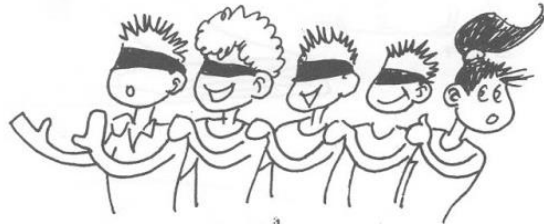


Vous trouverez ci-dessous une sélection de jeux coopératifs issue du livret de l'OCCE, à travailler avec vos élèves dans le cadre de la préparation à la rencontre jeux collectifs et coopératifs au cycle 2. Ces jeux viennent en complément de la séquence jeux collectifs que vous trouverez dans le document " dossier jeux collectifs cycle 2".

## CHENILLE AVEUGLE

**But du jeu :** la chenille doit réaliser un parcours défini par le meneur de jeu.

**Matériel :** foulards pour bander les yeux.



**Dispositif :** 6 joueurs

### Déroulement :

Tous les jeunes se placent en file indienne et se tiennent par les épaules. Ils ont tous les yeux bandés, sauf le dernier de la file. C'est lui qui va guider la chenille avec les gestes suivants :

*On tape des 2 mains sur les épaules du suivant pour avancer,*

*On tire sur les épaules du suivant pour arrêter,*

*On tape seulement d'une main du côté correspondant pour tourner à droite ou à gauche.*

La consigne voyage donc de personne en personne jusqu'au premier de la file qui doit suivre cette instruction et entraîner la chenille derrière lui. Il ne faut pas parler.



## LA PIEUVRE

**But du jeu:** la pieuvre, que forment les 5 ou 6 joueurs, doit se déplacer sans problème, et de façon coordonnée, dans un espace encombré.

**Matériel :** foulards (pour bander les yeux), objets placés sur le lieu de l'activité (chaises, sacs, ballon...)

**Dispositif :** 5 ou 6 joueurs

### Déroulement :

Quatre ou cinq joueurs, yeux bandés, forment un cercle autour du dernier joueur qui représente la tête de la pieuvre et doit la diriger dans ses déplacements entre des obstacles. Les autres joueurs sont les pattes et doivent toucher la tête d'un seul doigt. Sans perdre ce contact physique, ils doivent suivre tous les mouvements de la tête.

La pieuvre doit se déplacer sur la plage, mais celle-ci est encombrée de déchets. Sa tête les voit bien, mais il faut bien diriger ses longues pattes.

# LE CHIEN ET L'AVEUGLE

**But du jeu :** le chien doit guider son maître aveugle uniquement par des bruits.

**Matériel :** un foulard par binôme

**Dispositif :** au minimum 10 joueurs



**Déroulement :**

Les élèves sont répartis en binômes : l'un est le chien, l'autre est l'aveugle (yeux bandés). Le chien et son maître vont convenir d'un code pour pouvoir communiquer : ce peut être un claquement de mains, un sifflement, un cri (les mots sont interdits). Les chiens et les aveugles vont ensuite se séparer (répartition des joueurs dans l'espace).

La seconde phase du jeu doit permettre au binôme de se reconstituer.

Les chiens, immobiles, vont essayer, en émettant des messages conformes au code choisi, de ramener à eux leur maître, égaré et muet.

**Variante :**

A la fin du jeu, le chien peut promener son maître dans la pièce et lui faire découvrir son environnement par le toucher, en lui prenant parfois la main pour l'inciter à palper tel ou tel objet caractéristique du milieu.

# LE GUIDE ET L'AVEUGLE

**But du jeu :** mener des participants non-voyants le long d'un parcours.

**Matériel :** un foulard, divers obstacles, un grand espace (cour, préau)

**Dispositif :** plusieurs équipes de 2 joueurs.



**Déroulement :**

Les joueurs se répartissent en binômes (un devant, un derrière). Celui de devant a les yeux bandés.

Celui de derrière le guide :

- a) en le tenant par les épaules ;
- b) en le tenant avec le bras autour de la taille, ensuite par la main, enfin par le bout d'un doigt ;
- c) en utilisant un code (une tape sur l'épaule droite : à droite, une tape sur l'épaule gauche : à gauche, petites tapes successives sur les deux épaules : tout droit; les deux mains posées sur les épaules : stop).

Ensuite, on permute les rôles.

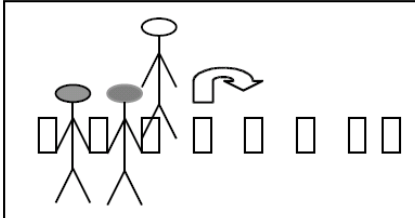
**Attention :** Veiller à la sécurité des participants non-voyants.

# LA RIVIERE

**But du jeu:** Les élèves d'une même équipe doivent coopérer pour traverser la rivière et être les premiers à l'arrivée.

