Cycle 2

Jeux coopératifs

Attendus de fin de cycle

Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre). Jeux traditionnels, jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby...)

Socle commun

- Dans le cadre d'activités et de projets collectifs, [l'élève] prend sa place dans le groupe en étant attentif aux autres pour coopérer ou s'affronter dans un cadre réglementé.

Programmes 2015 (revus en 2018)

- Comprendre les règles.
- Développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur.
- Identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus, enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles : attaquant, défenseur, arbitre.
- Accepter de perdre ou de gagner dans le respect de l'adversaire.

Séquence téléchargée gratuitement sur http://taniere-de-kyban.fr

On gagne ensemble, on perd ensemble

Jeu coopératif sans opposition

Avec un ballon

JEU 1 : CHAINE DE GENOUX

Objectifs

- Coopérer (entraide)
- Communiquer : se comprendre grâce au corps, au regard et au langage
- Habileté motrice (corporelle)

Préparation

- une balle (ou un gros ballon)
- un cerceau ou une corbeille (pas trop haute)

15 à 20 min

Variante du jeu « La balle aux jambes ».

But

Faire rouler la balle jusqu'au cerceau (ou la corbeille).

Déroulement

Les élèves forment une chaine. Ils s'assoient par terre et se lient avec leurs bras croisés dans le dos (pour ne plus pouvoir les utiliser). D'un côté de la chaine, un cerceau ou une corbeille. A l'autre extrémité, on pose la balle entre les genoux d'un élève. Sans les mains, il doit faire rouler cette balle sur les jambes de son voisin qui fera de même jusqu'à ce que le dernier fasse rouler la balle dans le cerceau (ou la corbeille). La balle ne doit pas toucher le sol (on peut autoriser un nombre de chutes au début).

Variantes et évolutions possibles

On peut aisément proposer de changer de posture au départ : être assis sur des chaises, debout (dans ce cas on joue avec les genoux et les pieds). On peut aussi augmenter la difficulté en bandant les yeux des élèves : ils ne devront communiquer que par la parole. A l'inverse, on peut interdire de parler et donc développer la communication par le regard.

Pour ajouter un peu de défi, on peut :

- jouer en course contre la montre : on demande de réaliser l'action dans un temps donné. Sinon, c'est perdu !
- essayer de battre son propre record : on essaye d'être le plus rapide possible et plus rapide que son dernier temps.

Séquence téléchargée gratuitement sur http://taniere-de-kyban.fr

JEU 2 : TERRIBLES MACHINES

Objectifs

- Coopérer (entraide)
- Communiquer : se comprendre grâce au corps, au regard et au langage
- Habileté motrice (corporelle)

Préparation

- une grosse balle par binôme
- une grande corbeille ou une grande boite

15 à 20 min

But

Déplacer la balle jusqu'à la boite.

Déroulement

Les élèves sont associés en pairs. A eux deux, ils forment une « machine » dont le but est de transporter certains objets (ici, des balles). Les deux élèves sont face à face et tendent un bras, la paume tournée face à l'autre. L'autre bras est dans le dos. Entre ces deux paumes, on place un ballon. Pour le faire tenir, les élèves doivent appuyer sur ce gros ballon et avancer ensemble, en ligne droite, jusqu'à atteindre la boite où doivent être ranger les balles.

Idée

Pour augmenter l'immersion et la motivation, on pourra inventer un contexte plus poussé : une machine de tri dans une déchèterie, une « super-machine » à déménager, etc. On pourra même, pourquoi pas, proposer aux élèves d'inventer une nouvelle situation lorsqu'ils connaitront bien le jeu.

Si on a utilisé ces balles pendant la séance d'EPS, ce dernier jeu peut simplement être l'occasion de ranger le matériel de façon ludique.

Variantes et évolutions possibles

Pour des plus petits, on pourra commencer en autorisant l'utilisation des deux mains mais en demandant de ne pas les mettre sous la balle ou sur les côtés si la balle n'est pas assez grosse. On essayera d'adapter la taille de la balle si on peut : ni trop petite (on ne peut pas poser les mains), ni trop grande (il faut une pression plus forte pour la tenir).

Dans un second temps ou pour des plus grands, on pourra complexifier la tâche en proposant un parcours courbe, avec des obstacles, etc. On peut aussi proposer de tenir la balle autrement (par le front, par les pieds si on est assis, etc.).

On peut aussi donner des consignes supplémentaires. Par exemple, il y a deux corbeilles : une bleue et une jaune. Les balles bleues vont dans la corbeille bleue et les balles jaunes dans l'autre.

Enfin, on va pouvoir augmenter le défi avec un temps donné (course contre la montre) ou proposer à la classe de battre son propre record.

