

Jeu : Le noeud gordien

| | |
|---|---|
| Concepteurs : GR. 4 Stagiaires T2 – Années 2008/2009 | <u>Compétence(s) spécifique(s) :</u> Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement <u>Objectif(s) pédagogique(s) :</u> Développer la coopération entre élèves |
| Niveau de classe : A partir de 7 ans. | (cycle 2 : avec peu d'enfants dans chaque équipe) |

Organisation matérielle (matériel, équipes, espace...)

2 à 3 équipes de 7 à 10 joueurs.

Pour une classe de 24 élèves.

3 équipes de 8 joueurs.

1 arbitre : l'enseignant.

Organisation :

Chaque équipe forme une ronde.

Chaque joueur donne une main à un partenaire et l'autre main à un autre partenaire.

On ne donne pas la main à ses voisins directs.

Règle(s) de base

Il s'agit de démêler ce réseau de mains enchevêtrées, « Le noeud gordien », sans se lâcher les mains. L'équipe qui s'est démêlée la première a gagné.

(Attention, il est possible de laisser glisser les mains l'une dans l'autre sans perdre le contact, pour éviter de se tordre les doigts et les mains.)

A la fin, le groupe peut se retrouver :

-En un seul cercle, certains joueurs pouvant être le dos tourné au centre.

-En deux cercles séparés.

-En deux cercles liés.

-Exceptionnellement en trois cercles.

Déroulement

| Temps/ Organisation | Situations | Critère de réussite |
|---|---|---|
| 5 minutes Collectif 15 minutes 3 équipes | <p>Répartition des rôles : l'enseignant désigne trois chefs d'équipe qui appellent ses joueurs.</p> <p>Présentation du jeu par l'enseignant et reformulation par un élève.</p> <p>Réalisation de l'activité.</p> | <p>Se démêler.</p> <p>Accepter le contact avec autrui.</p> <p>=> Coopération de tous les joueurs, recherche et entente collective.</p> |

Evolution du jeu (Variante(s) ; variable(s) de progrès)

Augmenter ou réduire le nombre de joueurs par équipe.

Structure facilitante : Les joueurs prennent la main des personnes qui suivent leur voisin direct.

Bilan/évaluation :