

RENCONTRE JEUX DE COOPERATION MATERNELLE



Échéancier: Inscription à renvoyer avant le
11 février

Inscription jeux de coopération

Date : Mercredi 19 mars (9h45 - 13h15)

Lieux : Site de proximité

Forme : Rencontre d'aboutissement

Public : Maternelle



niÈVRE
le département



La rencontre

Jeux de la rencontre : 4 ateliers de 20 minutes

- Jeu 1 : [La chenille et l'escargot](#)
- Jeu 2 : [In the hoop !](#)
- Jeu 3 : [La construction du chemin](#)
- Atelier de découverte : le parachute

Déroulement de la rencontre :

9h45 : Arrivée sur le site, goûter, accueil, répartition dans les groupes

10h15 : Lors du 1^{er} atelier, chaque groupe participe à une activité de brise-glace : le bonjour. Les enfants sont répartis dans l'espace. L'animateur propose aux enfants de se déplacer. Chaque fois qu'un enfant croise un autre, il doit lui dire bonjour et comment il s'appelle.

10h25 : Début des ateliers (2 ateliers)

11h05 : Pause boisson

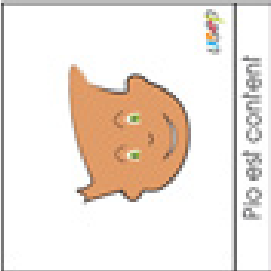
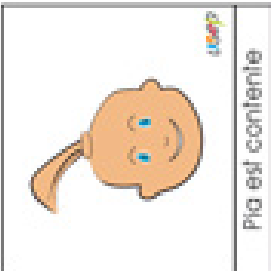
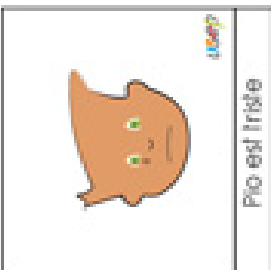
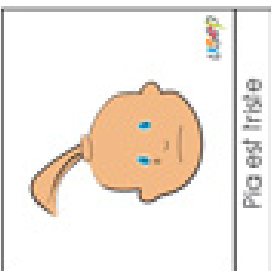
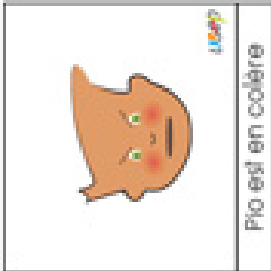
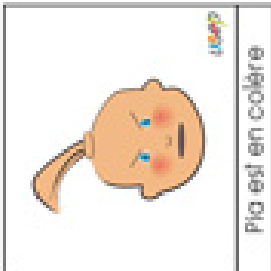
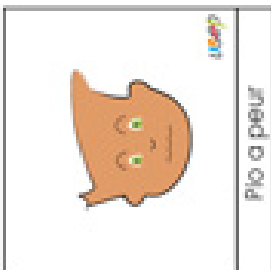
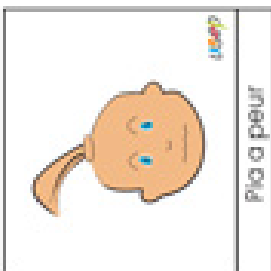
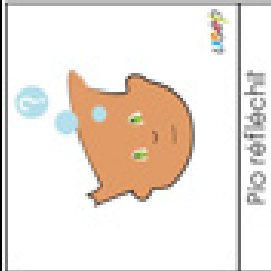
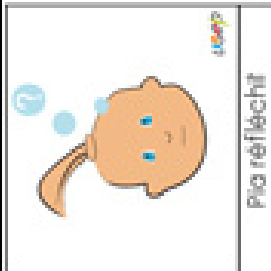
11h20 : Reprise des ateliers (2 ateliers)

12h : Dans chaque groupe, les animateurs interrogeront les enfants sur leur ressenti pendant les activités à partir des cartes émotions Pio et Pia.