Séquence téléchargée gratuitement sur http://taniere-de-kyban.fr

JEU 3 : CHASSE AUX LAPINS

Objectifs

- Coopérer (entraide)
- Communiquer : se comprendre grâce au corps, au regard et au langage
- Habileté motrice (corporelle)

Préparation

- une grosse balle d'une couleur définie
- une ou plusieurs petites balles d'une autre couleur

5 à 10 min

Inspiré du jeu « Le loup et les lapins ».

But

Se faire passer les balles sans que la grosse balle (loup) ne touche les petites balles (lapins).

Déroulement

Les élèves s'assoient en cercle. Une grosse balle, identifiée comme étant le loup, est donnée à un élève qui, en la faisant rouler, la transmet à un camarade. Celui-ci fait de même.

Pendant que la balle circule, on introduit une seconde balle, plus petite : un lapin. Le lapin court partout et doit donc, comme la balle du loup, passer d'un élève à l'autre en roulant sur le sol.

On essaye de faire circuler les balles sans interruption et essayant de faire en sorte que la grosse balle (loup) ne touche pas la petite (lapin).

Idée

Il est possible d'inventer une petite histoire qu'on raconte au fur et à mesure qu'on introduit les balles. Il semble utile de préciser que c'est le loup qui gagne ou les lapins qui gagnent, pas les élèves.

Dans l'histoire, les élèves pourront être des petites belettes : le loup traque le lapin et le lapin essaye de trouver refuge dans un terrier mais constate que tous sont occupés (par des belettes). Ainsi, les élèves ne s'identifient ni aux lapins, ni au loup.

Variantes et évolutions possibles

Pour rendre le jeu plus difficile, on peut introduire plusieurs balles « lapins ». Plus il y a de balles qui circulent, plus le jeu est difficile mais moins il est lisible.

On peut aussi interdire les échanges oraux, afin de forcer à communiquer autrement (le regard, les gestes). On autorisera alors peut-être à ce que la balle reste quelques secondes dans les mains d'un élève, le temps qu'il communique avec un autre, et on réduira ce temps progressivement pour en revenir à un rythme plus soutenu, forçant la communication à gagner en efficacité.

On pourra aussi placer les élèves autrement qu'en cercle, éparpillés dans la salle. De cette façon, les élèves ne se voient pas tous, tout le temps. L'effort de communication sera différent.

Séquence téléchargée gratuitement sur http://taniere-de-kyban.fr

Enfin, il est possible de changer de rôle selon la balle qu'on a en main :

- Si on a la grosse balle, on a pour but d'intercepter une balle « lapin » en la touchant.
- Si on a une petite balle, on a pour but d'éviter la balle « loup ».

⚠ Attention toutefois à ce qu'un joueur faisant gagner le loup n'en vienne pas à narguer ses camarades car on introduit une forme de compétition.

JEU 4 : CERCLES COLORÉS

Objectifs

- Coopérer (entraide)
- Communiquer : se comprendre grâce au corps, au regard et au langage

Préparation

- quatre balles de couleurs différentes
- suffisamment de chasubles de ces quatre couleurs pour former quatre équipes

5 à 10 min

But

Au signal (lancement de la balle), se réunir en équipe autour de la balle au sol.

Déroulement

On constitue quatre équipes et on donne à chaque élève de chaque équipe un chasuble de la même couleur. Ensuite, les élèves se promènent (voire trottinent) dans la salle. L'enseignant lance les quatre balles à différents endroits. Les élèves doivent se rassembler et former un cercle autour de la balle.

Idée

On peut utiliser ce jeu en introduction à un autre qui se joue en équipe. Les équipes seront déjà formées.

Variantes et évolutions possibles

Ce jeu est plutôt adapté pour les jeunes élèves (cycle 1 voire début du cycle 2). On pourra aussi l'utiliser en échauffement.

On peut faire varier les modalités de communication : on peut autoriser à parler ou non notamment.

Si on augmente le nombre de balles, on augmente la difficulté à trouver le bon groupe.

Enfin, pour mettre un peu de défi, on pourra donner un temps à respecter ou essayer de battre le record de la classe.

⚠ Par contre, attention : certains élèves pourraient être tentés de comparer les équipes entre elles.

Séquence téléchargée gratuitement sur http://taniere-de-kyban.fr

JEU 5 : LE SERVEUR AVEUGLE

Objectifs

- Coopérer (entraide)
- Communiquer : se comprendre grâce au corps, au regard et au langage

Préparation

- une balle, un plateau et un foulard par binôme
- une grosse corbeille ou boite
- des plots pour définir le parcours voire des obstacles

15 à 20 min

But

Aider le serveur à transporter la balle d'un point A à un point B.

Déroulement

On constitue des binômes d'élèves. L'un d'entre eux sera le serveur aveugle. On lui donne un plateau, à tenir des deux mains, avec une balle posée dessus puis on lui bande les yeux. Le second élève devra le guider jusqu'à la boite à l'arrivée, où le serveur devra mettre la balle.