**Matériel:** pierres de rivière (7 carrés de carton 30\*30 cm) par équipe de 6 joueurs  
Lattes ou grande corde : largeur de la rivière 3m, longueur 15 à 20m

**Dispositif :** Ce jeu est un jeu de relais déménageurs. 2 équipes en //.



A contre B, B contre C, C contre A (faire 2 manches)

## Déroulement:

Au départ, les deux équipes de 6 joueurs sont placées côte à côte. Au signal, le premier joueur pose le premier carré dans la rivière.

Les deux équipes doivent traverser la rivière en ne marchant que sur les rochers (7 cartons par équipe de 6), sans tomber dans l'eau.

Pour avancer, les joueurs doivent coopérer en se passant la caissette sur laquelle ils ne marchent pas (ils disposent de 7 caissettes et posent donc leurs pieds sur 6, reste 1). Les joueurs peuvent se positionner et placer la caissette libre comme ils le souhaitent.

Si un des joueurs ou les deux tombent à l'eau, ils reviennent au départ et recommencent.

**La partie est gagnée lorsque tous les enfants ont traversé et ont ramassé toutes les pierres.**

Pour **gagner**, il faut que **tous les joueurs franchissent la ligne d'arrivée avec toutes les pierres**

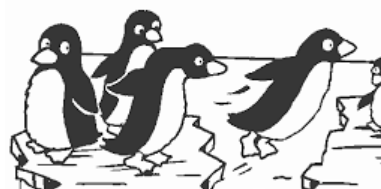
**Marque:** 1 point par équipe gagnante

# LES PINGOUINS SUR LA BANQUISE

**But du jeu :** les pingouins vont devoir développer des stratégies collectives pour rester tous sur la banquise, même si celle-ci se met à fondre.

**Matériel :** papiers journaux, musique.

**Dispositif :** 10 et plus



## Déroulement :

Les participants sont les pingouins, ils se baladent dans l'eau en écoutant la musique. Lorsque la musique s'arrête, les pingouins doivent monter sur les papiers journaux (morceaux de banquise).

Au fur et à mesure du jeu, la banquise fond, les papiers journaux sont de moins en moins nombreux mais tout le monde doit pouvoir se mettre sur le journal restant.

# LE DEMENAGEMENT

**But du jeu** : tous les enfants, menacés par l'inondation (ou par autre chose...), doivent transporter (en 5 minutes) leurs meubles dans un nouvel abri.

**Matériel** : tout matériel volumineux mais léger et petit matériel sans contenant (le matériel doit inciter à la coopération) : matelas en mousse, gros cartons, briques et bâtons, petits jeux en vrac, balles de tennis, cordes.

**Dispositif** : toute la classe.

**Déroulement** :

Pour les petits : le jeu se joue tel quel. Pour les plus grands, ajouter des obstacles obligatoires : tunnel, passage du gué, montée d'escaliers ... Possibilité de jouer en temps limité (montée des eaux très rapide, ...). Dans ce cas, prévoir un affichage permettant aux enfants de prendre conscience du temps écoulé et du temps restant.

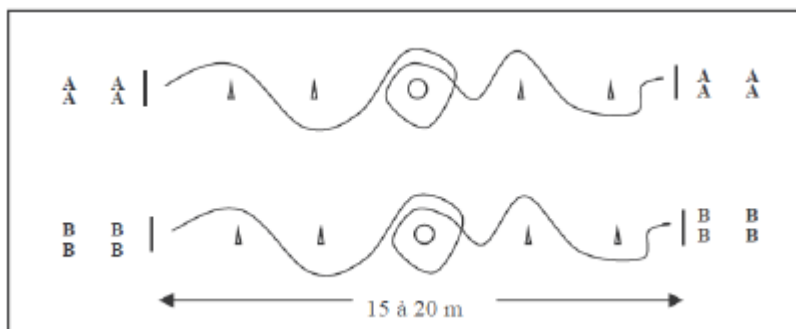


# LE RELAIS DES INSEPARABLES

**But** : réaliser le parcours le plus rapidement possible à 2.

**Matériel** : dossards, 6 foulards pour réunir les chevilles des inséparables, 2x4 cônes de couleurs différentes, 2 cerceaux de couleurs différentes

**Dispositif** : 3 équipes mixtes de 6 joueurs, A contre B, B contre C, C contre A



## Déroulement:

Au début de la partie, les 6 joueurs de chaque équipe (2 équipes en //) sont répartis en 2 groupes de 2 joueurs qui se font face (cheville droite de l'un et cheville gauche de l'autre réunis par un foulard)

Au signal de départ, deux «inséparables» de chaque équipe s'élancent vers leurs équipiers situés en face, en slalomant entre les obstacles installés sur le parcours (un tour complet autour du cerceau installé au centre)

Dès qu'ils ont touché la main de leurs équipiers, ceux-ci peuvent partir à leur tour, pendant que les premiers se placent en queue de colonne.

FAUTES		CONSEQUENCES
Les « inséparables » n' effectuent pas le slalom correctement entre les cônes ou bien ils oublient de faire le tour complet du cerceau situé au centre du parcours.	⇒	Retour au point de départ avant de pouvoir repartir.
Le lien réunissant les « inséparables » se défait.		
Une équipe d' « inséparables » part avant qu' on lui ait tapé dans la main..		