12h15 : pique-nique

13h15 : départ des bus

LES EMOTIONS : Pio et Pia

Etre content		Etre triste	
 Pio est content <u>Pio</u>	 Pia est contente <u>Pia</u>	 Pio est triste <u>Pio</u>	 Pia est triste <u>Pia</u>
Etre en colère		Avoir peur	
 Pio est en colère <u>Pio</u>	 Pia est en colère <u>Pia</u>	 Pio a peur <u>Pio</u>	 Pia a peur <u>Pia</u>
Réfléchir		<h1 style="text-align: center;">LES EMOTIONS</h1>	
 Pio réfléchit <u>Pio</u>	 Pia réfléchit <u>Pia</u>		

Jeux de la rencontre

LA CHENILLE ET L'ESCARGOT

Niveau 1 : *La chenille : coopérer/toucher*

Objectifs:

Maîtrise des appuis.

Perception de l'action de l'autre et adaptation immédiate.

Situation :

Les élèves sont par petits groupes de 3 ou 4 à 4 pattes.

Chacun tient les chevilles de son prédécesseur.

Le groupe se déplace en restant uni.

Variantes :

- parcours variés, avec obstacles de plus en plus difficiles :
 - slalom autour de plots
 - tourner autour de cerceaux
 - passer par-dessus des petites haies
 - passer sous un fil
 - enchaîner plusieurs de ces actions
 - courses de chenilles (petites chenilles)
 - courses en relais
 - concours de la plus grande chenille
 - au signal, le dernier vient prendre la place du premier et prend la tête de la chenille sans qu'elle s'arrête.

Niveau 2 : *La chenille et l'escargot : coopérer/toucher*

Objectifs:

Maîtrise des appuis.

Perception de l'action de l'autre et adaptation immédiate.

Situation :

Les élèves sont par petits groupes de 3 ou 4 à 4 pattes.

Chacun tient les chevilles de son prédécesseur.

La (les) chenille(s) se déplace(nt) sans rupture.

Un (des) escargot(s) à quatre pattes essaie de venir s'accrocher derrière la (les)

chenille(s).

IN THE HOOP

But du jeu :

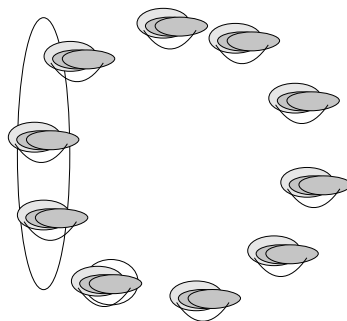
Faire passer un cerceau dans une ronde d'enfants.

Règles :

Les enfants forment une ronde et se tiennent par la main. Deux joueurs placés l'un à côté de l'autre portent un foulard afin de marquer le départ et l'arrivée du cerceau. Le cerceau est placé entre ces deux joueurs. Le but est de faire circuler le cerceau sur la ronde sans se lâcher. Si des enfants se lâchent les mains, le cerceau est remis au départ.

En résumé, les élèves forment un fil sur lequel le cerceau doit circuler telle une perle !

Dispositif :



Variantes :

Plusieurs rondes en concurrence.

Deux cerceaux pour la même ronde.

LA CONSTRUCTION DU CHEMIN

But du jeu :

Se rendre du point de départ jusqu'au point d'arrivée en ne marchant que sur les planches.

Dispositif :

Les enfants sont par équipes de 4 ou 5. Ils disposent de 3 planches d'environ 1m de long et 25 cm de large. Ils doivent progresser sur un parcours d'environ 10 mètres en ne marchant que sur les planches. Ils vont donc devoir coopérer pour construire progressivement leur chemin. Pour cela, ils vont devoir se faire passer les planches au fur et à mesure lorsque tous les membres du groupe seront passés.



Matériel :

Les planches peuvent être des planches d'équilibre (cf photo) mais aussi tout simplement des planches de contreplaqué ou de carton.

Variantes :

Les planches peuvent être remplacées par des briques.

Jeux supplémentaires pour préparer la rencontre

LES DEMENAGEURS

Niveau 1 : *Les déménageurs : tirer/pousser/coopérer*

But du jeu :

Les déménageurs doivent sortir les meubles de la maison dans le minimum de temps.

Dispositif :

- objets volumineux, caisses lestées avec cordes...

Niveau 2 : *Les déménageurs : coopérer/accepter le contact*

But du jeu :

Les déménageurs doivent sortir les meubles de la maison dans le minimum de temps.

