

Objectifs du projet

Fédérer les 70 classes inscrites du cycle 1 au cycle 3 autour des jeux de coopération
Partager un maximum de règles du jeu inventées par les élèves pour faciliter ou complexifier le jeu



En 2024-2025, jouons collectif, coopérons!

Séquence

La classe découvre le jeu et ses règles du jeu.

Mise en place du jeu pour que les élèves s'approprient les règles au fur et à mesure, en plusieurs séances.

Pour plus d'équité entre les équipes, les élèves inventent une règle du jeu qui **facilite** le jeu (coup de pouce) et/ ou une règle du jeu qui **complexifie** le jeu (coup d'éclat). Les élèves testent les nouvelles règles du jeu, sur plusieurs séances.

La classe partage la ou les nouvelles règles avec d'autres élèves, au choix:

- Partage au sein de la classe
- Partage au sein de l'école
- Partage avec les autres classes inscrites au projet (sur le digipad)

La classe découvre les autres règles du jeu, en choisit une pour l'expérimenter au cours d'une séance de motricité ou d'EPS.

Des photos ou vidéos peuvent être prises puis partagées sur le digipad avec un commentaire décrivant le ressenti des élèves sur le jeu proposé.

Calendrier Période 2

Découverte du jeu: semaine 1, du 4 au 8 novembre

Mise en œuvre en classe: semaines 2, 3 et 4, du 12 au 29 novembre

Partage de la règle du jeu inventée par les élèves avec les autres élèves: semaine 5, du 2 au 6 décembre

Choix d'une règle du jeu parmi toutes celles proposées par les autres élèves: semaine 6, du 9 au 13 décembre

Jeu avec la ou les nouvelles règles: semaine 7 du 16 au 20 décembre

Publication d'une photo ou d'une vidéo des élèves en activité sur le digipad dédié

Modalités de mise en œuvre

Pour les classes de cycle 1, il s'agit d'inventer une autre règle du jeu.

Pour les classes de cycles 2 & 3, il s'agit d'inventer une règle qui permette à une équipe d'avoir un coup de pouce (plus facile) ou un coup d'éclat (plus difficile) pour une meilleure équité entre les équipes.

A l'échelle de la classe, l'activité peut être menée en 2 groupes. 1 groupe proposera les règles du jeu à l'autre groupe.

A l'échelle d'une école: 1 classe proposera les règles du jeu aux autres classes de l'école.

A l'échelle du territoire: 1 classe proposera les règles du jeu aux autres classes inscrites.

Dans tous les cas, il est demandé que vous partagiez, une photo ou vidéo, montrant les élèves en situation, accompagné d'un petit commentaire sur leur ressenti par rapport au jeu.



En 2024-2025, jouons collectif, coopérons!

CYCLE 3



« La chenille »

But du jeu : être le premier à composer sa chenille.

Organisation

Une zone « arbre »

Une zone « nid » à l'autre bout de l'espace de jeu.

Un sablier de 3 à 5 minutes, ou plus pour le temps de jeu.

2 équipes ou plus

Autant de **ballons** que de joueurs. La balle est positionnée entre le corps des 2 joueurs (qui composent une partie de la chenille) à hauteur du ventre.

Variables: le parcours effectué entre la zone de l'arbre (où sont les ballons) et la zone du nid (où sont les joueurs) peut être plus ou moins difficile.

Les différents rôles des joueurs

- La tête de la chenille : le joueur prend un ballon et traverse la forêt, en effectuant un parcours (slalom ou autre) pour aller chercher un autre joueur (qui représente une partie du corps de la chenille).
 - Le joueur met le ballon dans son dos. L'autre joueur fait tenir le ballon avec son corps (ventre). Les 2 joueurs retournent chercher un deuxième ballon sans faire tomber le premier ballon. Ils retournent ensuite chercher un troisième joueur. Il y a un ballon à chaque fois entre chaque joueur.
 - Et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient formé la chenille.
- La partie se termine lorsque toute l'équipe a formé la chenille et effectué le parcours jusqu'à l'arbre, sans faire tomber un seul ballon.

⇒ Si les joueurs font tomber le ballon, ils recommencent.

- Les arbitres : vérifier le respect des règles du jeu

A toi de jouer!

Ce peut être une règle de jeu ou une consigne particulière pour une seule équipe.

Quel est le coup de pouce qui va aider l'équipe adverse à réussir ?

⇒

Quel est le défi proposé à l'équipe qui réussit tout le temps ?

⇒

Les options

Option 1 : parcours simple

Option 2 : avec obstacles sur la traversée (parcours sportif)



En 2024-2025, jouons collectif, coopérons!

CYCLE 3



« Le jeu de la citadelle »

But du jeu: être les premiers à faire tomber les 3 tours de la citadelle des adversaires.

Organisation

3 cerceaux imbriqués les uns dans les autres pour faire une tour de la citadelle ou des plots en pyramide.

Faire 3 tours les unes à côtés des autres à une distance de 3 mètres entre elles.

Une zone est délimitée pour chaque équipe.

Exemple: terrain de basket-ball : les tours sont placées autour de chaque raquette.

Des ballons : de 2 à 4 par équipe.

Variables: réduire l'espace, augmenter le nombre de ballons, le nombre de tours (en faire tomber 3 sur les 4, par exemple), ...
Ajouter des zones interdites à certains joueurs, ...

Les différents rôles des joueurs

- Le gardien : Protéger les tours.
- L'attaquant : faire tomber les tours à l'aide d'un ballon. Il ne peut pas se déplacer avec le ballon.
- Le défenseur (option 2) : gêner la circulation du ballon.
- Les arbitres : vérifier le respect des règles du jeu.

Les options

Option 1 : avec opposition directe (sans interpénétration)

Les joueurs restent dans leur propre camp.

Une zone commune aux 2 équipes peut être délimitée.

Aucun joueur ne gêne la progression du ballon.

Zone équipe 1	Zone commune aux 2 équipes	Zone équipe 2
------------------	-------------------------------	------------------

Option 2 : avec opposition directe et interpénétration dans le camp adverse.

Les joueurs se déplacent sur tout le terrain.

Des joueurs peuvent gêner la circulation du ballon sur tout le terrain, sans contact avec l'adversaire.

A toi de jouer!

Ce peut être une règle de jeu ou une consigne particulière pour une seule équipe.

Quel est le coup de pouce qui va aider l'équipe adverse à réussir ?

⇒

Quel est le défi ou le coup d'éclat proposé à l'équipe qui réussit tout le temps ?

⇒

