

Les jeux coopératifs

L'OCCE (Office Central de la Coopération à l'Ecole) édite un agenda coopératif avec des suggestions quotidiennes de jeux coopératifs.

Lors d'un jeu, pour demander le silence afin d'énoncer une autre consigne,

Jeu 1 :

Par binôme, trouver un point commun qui se voit et un point commun qui ne se voit pas. On peut demander de lever la main quand on a fini.

Jeu 2 : cric crac croc WIZ

Les joueurs sont en binôme. Un meneur annonce Cric Crac Croc et une partie du corps. Les deux équipiers doivent se déplacer de telle sorte que leur partie du corps demandé se touche. Quand le meneur annonce WIZ, ils peuvent se décoller ;-). On peut ajouter une variante : le meneur annonce deux parties du corps et les équipiers doivent se déplacer en se touchant 2 parties, Puis en croisant ces deux parties (main 1 touche pied 2 et main 2 touche pied 2) et toujours en se déplaçant.

Jeu 3 :

Au préalable, tout un travail sur les façons de se déplacer est fait avec les élèves.

Il faut se déplacer comme un animal à 1,2, 3, 4, 5 pattes. Variante à deux : 2 à 8 pattes. On peut demander de trouver une autre façon de faire un animal à ... pattes

Jeu 4 : la banquise

A cause du réchauffement climatique, la banquise fond. Elle sera représentée par des feuilles ou des tapis. Les ours polaires ou les pingouins nagent dans l'eau et au signal (qui peut être l'arrêt d'une musique) ils doivent se mettre sur un morceau de banquise. Au signal, ils retournent dans l'eau et pendant ce temps le meneur de jeu retire des morceaux de banquise. Ils se placent à nouveau sur la banquise qui se réduit de plus en plus.

Variante en maternelle avec des lattes qui forment un seul morceau de banquise qui se réduit à chaque fois en retirant une latte après l'autre.

Jeu 5 : Tapis volant

Les joueurs sont plusieurs sur un morceau de tissu et doivent réussir à retourner le tissu tout en restant dessus.

Jeu 6 : Le nœud

Former un cercle et demander de fermer les yeux puis d'avancer les deux mains en avant. Les joueurs cherchent chacun deux autres mains à attraper qui appartiennent à deux personnes différentes et pas leur voisin direct. Lorsqu'ils ouvrent les yeux, ceux qui n'ont pas réussi à trouver deux mains à attraper, le font avec les yeux ouverts. Il s'agit ensuite de démêler ce nœud afin de retrouver une ronde sans lâcher les mains.

Jeu 7 : La machine

Chaque joueur vient à son tour s'accrocher aux autres en faisant un geste et un bruit.

Jeu 8 : le cerceau

Former une ronde en se donnant la main. Un cerceau doit faire le tour de cette ronde sans lâcher les mains. Chaque participant doit passer à l'intérieur du cerceau

Jeu 9 : course au tapis, caissettes, ...

2 équipes s'affrontent pour atteindre un point donné. Elles disposent de tapis ou caissettes (1 de plus que le nombre de coéquipier et se place en file indienne chacun sur un tapis. Pour avancer, l'équipe doit faire passer un tapis jusqu'au début de l'équipe où ils pourront tous avancer d'un tapis. Le tapis resté libre en fin de file doit être ramené par les coéquipiers jusqu'au début de la file pour être posé et permettre à chacun d'avancer d'un tapis.

Jeu 10 : le champ de gobelets

Des gobelets remplis de graines ou d'eau sont disposés dans un espace rectangulaire de façon plus ou moins espacée. Un coéquipier aux yeux bandés doit traverser le champ de gobelet avec l'aide des indications de ses coéquipiers.

Jeu 11 Le ballon

Se déplacer avec un ballon de baudruche en binôme en tenant le ballon avec différentes parties du corps : la tête, le dos, les doigts d'une main, ... Variante : toute une équipe doit se déplacer avec un plusieurs ballon, un intercalé entre chaque joueur de l'équipe qui se déplace en file indienne.