

L'EDUCATION PHYSIQUE ET LE JEU

Les jeux de coopération (3)

Paola Perotti



1) Une chaise pour deux

* **Age:**
- toutes les classes.

* **But:**
- habituer garçons et filles à entrer en contact physique et à s'accepter.

* **Matériel:**
- des chaises et 2 foulards.

* **Déroulement:**
- on utilise, par exemple, pour 20 joueurs 9 chaises qu'on place sur une même ligne à égale distance l'une de l'autre. Les enfants s'assoient deux par deux au hasard, sur les chaises. Deux d'entre eux n'auront donc pas de place: ils seront les poursuivants et il tiendront un foulard à la main pour qu'on les reconnaisse.

Au signal les enfants assis partent en courant pour aller s'asseoir sur une autre chaise.

Pendant le déplacement ils doivent éviter de se faire attraper par les poursuivants: l'enfant touché prend le foulard et devient poursuivant à son tour.

2) Slalom

* **Age:**
- toutes les classes.

* **But:**
- effectuer en parcours à trois.

* **Matériel:**
- des ficelles ou des foulards, quelques objets/outils à utiliser comme des obstacles.

* **Déroulement:**
- on forme des groupes de trois enfants et avec les ficelles on lie l'un à l'autre à la cheville les enfants de chaque groupe.

"A" est lié à "B" et "B" à "C": ils doivent effectuer un parcours

On continue dans ce numéro le discours sur la coopération, c'est à dire sur ces jeux et activités qui exigent la collaboration des camarades pour être réalisés du moment qu'il est impossible d'y réussir tous seuls. C'est à l'enseignant de donner aux apprenants, après avoir mis en route l'activité, la possibilité de réfléchir sur cet aspect, de discuter, d'élaborer une tactique, d'expérimenter et de confronter les solutions.

Cet article vous propose des jeux et des exercices "de coopération" prévoyant l'emploi d'objets ou outils.



parsemé d'obstacles en les franchissant, en y passant dessous... Toujours "à trois".

*** Variantes:**

- effectuer l'activité dans un milieu naturel avec des obstacles naturels
- lier les poignets des enfants au lieu des chevilles
- les lier tous les trois entre eux: "A" à "B", "B" à "C" et "C" à "A"
- bander les yeux de deux enfants "B" et "C" par exemple. Le troisième, "A", devra les guider en leur expliquant ce qu'il faut faire.

*** Remarque**

- dans cette activité la coopération est forcée: pour réussir il faut se mettre d'accord par le dialogue et/ou la discussion sur la tactique à adopter. Ce qui reste libre pour chacun est la façon de se déplacer.

3) Le chat "coupé"

*** Age:**

- toutes les classes.

*** But:**

- le chat doit attraper les souris.

*** Matériel:**

- Autant de foulards qu'il y a de joueurs-souris.

*** Déroulement :**

- il y a un enfant-chat, les autres sont des souris. Chaque souris a un foulard à la ceinture: le chat doit prendre ce foulard. La souris qui reste sans foulard devient chat elle aussi. Quand le chat poursuit une souris pour lui prendre le foulard, les autres peuvent tenter de passer entre lui et sa "proie" pour gêner la poursuite.

Si l'une des souris y réussit, le chat doit la poursuivre en abandonnant l'autre.

Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de souris.

*** Variantes:**

- la souris attrapée devient chat et le chat devient souris.



4) Le bouchon

*** Age:**

- toutes les classes.

*** But:**

- déposer un bouchon dans le fond d'une bouteille.

*** Matériel:**

- pour chaque groupe de 3 à 5 enfants au maximum il faut un bouchon, une bouteille à large goulot ou bien une bouteille en plastique coupée, 5 ou 6 mètres de ficelle.

*** Déroulement:**

- chaque joueur a une ficelle liée autour de sa tête. Les ficelles des trois enfants appartenant à un même groupe sont à leur tour reliées à une cordelette au bout de laquelle on accroche un bouchon.

Il faut poser le bouchon au fond de la bouteille sans l'aide des mains.

*** Remarque:**

- le jeu devient plus difficile si l'on augmente la longueur des ficelles.



5) La balle au menton

*** Age:**

- enfants du 2^{ème} cycle.

*** But:**

- faire passer le maximum de balles sans utiliser les mains
- dépasser ses propres résistances au contact physique.

*** Matériel:**

- autant de ballons en mousse (de taille moyenne) que d'enfants
- deux grands cartons.

