

**INSPECTION DE L'EDUCATION NATIONALE
SANNOIS / SAINT-GRATIEN / ENGHIEU**

POUR INFORMATION – ne font pas l'objet de rencontres

JEUX DE COOPERATION

1) les livreurs

Matériel: 2 sacs de graines et/ou 2 anneaux et/ou 2 palets pour les livreurs
Des plots, des lattes, des cerceaux pour les obstacles

Durée du jeu: tous les enfants portent 1 fois les deux objets

Position de départ: deux équipes face à face, à genoux, de chaque côté de l'aire de jeu

But du jeu: échanger des objets (marchandises) en portant sur son dos sans les faire tomber

A tour de rôle, deux enfants par équipe traversent le tapis à genoux en transportant sans les tenir et en évitant les obstacles, une caisse ou un objet plus léger du type anneau, sac, ... (avec ou sans obstacle, à adapter selon les réponses des élèves).

2) Si l'objet tombe sur le tapis, le livreur retourne sur sa ligne de départ et recommence.

- Les livreurs ne peuvent s'aider de leurs mains pour tenir les objets
- Les objets sont disposés sur le dos des livreurs par les autres livreurs de l'équipe.
- Après avoir livré son objet, le porteur retourne dans son camp (sans l'objet)

la ballade

Matériel: aucun

Durée du jeu: tous les enfants sont transportés au moins 1 fois

Position de départ: Par équipe de 3 à une extrémité de l'aire de jeu

But du jeu: Traverser, sans tomber, l'aire de jeu en se faisant porter par deux enfants (chevaux, tortues, ...) qui se déplacent à quatre pattes.

Le transport s'effectue à tour de rôle. 2 élèves portent le 3^{ème} sur leur dos. Le passager veillera à prendre une position non douloureuse pour les porteurs (à plat ventre par exemple).

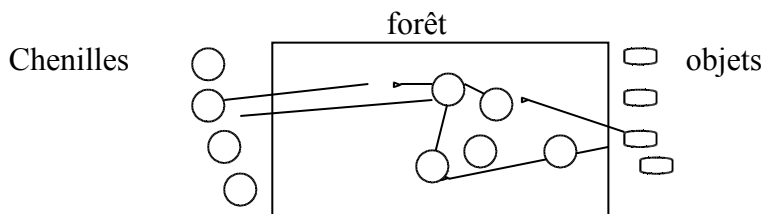
3) la forêt

Matériel: des petits objets (tubes, sac de graine, anneaux). Au moins 2 par élève

Durée du jeu: tous les enfants ont traversé la forêt et ramené au moins un objet

Position de départ: une équipe (la forêt) se répartit sur l'aire de jeu de façon assez compacte, à quatre pattes, les bras et jambes tendues ou simplement debout, jambes écartées. L'autre équipe (les chenilles), se place à plat ventre d'un côté de l'aire de jeu.

But du jeu: les « chenilles » doivent traverser la forêt en passant sous les arbres (dans les espaces libres) sans les déraciner, prendre un objet (« à manger ») et le ramener dans son camp en retraversant la forêt.



4) le tunnel

Matériel: aucun

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

Position de départ : une équipe (les lézards) d'un côté, l'autre (le tunnel) placée sur l'aire de jeu, les uns à côté ou derrière les autres, à quatre pattes ou debout, en formant un tunnel.

But du jeu: les lézards doivent traverser le tunnel sans le faire effondrer.

5) la rivière

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

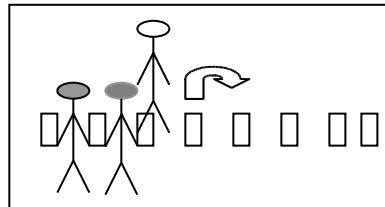
Durée du jeu: tous les enfants sont passés au moins une fois

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

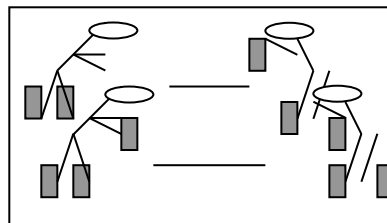
Position de départ : les deux équipes de 2 joueurs sont placées l'une en face de l'autre de chaque côté du tapis

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.



6) les déménageurs

(uniquement avec les classes de petits moyens ou de moyens)

Matériel: aucun

Durée du jeu: tous les enfants sont transportés au moins 1 fois

Position de départ : Par équipe de 4 déménageurs à une extrémité de l'aire de jeu

But du jeu: les déménageurs doivent transporter un meuble ou une statue (un enfant de l'équipe) d'un bout à l'autre de l'aire de jeu.

Le transport s'effectue à tour de rôle. 3 déménageurs portent, le 4^{ème} représente le meuble ou la statue.

Le meuble ou la statue sont fragiles, on ne peut :

- les traîner au sol
- les faire tomber
- les tordre ou les tirer ou les transporter de manière inconfortable

PREVOIR le petit matériel (sacs, anneaux, petits objets). Je me charge des caissettes

Le jour de la rencontre, chaque enseignant a toute latitude pour aménager les situations en fonction des réponses des élèves.