Variantes et évolutions possibles

On peut faire varier les modalités de communication : on peut autoriser à parler ou non notamment. Dans le cas où la parole n'est pas autorisée, on peut demander au guide de mettre une main sur chaque épaule du serveur pour lui indiquer quand tourner.

Pour diminuer la difficulté, on peut remplacer la balle par un objet qui ne roule pas.

⚠ Enfin, pour mettre un peu de défi, on pourra donner un temps à respecter. Attention toutefois puisque des binômes pourront réussir ou échouer : le risque de comparaison ne sera pas loin.

Séquence téléchargée gratuitement sur http://taniere-de-kyban.fr

On gagne ensemble, on perd ensemble

Jeu coopératif sans opposition

Sans ballon

JEU 6 : LE CRI DES ANIMAUX

Objectifs

- Communiquer : se comprendre grâce au corps, au regard et au sons
- Affiner sa perception auditive : localiser et reconnaitre un son

Préparation

- des étiquettes avec l'image ou le nom d'animaux aux cris identifiables (coq, chat, chien, vache, poule, canard, mouton, etc.)
- un foulard par élève éventuellement

15 à 20 min

But

Reconstituer les groupes d'animaux.

Déroulement

On distribue à chaque élève une étiquette avec un animal de sorte qu'il y ait quatre ou cinq animaux différents représentés par plusieurs élèves. Les élèves n'ont le droit que de faire le cri de leur animal mais pas de parler. Ils doivent, rien qu'en écoutant le cri des autres animaux, réussir à reconstituer leurs « équipes ».

Idée

On peut utiliser ce jeu en introduction à un autre qui se joue en équipe. Les équipes seront déjà formées.

Variantes et évolutions possibles

Il est possible de proposer le même jeu avec les yeux bandés. Il faudra alors un espace sécurisé, limité, et un nombre raisonnable d'élèves en mouvement pour éviter les accidents.

⚠ Pour ajouter du défi, on pourra définir un temps limité. Attention, cependant, car ce temps risque de mettre certains élèves en échec. Les autres pourraient alors faire remarquer que certaines équipes ont échoué.

Séquence téléchargée gratuitement sur http://taniere-de-kyban.fr

JEU 7 : LE MILLE-PATTES

Objectifs

- Communiquer : se comprendre grâce au corps, au regard et au langage
- Coopérer
- Accepter la proximité d'autrui

Préparation

- des rubans ou des cordes pour lier les pieds des élèves

15 à 20 min

But

Réaliser un parcours

Déroulement

On réunit les élèves par groupe de trois à cinq, selon la difficulté souhaitée. On lie les élèves par les chevilles, de sorte qu'ils regardent tous dans la même direction (pied gauche de l'un avec le pied droit de l'autre). Les élèves devront réaliser un parcours tous ensemble.

Variantes et évolutions possibles

On peut jouer sur le nombre d'élèves liés entre eux et pourquoi pas voir ce que ça donne en classe entière.

On peut aussi modifier le parcours pour le rendre plus ou moins difficile.

⚠ Pour ajouter du défi, on pourra définir un temps limité. Attention, cependant, car ce temps risque de mettre certains élèves en échec. Les autres pourraient alors faire remarquer que certaines équipes ont échoué.

Séquence téléchargée gratuitement sur http://taniere-de-kyban.fr

JEU 8 : LE CIRCUIT ÉLECTRIQUE

Objectifs

- Communiquer : transmettre un message non-verbal à l'identique
- Coopérer : accepter que la réussite dépend du groupe dépend de chacun

Préparation

- aucune

5 à 10 min

But

Faire circuler le « message électrique » (pression des mains) à l'identique jusqu'à son origine.

Déroulement

Les élèves sont assis en cercle et se tiennent les mains. Un élève, le point de départ, lance un message électrique avec l'une de ses deux mains. Ce message est une série de une à trois pressions. L'élève recevant ce message devra le transmettre à l'élève suivant et ainsi de suite jusqu'à ce que le message revienne au point de départ. L'élève à l'origine du message valide ou invalide le message reçu.

Idée

Ce jeu n'est pas très sportif mais très court. Il peut servir de transition pour revenir au calme ou pour mettre les élèves en activité pendant qu'on prépare la salle pour un autre jeu.

JEU 9 : SAC DE NOEUDS

Objectifs

- Communiquer : se comprendre grâce au corps, au regard et au langage
- Coopérer : accepter que la réussite du groupe dépend de chacun (et donc aussi de soi)

Préparation

- aucune

10 à 15 min

But

Défaire le nœud constitué par les bras des élèves.

