



# RENCONTRE JEUX DE COOPERATION MATERNELLE

Date : **Mercredi 19 mars 2025**

Lieu : **Decize (gymnase du collège)**

Forme : **Rencontre d'aboutissement**

Public : **Maternelle**

**NIÈVRE**  
le département



# La rencontre

- 🚩 9h45 : Arrivée sur le site, goûter, accueil, répartition dans les groupes
- 🚩 10h15 : Lors du 1<sup>er</sup> 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

# Organisation de la rencontre

Nom de l'association	Animateur (s) : nom prénom	PS	MS	GS
CHAMPVERT (ASSO DE ST LEGER)	Stéphanie Chatelet	2	1	3
Decize Rainette	GUICHARD Marlène / LOISY Marine	11	1	13
Dornes	FLEGAR Amélie CHA- TILLON Anne		16	14
			61	

Responsable de site : Cyril Gottieb 0778640952

Rôle du responsable de site : Il prend connaissance du dossier, du déroulement général et des spécificités de chaque atelier. Il accueille, fait le point des effectifs et les répartitions, délimite les 4 aires de jeux, prépare le goûter la pause boisson, vérifie que tout se passe bien. Il téléphone à la délégation une semaine avant la rencontre pour les dernières mises au point.

Animateurs :

Atelier	Animateur	Matériel à apporter par l'animateur
La chenille et l'escar- got	Stéphanie Chatelet	Un peu de matériel pour faire un petit parcours : plots, cordes, haies
In the hoop !	Marlène Guichard	Des cerceaux de différentes tailles
Construire le chemin	Anne Chatillon et Marine Loisy	Des planches (entre 9 et 15) Des plots ou des bandes de marquage pour matérialiser les départs et les arrivées
Parachute	Amélie Flegar	Un grand parachute (6m de diamètre) Quelques balles et ballons

**S'il vous manque du matériel, contacter rapidement le responsable de site.**

Rôle de l'animateur d'atelier : il prend connaissance de façon détaillée de l'atelier qu'il animera, **il apporte le matériel de son atelier** et l'installe. Il donne les consignes pour les différentes situations de l'atelier et anime.

### Accompagnateurs :

Au moins un adulte accompagnateur par groupe d'enfants.

Rôle de l'accompagnateur : il suit son groupe sur les rotations, aide l'animateur si nécessaire, s'occupe des enfants. Il veille à la sécurité des enfants. Vous pouvez distribuer, en amont, [la fiche accompagnateur](#).

### Prévoir pour chaque AS :

- 1 trousse de 1ers soins
- Les gobelets
- Le matériel des animateurs

## 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 :

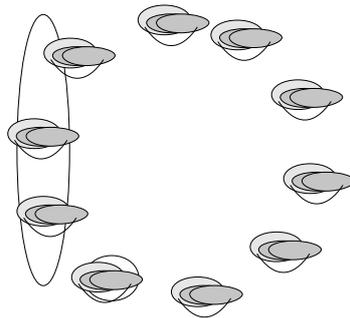
Faire passer un cerceau dans une ronde d'enfants.

## 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 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.

# LE PARACHUTE

En fonction de l'âge des enfants qui constitueront les groupes, différentes activités sont possibles parmi la liste (non exhaustive) ci-dessous.

Présenter le parachute et l'objectif de l'atelier: faire bouger le parachute ensemble pour atteindre les objectifs fixes par l'animateur.

## 1. La mer

Les élèves tiennent le parachute, le balancent de haut en bas.

Objectif : Faire de grosses vagues ou des petites.

## 2. La roue

Se déplacer en conservant l'horizontalité du parachute. Marcher en tenant le parachute de profil et d'une main, dans un sens puis dans l'autre.

## 3. Le parapluie

En un seul mouvement bras tendus, élever les mains au-dessus de la tête sans lâcher.

## 4. Projeter des balles

Des balles sont placées sur la toile.

Au signal, les élèves doivent projeter les balles à l'extérieur du parachute.

## 5. Le champignon

S'installer comme pour le parapluie sauf qu'il faut avancer d'un pas: lever les bras en même temps. La toile se gonfle et surtout ne pas lâcher.

## 6. Lâcher

Position comme pour le champignon.

Levez les bras et ensemble lâcher.

La toile se déplace seule.