Dispositif :

- 2 demi-classes : les meubles, les déménageurs ; changer les rôles
- les limites de la maison sont bien matérialisées

Règles :

- Les meubles restent totalement immobiles. Ils ne résistent pas.
- Ils prennent, au départ de la manche, une position (à genou, en boule...) qu'ils ne quitteront pas.
- Un meuble est considéré comme sorti lorsqu'il est à l'extérieur des limites de la maison.
- L'équipe la plus rapide a gagné.

LA CHAINE DES POMPIERS

But du jeu :

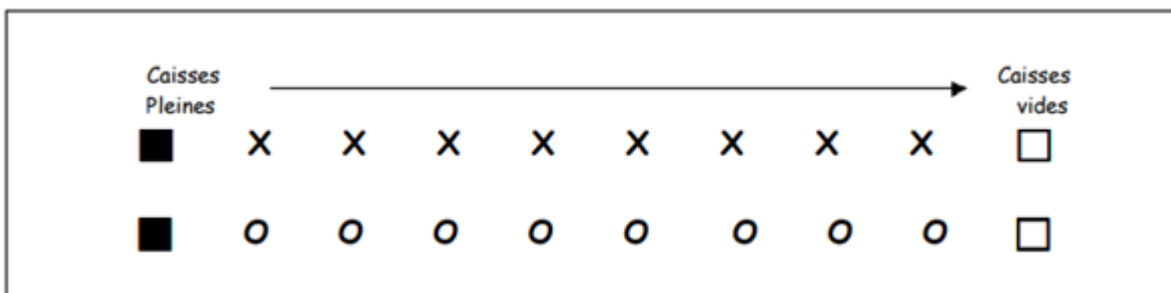
Faire passer le plus vite possible tous les ballons d'une caisse à l'autre en se faisant des passes. Seules les passes sont autorisées, on ne peut pas transmettre le ballon de mains en mains.

L'équipe qui gagne est celle qui est parvenue à vider/remplir ses 2 caisses avant l'autre.

Dispositif :

Une aire de jeu de 15 mètres par 4 (environ).

2 équipes disposées en parallèle (X et O)



Variantes :

Autoriser avec les plus petits la transmission du ballon de mains en mains.

Eloigner les caisses en fonction du niveau de réussite des enfants.

L'HORLOGE

But du jeu :

Pour les relayeurs : courir le plus rapidement possible autour de l'horloge

Pour l'horloge : Se passer le ballon le plus rapidement possible avec les mains.

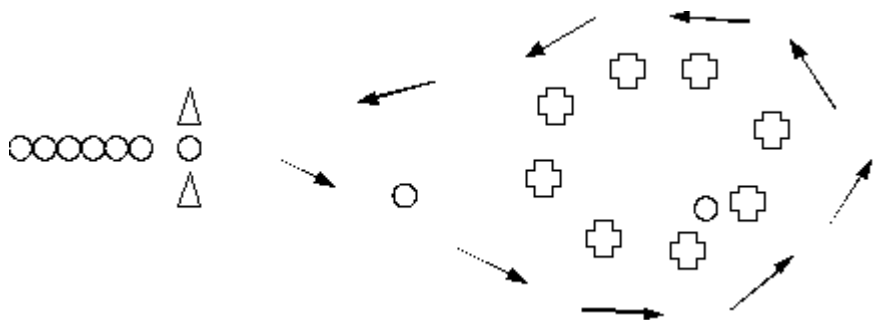
Règles :

Les relayeurs courent autour de l'horloge et se tape dans les mains pour se passer le témoin

Les joueurs de l'horloge se passent la balle avec les mains.

Dispositif :

Partager le groupe en deux équipes de même nombre de joueurs.



LE PONT ROULANT

But du jeu :

Transporter tous les ballons d'un endroit à l'autre en les faisant passer sous les jambes des enfants installés les uns derrière les autres sans qu'il ne touche le sol.

Règles :

Le ballon doit passer de main en main sans toucher le sol. Si le ballon touche le sol, on le remet au départ.

La première équipe qui a passé le ballon sous le pont de jambes a gagné.

Dispositif :

Les enfants sont installés en file indienne par équipe 5.

Variante :

Une fois le ballon arrivé au bout du pont, le faire revenir au début mais par le haut de bras en bras.



Merci de communiquer ce document aux accompagnateurs

