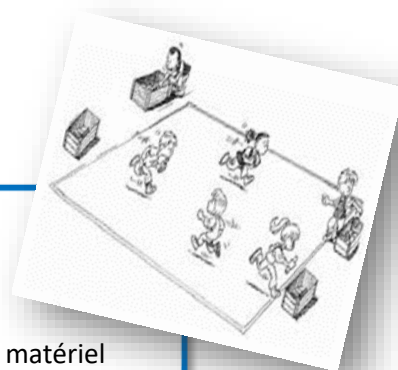


JEUX DE COOPERATION

**1- Les déménageurs****Objectifs :**

- Développer la dynamique de groupe et la coopération.

Matériel : tout matériel volumineux mais léger (à porter à plusieurs) 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 : Par groupe de 10 environ. 2 groupes en parallèle.

Déroulement :

Tous les enfants, doivent transporter leurs « meubles » dans un nouvel abri le plus rapidement possible.

- Cycle 1 : le jeu se déroule tel quel.
- Cycles 2 et 3 : Ajouter des obstacles obligatoires : tunnel, passage d'un gué (banc, planche, montée d'escaliers...

Variables : Possibilité de jouer en temps limité. Dans ce cas, prévoir un affichage permettant aux enfants de prendre conscience du temps écoulé et du temps restant.

C2 & 3

C1

Cycle 2 & 3

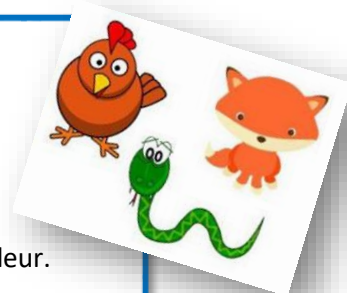
2- Poules, renards, vipères**Objectifs :**

- Développer la coopération entre élèves
- Adopter des stratégies ensemble

Matériel :

- 3 jeux de foulards de couleurs différentes + 3 jeux de dossards de la même couleur.
- Craies, plots pour délimiter les camps

Dispositif : 3 équipes de 6 à 10 joueurs.

**Déroulement :**

- Les renards attrapent les poules qui attrapent les vipères qui piquent les renards.
- Les prises se font en décrochant le foulard accroché dans le dos (coincé dans la ceinture) de l'adversaire.
- Les joueurs attrapés sont prisonniers et doivent être accompagnés dans la prison de leurs adversaires (« prédateurs »). L'accompagnateur ne peut être touché pendant le trajet.
- Les membres de chaque équipe peuvent se réfugier dans leur propre camp.
- La partie est terminée soit quand une équipe est totalement prisonnière (« équilibre biologique rompu »), soit à la fin du temps imparti.

Variables : Possibilité de délivrer des coéquipiers.

Pour être délivré, il faut qu'un partenaire touche la main du joueur prisonnier. Le délivreur peut être touché à son tour, alors que les délivrés doivent passer par leur camp pour pouvoir rejouer après avoir raccroché leur foulard (qu'ils ont gardé dans leur main en prison ; sinon prévoir une réserve de foulards dans chaque camp).

- Possibilité de faire une « chaîne » entre prisonniers.

- Chaque groupe doit déposer les foulards attrapés au centre du terrain dans un cerceau. Ainsi chaque coéquipier peut délivrer son partenaire en lui remettant un foulard.