*** Déroulement:**

- les enfants se mettent en file indienne: devant le premier de la file on place un carton plein de ballons; derrière le dernier à 2 - 3 mètres de distance il y a un carton vide.

Le premier enfant prend un



ballon avec les mains, le place sous son menton et il le passe ensuite à son partenaire de derrière sans s'aider des mains.

On continue ainsi les passes jusqu'au dernier enfant qui dépose le ballon dans le carton.

Le premier joueur va alors se placer au fond de la file et on recommence les passes avec un deuxième ballon.

Les ballons qui tombent sont perdus.

*** Variantes:**

- on peut jouer assis et faire les passes avec l'aide des pieds.



- on joue assis et on se passe le ballon toujours avec les pieds, mais en faisant une roulade sur le dos.



6) La boule de neige

* **Age:**
- enfants du 2^{ème} cycle.

* **But:**
- coordonner sa propre action à celle des autres pour soulever un objet.

* **Matériel:**
- un ballon pour chaque groupe.

* **Déroulement:**
- former des groupes de 4. Les enfants de chaque groupe sont en rond, opposés deux à deux, allongés sur le dos, les genoux pliés, les pieds vers le milieu du cercle où l'on place un ballon.



Chaque groupe doit soulever le plus possible le ballon en n'utilisant que les pieds.

* **Variantes:**
- utiliser des ballons de tailles différentes



- effectuer la même activité mais en utilisant la tête: on part

alors à quatre pattes ou à plat ventre, la tête vers le milieu.



7) En haut le ballon

* **Age:**
- enfants du 2^{ème} cycle.

* **But:**
- maintenir le plus longtemps possible un ballon en l'air.

* **Matériel:**
- un ballon de psychomotricité.

* **Déroulement:**
- former des groupes de 4 ou 5 enfants qui se mettent en rond. Chaque groupe doit maintenir le plus possible en l'air le ballon en s'aidant avec des coups de pieds, en le renvoyant vers le haut avec les mains ou la tête...

"Combien de fois le ballon tombe à terre, par exemple, en 3 minutes?"



* **Variantes:**
- même jeu, mais on place au milieu du cercle 2 ou 3 enfants allongés sur le dos, les jambes levées à 90°: ils ont la tâche de renvoyer vers le haut avec les pieds les ballons qui risquent de tomber à terre

- même jeu, mais on utilise un ou plusieurs petits ballons en latex (le jeu peut ainsi être proposé à des enfants du 1^{er} cycle aussi).

8) La balle "commode"

* **Age:**
- enfants du 2^{ème} cycle.

* **But:**
- faire rouler une balle tout en étant dans une position d'équilibre de forces.

* **Matériel:**
- un ballon de psychomotricité

* **Déroulement:**
- les enfants en groupe assez nombreux sont en cercle, face au centre. A un signal chacun pivote d'un quart de tour à droite ou à gauche selon la consigne et pose les mains sur les épaules ou sur la taille du copain qui est devant lui.

A un deuxième signal chacun s'assied sur les genoux de son voisin de derrière (voir exercice n° 2 dans la même rubrique du n° 19 de la revue).

Les enfants ainsi "assis" doivent faire rouler à l'intérieur du cercle un gros ballon de psychomotricité en le poussant.

L'enseignant peut faire varier la direction de déplacement du ballon.

* **Variantes:**
- même jeu, mais on fait circuler le ballon en le passant avec les mains par le haut au-dessus de la tête
- même jeu, mais en utilisant plusieurs ballons en même temps.

9) Passe ballon

* **Age:**
- enfants du 2^{ème} cycle.

* **But:**
- recevoir et passer par couple un outil ou un ballon.

* **Matériel:**
- un gros ballon de psychomotricité (ou d'autre type) et un bâton pour chaque enfant.

*** Déroulement:**

- disposer les enfants en deux files face à face, très proches les uns des autres. Ils tiennent deux à deux des bâtons à hauteur de la taille.

celle des autres pour soulever un objet.

*** Matériel:**

- un ballon par chaque groupe et un bâton pour chaque joueur.



Les deux premiers enfants de la file doivent soulever une grosse balle de psychomotricité en n'utilisant que leurs bâtons. Ils la passent ensuite à leurs voisins en la posant sur leurs bâtons et ainsi de suite: la balle doit rouler sur tous les bâtons sans tomber à terre.

*** Variantes:**

- faire rouler des ballons de forme et de poids différents
- même jeu, mais les enfants sont en rond.

