



**ACADÉMIE
DE LYON**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
de l'Ain

DSDEN 01

Des jeux pour apprendre à coopérer



ColIEPS01
23/11/2020

Coopérer...

Dans une société où la compétition, l'individualisme, la concurrence exacerbée, les tensions sociales posent la question du "vivre ensemble", le retour aux attitudes de coopération trouve tout son sens. Partager des projets collectifs, s'entraider, mutualiser ses compétences et ses connaissances, développer des attitudes de coopération constituent un objectif majeur pour les élèves, futurs adultes et citoyens. En EPS, la coopération peut s'envisager comme une compétence à construire, comme une démarche d'apprentissage permettant aux élèves de se transformer avec l'aide des autres tant d'un point de vue moteur que social. ¹

...C'est...

S'organiser collectivement pour viser un intérêt général,

S'engager physiquement et intellectuellement pour accomplir un défi,

Réaliser à plusieurs une tâche qui ne peut pas s'accomplir seul en fonction de ses capacités mais pour la réussite de tous.

Le choix de la coopération comme moyen pédagogique revêt une profonde modification dans son enseignement. C'est avoir confiance aux élèves, en leurs capacités à vivre ensemble et à travailler ensemble. Cela implique le développement de l'autonomie, de l'estime de soi, du partage ou encore, de l'entraide envers un autre élève ou un groupe d'élève.

La coopération peut ainsi permettre à tout enseignant de répondre indirectement à la différenciation pédagogique par l'implication des élèves auprès d'autres élèves.

La coopération doit aussi permettre une amélioration du rapport à l'autre et donc du climat scolaire dans son ensemble : chacun se sentant valoriser car médiateur de savoir, conforté par le rapport à un pair, le rapport à l'école et aux apprentissages pouvant alors évoluer positivement.

La coopération défend des valeurs telles que la fraternité, la solidarité, le respect, l'engagement, l'ouverture aux autres, la confiance, le droit à la différence, le partage, l'autonomie, l'équité et l'écoute empathique.²

Le collectif EPS01 vous propose ce répertoire d'activités³ non exhaustifs.

Elles n'ont pas toute le même degré de coopération.

¹ LEGENDRE Yann, Construire la compétence coopérer, e-novEPS n°10, Janvier 2016, Paris 2

² Equipe EPS de l'Allier : Novembre 2018

³ Fortement inspirées de situations trouvées sur la chaîne Youtube de De Spelles.

Table des matières

MASTERMIND	3
DOMINOS	4
BALLES VOYAGEUSES	5
LIGNES DE 3	6
RELAIS CERCEAU	7
RELAIS D'OBJETS	8
ATTRAPE - DEPLACE	9
RELAIS - TOUR	10
COURSE DE BATONS	11
PONT DE BATONS	12

MASTERMIND



But

Collaborer pour découvrir la bonne combinaison de couleurs le plus rapidement possible.

Dispositif

Par équipe

Un écran entre le maître du jeu et les joueurs (plint, caisse, banc avec tissu...), 2 plots de départ

Pour les joueurs : 4/5 coupelles de couleur

Pour le maître du jeu :

- un jeu de 4/5 cartes de couleur
- 4/5 « pions », objets pouvant tenir debout (plaquettes de bois, bouteilles plastiques...), pour valider

Déroulement

Le maître du jeu (MdJ) choisit la combinaison de couleur en déposant devant lui les cartes, cachées des joueurs. Il place les « pions » visibles par les joueurs, couchés sur la caisse.

L'équipe se tient au départ du parcours.

Le 1^{er} joueur vient placer la 1^{ère} coupelle. Si elle correspond à la place choisie par le MdJ, celui-ci redresse le « pion » correspondant.

Le 2^{ème} joueur vient placer la 2^{ème} coupelle...

Lorsque toutes les coupelles sont placées, les joueurs continuent leurs aller-retours pour échanger 2 coupelles jusqu'à valider la combinaison entière.

DOMINOS



But

Collaborer pour poser le plus de dominos possible.

Dispositif

2 équipes

Une caisse, pile de tapis...

Jeu de dominos

Déroulement

Les 2 équipes se font face de chaque côté du plan de jeu sur lequel est posé un domino pioché par un joueur.

Les 2 équipes jouent en même temps.

Le joueur 1 de chaque équipe court vers le plan de jeu pour déposer un domino, puis retourne au départ pour passer le relais au joueur 2. Lorsque les dominos restant ne peuvent pas être posés dans le jeu, le joueur pioche.

L'équipe qui a placé tous ces dominos gagne.

BALLES VOYAGEUSES



But

Placer toutes les balles sur les coupelles en les faisant progresser le plus rapidement possible.

Dispositif

Jeu par équipe

6 coupelles alignées

6 balles

1 cerceau, au départ, pour déposer les balles

Plots de départ

Déroulement

L'équipe se tient au départ du parcours.

Le 1^{er} joueur court déposer une balle sur la 1^{ère} coupelle. Le 2^{ème} joueur s'empare de la balle et la dépose sur la 2^{ème} coupelle... Le 3^{ème} joueur récupère la balle et la pose sur la 3^{ème} coupelle...