Déroulement

Les élèves debout en cercle, suffisamment proche les uns des autres. Chacun ferme les yeux et tend les bras. Il attrape une main dans chacune des siennes, choisie au hasard. Les élèves doivent ensuite réussir à défaire ce nœud sans se lâcher les mains.

Séquence téléchargée gratuitement sur http://taniere-de-kyban.fr

Objectifs

- Communiquer : se comprendre grâce au corps, au regard et au langage
- Coopérer : accepter que la réussite dépend du groupe dépend de chacun
- Accepter le contact avec les autres

Préparation

- des plots voire des obstacles pour constituer et délimiter un parcours

15 à 20 min

But

Réaliser le parcours en formation de « pieuvre »

Déroulement

Les élèves sont réunis par cinq ou six. L'un des élèves est la tête de la pieuvre. Les autres sont ses tentacules. Ils touchent la tête (ou l'épaule selon la taille des élèves) de l'élève avec une main et ne doivent pas la lâcher.

La pieuvre ainsi formée devra réaliser le parcours donné.

Variantes et évolutions possibles

On peut jouer sur le nombre d'élèves liés entre eux et pourquoi pas voir ce que ça donne en classe entière.

On peut aussi modifier le parcours pour le rendre plus ou moins difficile.

⚠ Pour ajouter du défi, on pourra définir un temps limité. Attention, cependant, car ce temps risque de mettre certains élèves en échec. Les autres pourraient alors faire remarquer que certaines pieuvres ont échoué.

Séquence téléchargée gratuitement sur http://taniere-de-kyban.fr

Objectifs

- Communiquer : se comprendre grâce au corps, au regard et au langage
- Coopérer : s'entendre sur qui fait quoi

Préparation

- aucune

10 à 15 min

But

Au signal, le bon nombre de personnes est debout ou à croupis.

Déroulement

L'enseignant indique un nombre suivi de « haut » ou « bas ». S'il dit « 6 haut », alors, au signal (taper dans les mains), six élèves seulement devront être debout et les autres seront à croupis. S'il dit « 3 bas », alors, au signal, trois élèves devront être à croupis et les autres debout.

Variantes et évolutions possibles

On peut laisser du temps entre l'annonce de la consigne et le signal (taper dans les mains). Ce temps peut-être indéterminé ou déterminé (on compte sur les doigts, on tourne un sablier bien visible, etc.).

On peut autoriser les élèves à parler ou non.

La difficulté pourra être gérée par le choix des consignes et le nombre d'élèves dans le cercle. Il est possible de guider les élèves sur leur communication : « Si je dis « 4 bas », vous devez rapidement choisir les quatre qui vont s'accroupir. »

Séquence téléchargée gratuitement sur http://taniere-de-kyban.fr

Objectifs

- Communiquer : se comprendre grâce au corps, au regard et au langage
- Coopérer : s'entendre sur qui fait quoi
- Accepter le contact avec les autres
- Mémoriser les consignes et actions associées

Préparation

- aucune

10 à 15 min

But

Collectivement, réussir à respecter la consigne.

Déroulement

L'enseignant peut donner trois consignes qui doivent donner lieu à trois réactions :

- « filet » : les élèves forment un cercle en se tenant la main.
- « pêcheur » : les élèves se réunissent par deux. L'un pose le genou à terre pour faire la chaise, l'autre fait le pêcheur et s'y assoit.
- « sardines » : les élèves se regroupent par 6 ou 8 (selon l'indication du professeur) et se serrent les uns aux autres.

Entre les consignes, les élèves se promènent voire trottinent. Si le tout est trop bruyant ou agité, on peut demander à ce que les élèves chantent une comptine.

Variantes et évolutions possibles

⚠ On peut définir un temps limité pour la réalisation de la tâche demandée. Cela dit, certains élèves risquent d'échouer et d'autres pourraient les pointer du doigt.

Séquence téléchargée gratuitement sur http://taniere-de-kyban.fr

JEU 11 : LES PINGOUINS SUR LA BANQUISE

Objectifs

- Communiquer : se comprendre grâce au corps, au regard et au langage
- Coopérer : s'entendre sur qui fait quoi
- Accepter le contact avec les autres

Préparation

- des journaux ou des cartons
- une musique et de quoi la diffuser

10 à 15 min

Variante du jeu « Les chaises musicales ».

But

Tous tenir sur la banquise (représentée par les journaux ou cartons).

Déroulement

Pendant que la musique tourne, les élèves (des pingouins) se promènent dans la salle (l'océan). Lorsque la musique s'arrête, ils doivent retourner sur la banquise et tous y tenir. Au fur et à mesure, celle-ci réduit de taille puisque l'enseignant retire des journaux (ou cartons).

Pour des raisons de sécurité, on pourra demander aux élèves de ne pas courir si le sol est glissant (risque de chute aggravé par les journaux).

Séquence téléchargée gratuitement sur http://taniere-de-kyban.fr