*** Déroulement:**

- former des groupes de 4/5. Les enfants de chaque groupe se mettent en rond autour d'un ballon: ils doivent le soulever, chacun n'utilisant que son bâton.

*** Variantes:**

- même jeu, mais chaque joueur a deux bâtons à sa disposition
- même jeu, mais on utilise des ballons de taille et poids différents
- même jeu, mais on est assis au départ.

A un signal les enfants doivent courir librement dans les espaces vides sans toucher les objets.

A un deuxième signal les composants de chaque groupe devront se retrouver à l'intérieur ou sur un même outil.

Un autre signal indiquera qu'ils peuvent reprendre à courir librement.

On ne peut pas utiliser deux fois consécutivement le même objet.

*** Variantes:**

- même exercice, mais dès qu'ils se retrouvent sur l'outil, les 3 enfants doivent:

● **s'ils sont dans le cerceau:**

le soulever tous les trois ensemble, le passer au-dessus de la tête et le déposer à terre, sans jamais l'abandonner des mains, en restant à l'extérieur



● **s'ils sont sur le tapis:** rouler ou faire chacun une roulade en restant tous les trois sur le tapis

10) Le ballon sur les épingles

*** Age:**

- enfants du 2^{ème} cycle.

*** But:**

- coordonner sa propre action à



11) Toujours à trois

*** Age:**

- toutes les classes.

*** But:**

- s'organiser à l'intérieur ou sur un objet sans l'abandonner.

*** Matériel:**

- des cerceaux, des tapis, des tabourets.

*** Déroulement:**

- former des groupes de trois. Placer au hasard sur le terrain de jeu un nombre suffisant de tapis, cerceaux et tabourets (s'assurer de la stabilité de ces derniers).



• **s'ils sont sur le tabouret:** sauter tous les trois en même temps pour atterrir ensemble; - on joue au chat perché (rialzo) et on monte aussi sur les cerceaux.

1 ou 2 enfants ont la tâche d'attraper. L'enseignant donne le signal auquel les enfants doivent changer d'objet.

On ne peut pas monter deux fois consécutives sur le même objet et on ne peut pas faire "l'aller retour" entre deux objets.

Ceux qui attrapent peuvent atteindre leurs camarades pendant les déplacements ou s'ils mettent même un seul pied à terre.



- soulever le tapis et le faire tourner au-dessus de la tête vers la droite ou vers la gauche (sens des aiguilles d'une montre et l'inverse)

- soulever le tapis en n'utilisant que les pieds: au départ on est donc allongés sur le dos sous le tapis

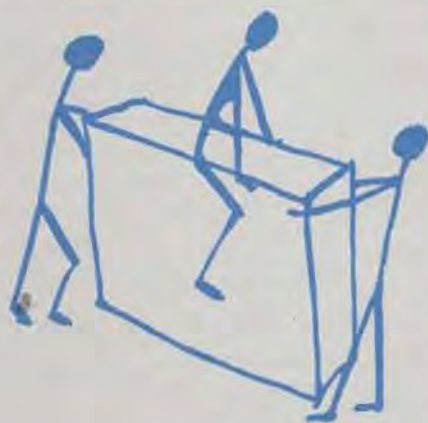
- même exercice que le précédent mais on demande en plus aux enfants de faire tourner le tapis au moment où il est au maximum de l'élévation vers la droite et vers la gauche

- les enfants se mettent en file et tiennent le tapis soulevé au-dessus de leurs têtes. Ils doivent le faire avancer le long de la file sans bouger pendant qu'il se déplace. Exemple de solution à ce "problème": l'enfant qui au fur et à mesure reste libre au fond court se placer en tête de la file pour soutenir le tapis qui avance;



- on peut modifier: l'objet qu'il faut déplacer et la position de départ;

- on peut jouer "au chevalier" (pour les grands enfants): former des groupes de 7/9 enfants.



Un enfant, aidé par ses camarades, doit monter à califourchon sur le tapis placé sur le terrain sur son côté le plus long et étroit.

Les enfants doivent ensuite traîner ou pousser le tapis le long d'un parcours établi à l'avance.

Si le chevalier met ses pieds à terre on repart du point où on s'est arrêté.

*** Remarque:**

- ces jeux sont très intenses il ne faut donc pas exagérer en les proposant tous au cours d'une même séance.

b) L'escalade

*** Age:**

- enfants du 1^{er} cycle.

*** But:**

- monter "en haut" grâce à l'aide des camarades.

*** Matériel:**

- des gros tapis.

*** Déroulement:**

- former des groupes de 4/5 enfants.