Le jeu continue jusqu'à ce que les joueurs se retrouvent dans leur position de départ : **chaque groupe d'«inséparables» effectue donc 2 traversées.**

Une partie comporte **2 manches.**

Les groupes d'«inséparables» d'une équipe sont **modifiés obligatoirement après une manche.**

**Marque:** 1 point par équipe gagnante

# LES ARJIENS

**But du jeu** : chaque groupe d'Arjiens constitué doit suivre un parcours et réussir à franchir une porte (un passage étroit).

**Matériel** : des bâtonnets, une longue corde ou deux chaises.

**Dispositif** : équipes de 3 joueurs minimum.



## Déroulement :

L'enseignant raconte au groupe une histoire qui situe l'action : « *Vous venez de la planète ARJ, et comme tous les Arjiens et les Arjiennes, vous avez trois caractéristiques précises :*

*Vous n'avez qu'un seul doigt, l'index : vous ne pouvez donc utiliser que celui-ci.*

*Vous êtes très coopératifs, très créatifs, très habiles pour vous sortir d'une situation délicate.*

*Vous communiquez beaucoup avec les autres pour échanger vos idées mais aussi pour exprimer vos besoins si vous êtes en difficulté.*

*Vous êtes prisonniers sur ma planète. Pour vous en sortir, il faut passer entre ces deux chaises rapprochées (ou suivre cette corde posée par terre). Seulement, je suis malin moi aussi, je vous ai tous reliés par un bâtonnet spécial entre vos index respectifs qui donne le signal d'alarme si vous en faites tomber un avant d'être tous passés de l'autre côté des chaises (ou d'avoir rejoint l'autre bout de la corde) ».*

Chaque groupe forme un cercle. Chaque élève reçoit un bâtonnet qu'il place entre son index et celui du voisin de droite ou de gauche. Les groupes doivent se déplacer sans faire tomber les bâtonnets.

**Résultats** : les élèves ont coopéré et ont réussi ensemble une mission qui n'est pas aussi facile qu'il y paraît. Il est important que chaque groupe explique aux autres comment il a procédé pour y arriver. A partir de là, une réflexion sur la coopération en classe peut être ouverte

# LA 5<sup>ème</sup> ROUE DE LA CHARRETTE

## But :

\*Pour les «5<sup>ème</sup> roue»: intégrer un groupe de 4 élèves et ne plus être isolé.

\*Pour les élèves groupés par 4: ne pas se faire rattraper par un élève « 5<sup>ème</sup> roue ».

## Matériel :

chronomètre/sifflet

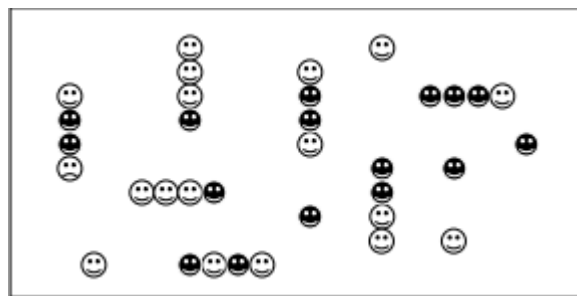
Dossards de couleurs différentes

Tracé du terrain: 15m\*30m, délimité par des cônes ou des coupelles.

## Dispositif :

Plusieurs équipes de 6 à 10 joueurs. Les enfants sont groupés par 4, ils courent ensemble. Ils peuvent être mélangés dès le début du jeu.

3 à 5 élèves sont isolés, seuls, ce sont les 5<sup>èmes</sup> roues des charrettes.



Ici 2 équipes symbolisées sur le dessin par ☹ et 😊

## Déroulement :

Les groupes de 4 élèves se déplacent dans tout l'espace en se donnant la main.

Les joueurs libres se déplacent également librement.

Tous les membres d'une charrette doivent se tenir « main gauche avec main droite ». Des joueurs ne peuvent regarder dans des directions opposées. (ce qui se produit si on se tient main gauche-main gauche ou main droite-main droite).

Une charrette ne peut se refermer et devenir une ronde....le premier et le quatrième ne peuvent se tenir la main !

Au premier signal, les joueurs libres rattrappent un groupe et se mettent à gauche du groupe (ils tiennent la main gauche du dernier groupe avec leur main droite)

Un joueur de gauche touché, doit donner sa main à celui qui l'attrape. Il ne peut se débattre ou refuser de donner sa main.

Quand un groupe est accroché par un nouvel arrivant, le premier doit lâcher son groupe pour aller en chercher un autre. S'il ne les détache pas, il donne un point aux autres équipes.

Le jeu continue jusqu'à ce que le maître donne le deuxième signal.

Les joueurs qui ne sont pas en charrette au deuxième signal ont perdu.

**Remarque :** au début, le maître donne les signaux rapidement, puis laisse de plus en plus de temps (jusqu'à 3-4 min)

## Variables :

Nombre de joueurs dans la charrette, taille de l'espace délimité, imposer ou non un parcours aux charrettes