Lorsque la 1^{ère} balle est déposée sur la dernière coupelle, le joueur suivant dépose la 2^{ème} balle sur la 1^{ère} coupelle et la progression reprend.

L'équipe gagne quand toutes les balles sont déposées sur une coupelle.

LIGNES DE 3



But

Aligner 3 objets de la même couleur le plus rapidement possible.

Dispositif

2 équipes s'opposent

9 cerceaux disposés en quadrillage

5 objets (bouchons, foulards, coupelles...) d'une couleur

5 objets (bouchons, foulards, coupelles...) d'une autre couleur

Plots de départ

Déroulement

Les équipes se tiennent au départ du parcours.

En même temps, le 1^{er} joueur de chaque équipe court déposer un « pion » dans le cerceau de son choix. Le 2^{ème} joueur dépose un 2^{ème} « pion » ...

L'équipe gagne quand 3 « pions » de la même couleur sont alignés.

RELAIS CERCEAU



But

Parcourir la distance le plus rapidement possible.

Dispositif

Par 2

1 cerceau + 1 corde

Plots de départ

Plots de relais

Déroulement

Les équipes de 2 se tiennent au départ du parcours.

Le tireur se déplace pour faire progresser le cerceau en tirant sur la corde.

Le coureur se déplace à l'intérieur du cerceau sans le toucher.

A l'arrivée, les joueurs échangent leur rôle pour effectuer le retour.

La première équipe arrivée gagne.

RELAIS D'OBJETS



But

Parcourir la distance le plus rapidement possible.

Déroulement

Les équipes se tiennent au départ du parcours, les joueurs sont assis les uns derrière les autres.

Le dernier joueur de la file passe l'objet à celui qui est devant lui, puis se lève pour aller s'asseoir devant la file.

L'objet progresse de main en main pour rejoindre l'arrivée.

Dispositif

Par équipe

1 objet à faire progresser :
ballon, latte, tapis...

Plots de départ

Plots d'arrivée



ATTRAPE - DEPLACE



Dispositif

Par 2

1 ballon

2 cerceaux

Plots de départ

Plots d'arrivée

But

Parcourir la distance le plus rapidement possible.

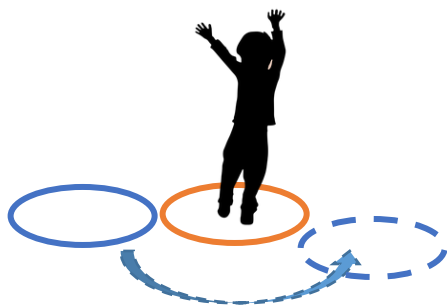
Déroulement

Au départ, le joueur 1 est à côté du plot de départ, le joueur 2 est dans le cerceau orange et a placé un cerceau bleu devant lui.

Le joueur 1 lance le ballon au joueur 2. Le joueur 2 attrape le ballon, déplace le cerceau bleu qui est devant lui derrière lui et vient se placer au plot de départ. Le joueur 1 se place dans le cerceau bleu.

Le joueur 2 lance le ballon au joueur 1. Le joueur 1 attrape le ballon, déplace le cerceau orange qui est devant lui derrière lui et vient se placer au plot de départ. Le joueur 2 se place dans le cerceau orange.

La progression du ballon se poursuit jusqu'à ce que le ballon ait atteint le plot d'arrivée.



RELAIS - TOUR



Dispositif

Par équipe

1 ballon

6 coupelles

Plots de départ

Plots d'arrivée

But

Faire tomber sa tour les premiers

Déroulement

Les équipes sont au départ.

Le 1^{er} joueur court déposer la 1^{ère} coupelle à côté du plot d'arrivée, revient au départ pour donner le relais au 2^{ème} joueur qui va déposer la 2^{ème} coupelle par-dessus la 1^{er}...

Lorsque les 6 coupelles sont empilées, un joueur fait rouler le ballon pour faire tomber la tour.



COURSE DE BATONS



But

Arriver le plus rapidement possible.

Dispositif

Par équipe et par 2

1 bâton/frite par élève

Plots de départ

Plots d'arrivée

Déroulement

Les équipes sont au départ. Les joueurs sont par 2 reliés par 2 bâtons qu'ils ne doivent pas lâcher.

A tour de rôle, chaque duo regagne le départ (photo ci-dessous) avant de passer à l'intérieur du tunnel formé par les autres joueurs de l'équipe avec les bâtons (un au sol, l'autre formant le toit). Sorti du tunnel, les duos se placent pour faire progresser l'équipe jusqu'à l'arrivée.

L'équipe la plus rapide gagne.



PONT DE BATONS



But

Faire franchir la ligne d'arrivée au ballon le plus rapidement possible.

Déroulement

Les équipes sont au départ.

Le ballon est déposé sur les bâtons du 1^{er} duo. Il doit le transmettre au duo suivant sans le faire tomber à terre. Les duos coopèrent pour faire progresser le ballon.

Les duos se déplacent et se mettent à la suite du pont pour ne pas interrompre l'avancée du ballon.

Dispositif

Par équipe

1 ballon

1 bâtons/frites par joueur

Plots de départ

Plots d'arrivée