le meneur de vider le panier que les autres joueurs remplissent.

### **Matériel:**

Une caisse, de nombreuses balles/ anneaux/ sacs de graines...

### **Déroulement:**

- La caisse est placée au centre de l'espace de jeu.
- Le meneur doit vider le panier en ne prenant qu'une balle à la fois, il lance les balles dans toutes les directions. Les autres joueurs s'empressent de les ramasser et de remplir le panier.
- Le jeu s'arrête lorsque le panier est entièrement vidé ou au bout d'un temps défini.

**Variante:** le meneur peut être l'enseignant, un enfant seul ou aidé d'un autre...  
On peut ajouter une zone interdite autour du panier.

# Passer sous le pont

## **But du jeu:**

Transporter des objets le plus rapidement possible.

## **Organisation:**

2 caisses par équipe, divers objets.

Les élèves sont répartis par équipe de 5 ou 6 joueurs. Les joueurs sont placés l'un derrière l'autre en écartant les jambes. Devant chaque équipe une caisse avec autant d'objets que de joueurs, derrière chaque équipe une caisse vide.

## **Déroulement:**

- Au signal du meneur, le premier joueur de chaque groupe court prendre un objet dans la caisse un peu éloignée, passe sous les jambes de ses camarades et pose son objet dans la seconde caisse. Il vient ensuite se placer derrière son équipe, écarte à son tour les jambes et crie: « suivant »
- Le joueur se trouvant au début de la file part à son tour.
- Le jeu se termine quand tout le monde est passé sous le pont.
- L'équipe qui gagne est celle qui a terminé la première.

## **Variante:**

Jouer sur la taille ou le nombre d'objets.

Modifier la façon de passer sous le pont (ramper, à 4 pattes, sur le dos...)

# Il n'y a plus de souris dans mon jardin

## **But du jeu**

Avoir le moins de souris possible dans son camp à la fin du jeu.

## **Organisation**

Petites balles, sacs de riz, anneaux...

Un terrain délimité

2 équipes: chaque équipe est située de part et d'autre de la ligne.

Dans chaque camp une caisse avec autant d'objets à lancer

## **Déroulement**

- Chaque joueur prend une souris au signal et le lance dans le camp adverse.
- Dans le même temps les joueurs ramassent les souris tombées dans leur camp et les lancent jusqu'au signal final.
- A la fin du jeu, les joueurs ramassent les souris et les mettent dans leur caisse.
- L'équipe qui a le moins de souris a gagné.

## Accroche-toi

### **But du jeu:**

Faire un relais, se déplacer avec les autres enfants de son équipe en ajustant son allure aux autres.

**Matériel:** des cerceaux, des petites cordes, des bâtons...

### **Déroulement:**

- Les enfants sont répartis en équipes de 4, ils se rangent en file indienne.
- Les bâtons sont posés de l'autre côté du terrain derrière un obstacle.
- Le premier de la file court chercher la corde ou le bâton et revient vers son équipe.
- Il tend le bâton au 2ème qui s'y accroche à son tour. Le tandem repart en courant vers l'obstacle, le contourne et revient chercher le 3ème.
- Ils repartent à 3 vers l'obstacle, le contournent, et reviennent chercher le 4ème. Le groupe au complet fait à nouveau le parcours et retourne au point de départ.
- L'équipe gagnante est celle qui a terminé la première.

## Chat et souris-tandem

### **But du jeu:**

Echapper au chat et se délivrer

### **Déroulement:**

- Les souris se déplacent en tandem, en se tenant par la main sur l'aire de jeu.
- Elles sont poursuivies par le chat qui tente de les toucher.
- Quand il y parvient, le tandem de souris s'immobilise et forme un pont à l'aide de leurs bras levés.
- Les autres tandems de souris peuvent délivrer leurs camarades en passant sous le pont.

## Les souris magiques

### **But du jeu:**

Les souris doivent échapper au chat, celles qui sont encore libres doivent tenter de délivrer les autres.

### **Déroulement:**

- Les enfants sont répartis sur l'aire de jeu, un volontaire sera le chat et les autres les souris.
- Le chat poursuit les souris et doit les attraper.
- Les souris touchées s'immobilisent et écartent les jambes .  
Les souris libres doivent passer entre leurs jambes pour les délivrer.

### **Variantes:**

Proposer plusieurs chats.

Pour délivrer la souris touchée la souris libre doit lui serrer la main.



## La rivière

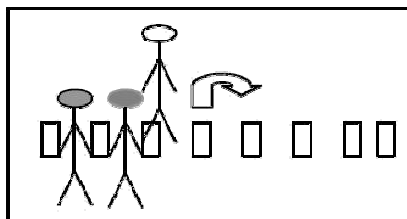
**Matériel:** des caissettes (une dizaine environ) disposées de façon à former un chemin qui traverse l'aire de jeu.

**Durée du jeu:** tous les enfants sont passés au moins une fois

**Position de départ :** une équipe d'un côté, l'autre répartie sur l'aire de jeu entre chaque caissette et jouant le rôle de poissons (gentils).

**But du jeu:** les promeneurs doivent traverser la rivière en ne marchant que sur les rochers (caissettes), sans tomber dans l'eau.

Si un promeneur tombe à l'eau, il revient au départ et recommence. Il a droit à 3 essais. Les poissons ne peuvent pas gêner les promeneurs.



### Variante :

**Matériel:** dix caissettes : 5 caissettes par équipe de deux élèves X 2

**Nombre de joueurs :** 2 équipes de 2 élèves de chaque côté du tapis

**Durée du jeu:** les deux équipes sont arrivées de l'autre côté du tapis

**Position de départ :** les deux équipes de 2 joueurs sont placées l'une en face de l'autre de chaque côté du tapis

**But du jeu:** les deux équipes doivent traverser la rivière (le tapis) en ne marchant que sur les rochers (5 caissettes par équipe), sans tomber dans l'eau.

Si un des joueurs ou les deux tombent à l'eau, ils reviennent au départ et recommencent. Pour avancer, les joueurs doivent coopérer en se passant la caissette sur laquelle ils ne marchent pas

(ils disposent de 5 caissettes et posent donc leurs pieds sur 4, reste 1). Les joueurs peuvent se positionner et placer la caissette libre comme ils le souhaitent.

L'équipe vainqueur est celle dont les deux joueurs ont traversé le tapis en premier.