Placer l'un sur l'autre 3 ou 4 gros tapis (on peut aussi les lier avec une corde).

Les enfants doivent tous grimper jusqu'au sommet du tas de tapis en cherchant des points d'appui et la méthode la plus efficace pour faire monter le dernier.



c) Le mur

*** Age:**

- toutes les classes.

12) Des jeux avec le gros tapis

a) Déplacements

*** Age:**

- toutes les classes.

*** But:**

- organiser le déplacement d'un objet.

*** Matériel:**

- un gros tapis.

*** Déroulement:**

- groupes de 6/8 enfants: ils doivent, selon la consigne, pousser, tirer, soulever, faire rouler le gros tapis.

*** Variantes:**

- trouver toutes les manières permettant de déplacer un gros tapis

- pousser ou tirer un gros tapis sur lequel est placé un camarade

*** But:**

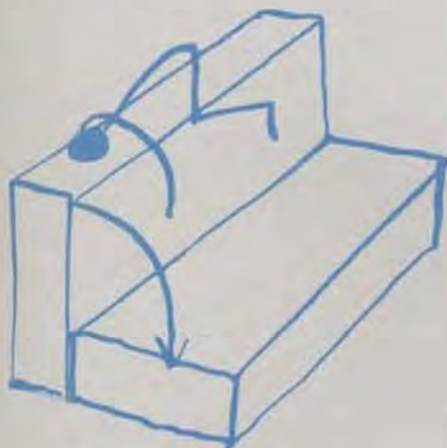
- franchir "un mur" avec l'aide des camarades.

*** Matériel:**

- deux gros tapis placés comme indiqué dans le dessin.

*** Déroulement:**

- groupes de 4/5 enfants: ils doivent s'organiser pour permettre à tous, à tour de rôle, dans le groupe de franchir "le mur" (le tapis appuyé sur son côté le plus long et étroit) sans le faire tomber et d'arriver sur l'autre tapis.

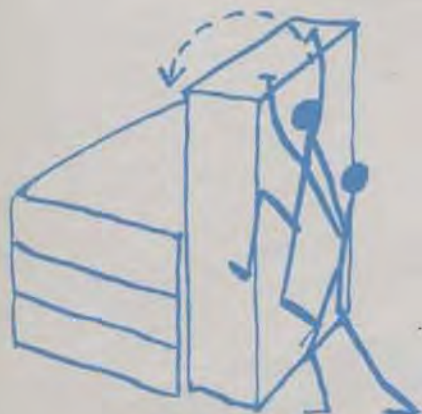


*** Variantes (2ème cycle):**

- placer sur le terrain l'un sur l'autre sur la partie la plus large, 2 ou 3 gros tapis et appuyer à ce tas un autre tapis placé sur son côté le plus court et étroit. Voir le dessin.

Les enfants doivent escalader "le mur" (ce dernier tapis) sans le faire tomber et arriver sur les autres.

- appuyer un tapis à l'échelle (voir dessin) et l'escalader pour



aller s'asseoir au sommet de l'échelle (on ne peut saisir pour s'aider que le dernier barreau de l'échelle).



*** Remarques:**

- il faut se souvenir que plus "le mur" est incliné plus il est facile à escalader;

- pour des raisons de sécurité il faut en outre placer de petits tapis autour des autres et s'assurer en tout cas que les tapis ne glissent pas (placer éventuellement au-dessous des autres, des tapis à surface rêche, du type Sarneige).

d) L'évacuation

- dans un milieu naturel (dehors donc) tout le groupe doit évacuer un endroit bien précis en franchissant, par exemple, un mur, un tas de bois....

Le dernier est le seul qui peut utiliser un appui pour monter.

Le groupe doit élaborer des stratégies.

EN GUISE DE CONCLUSION

Les jeux qu'on vous a proposés peuvent être accompagnés par des musiques ou par des rythmes; chacun d'entre eux peut être aussi joué pendant des temps donnés.

Ces mêmes jeux pourraient en outre être utilisés dans de petites compétitions, mais notre finalité étant la coopération en tant que cohésion dans le groupe, il faut d'abord faire expérimenter librement aux enfants les activités en visant la réussite et non pas la victoire.

Bibliographie:

- * A. Calvesi - A. Tonetti, Guida pratica all'insegnamento dell'educazione fisica nelle elementari - Ed. di & gi - Milano
- * Revue EPS, n° 171 - septembre octobre 1981
- * Jouons ensemble - Non violence actualité - Groupe de Nancy.