

agir avec son corps : les 5 dimensions

équilibre

gymnastique
natation
équitation
engins roulants
échasses

athlétique

force
endurance
vitesse
habileté

spatio-temporelle

orientation
rythmes

expressive

mime
danse
théâtre
chant
jeux de doigts

sociale

trois interactions possibles avec les autres :

confrontation pure : jeux à un contre tous (jeux de loup)
lutte, jeux de raquette

mixte : jeux collectifs où les joueurs d'une équipe
collaborent pour affronter une autre équipe

collaboration pure : **jeux coopératifs moteurs**

JEUX COOPERATIFS MOTEURS

Une activité motrice met en jeu un ou plusieurs de ces dimensions :

- la dimension équilibre du corps (gymnastique, natation, équitation, engins roulants, échasses)
- la dimension athlétique (force, endurance, vitesse, habileté, souplesse)
- la dimension expressive (mime, danse, théâtre, jeux de doigts)
- la dimension spatio-temporelle (orientation, rythmes)
- la dimension sociale. Trois types d'interactions sont possibles :
 - la confrontation pure : lutte, jeux de raquette, jeux collectifs à 1 contre plusieurs
 - mixte : jeux collectifs à une équipe contre une autre équipe
 - la collaboration pure : jeux coopératifs moteurs

Ce sont des jeux avec un défi collectif à relever : une réalisation commune, quelquefois mesurable, notamment avec un chronomètre. Il y a un adversaire : soi-même dans sa capacité à coopérer, c'est-à-dire à savoir :

- ✓ niveau 1 : accepter l'autre
- ✓ niveau 2 : faire équipe avec l'autre, avoir un objectif commun
- ✓ niveau 3 : mettre ses ressources en commun,
- ✓ niveau 4 : communiquer (se parler et s'écouter) pour s'entraider

niveau 1 : accepter l'autre

1. Jouer avec son corps et celui de l'autre

- le miroir : l'un en face de l'autre, un enfant copie les mouvements de l'autre. On inverse les rôles.
- le touche-touche : l'animateur nomme une ou plusieurs parties du corps. Les enfants par deux doivent se toucher par la partie nommée. Les élèves aussi peuvent trouver des consignes rigolotes...

Objectifs : connaître les possibilités de mouvement du corps humain et les noms des parties du corps, écouter une consigne, formuler une consigne.

2. Jouer à faire attention à l'autre, à faire confiance aux autres

- jeux à deux : faire rouler, tirer, pousser l'autre, rouler à deux, la brouette, saute-mouton...
- le chien d'aveugle : yeux bandés, se laisser guider (par divers moyens) au travers d'obstacles mous.
- les pierres et les lézards : les pierres prennent la forme qu'ils veulent. Les lézards vont sur les pierres sans leur faire mal.
- les feuilles : s'enrouler, passer par dessus l'autre sans faire mal avec une musique de vent.
- les déménageurs : certains enfants (couchés, à genoux...) sont des meubles fragiles à transporter.

Objectifs : faire attention au corps de l'autre, faire confiance au respect de votre corps par les autres.

3. Jouer à accepter le corps de l'autre

- la banquise : Les phoques doivent tous tenir sur des icebergs qui fondent pour échapper à l'orque (la maîtresse).
- les chaises musicales : personne n'est éliminé, mais tous s'assoient les uns sur les autres.
- le masseur : l'un masse l'autre, puis on change de rôle.

Objectifs : accepter que l'autre vous touche, entre dans votre sphère personnelle

niveau 2 : faire équipe avec l'autre, avoir un objectif commun

1. Les relais

- l'horloge : un élève de la ronde passe à celui qui est au milieu qui donne au suivant qui redonne à celui du centre, etc... *défi* : faire le plus de tours d'horloge possible avant que le sablier ne se vide.
- la course du soleil et de la lune : les enfants forment une ronde avec un grand ballon jaune et un petit ballon blanc placés l'un en face de l'autre dans la ronde. Lequel rattrapera l'autre ?
- les 24 heures :
matériel et disposition : un chronomètre, un grand bâton fin (l'aiguille des minutes), 24 nombres de 1 à 24 disposés comme une gigantesque horloge (les nombres de 13 à 24 sont placés en rond un peu plus petit à côté des nombres de 1 à 12) et une planche (l'aiguille des heures) placée à minuit. Toute la classe est placée en file indienne devant le 12 avec le bâton fin dans la main du premier.
défi : Chacun doit faire le tour de l'horloge, passer le relais au joueur suivant et aller se placer sur le nombre libre suivant (ex : le troisième relayeur va sur le 3). Pendant ce temps, le maître (puis un élève) fait bouger la grosse aiguille des heures. Combien de temps durera la journée ?
- le cadeau d'anniversaire de la maîtresse :
matériel et disposition : autant de cerceaux que d'élèves, plus un, sont alignés et un peu espacés. La maîtresse se place dans le premier et le cadeau (un gros dé en mousse) est placé dans le dernier.
défi : ne pas se disputer les places et passer le cadeau jusqu'à la maîtresse sans que le cadeau ne tombe !
Evolution : augmenter petit à petit la distance maîtresse/cadeau et donc l'espace entre les cerceaux.
- Le relais ballon de baudruche :
matériel et disposition : autant de bancs que d'élèves, placés en étoile, pour faire autant de zones triangulaires dans lesquelles sont placés les élèves, un ballon de baudruche.
défi : réaliser le plus possible de tours au ballon sans que celui-ci ne touche terre.
- le radeau :
matériel et disposition : un chronomètre, deux cordes parallèles matérialisent une rivière trop profonde pour y mettre le pied. Chaque enfant a une dalle à coller les unes aux autres pour fabriquer un radeau, plus une dalle supplémentaire.
défi : arriver tous sur l'autre rive le plus vite possible en se passant la dalle supplémentaire.

Objectifs : faire partie d'une chaîne : accepter l'attente puis jouer son rôle : réceptionneur puis passeur.

2. Jouer à constituer des équipes

- les petites rondes : le maître annonce un petit nombre. Ex : « trois ! ». Il faut vite alors constituer des rondes de trois. Les esseulés et ceux qui sont trop nombreux sont mangés par le loup...
- les rondes à caractéristique commune : Ceux qui ont la caractéristique annoncée doivent faire une ronde : les filles, les lunetteux, ceux qui ont un pull, les MS, les enfants de telle classe, les filles MS à lunettes,...
- la chenille des numéros : chaque enfant reçoit un nombre au hasard de 1 au nombre de joueurs.
défi : faire le plus vite possible une chenille dans l'ordre (mettre petit à petit de plus en plus de joueurs).
Variante : la chenille de l'alphabet, avec évidemment un grand modèle visible par tous.

Objectifs : trouver sa place dans un groupe, s'imposer, chercher certains partenaires, écouter une consigne collective, comprendre ce qu'est une caractéristique commune, un intrus.

3. Jouer à créer avec les autres un grand « objet vivant »

- les frères siamois : marcher par deux, dos à dos, front contre front, pied contre pied, ...
- les cerceaux fous : les enfants sont plusieurs dans un grand cerceau et doivent se déplacer... sans tomber !
- les diverses rondes : les danses en ronde, le parachute
- les petits trains : farandole, le serpent (à 4 pattes, on tient les chevilles de celui de devant)
- le flipper : les enfants sont éparpillés dans des cerceaux et doivent faire aller dans tous les sens un grand ballon.

Objectifs : se coordonner pour que l'« objet » prenne vie.

Niveau 3 : mettre ses ressources en commun

- le mur d'Adrien :
matériel et disposition : des briques en cartons sont posées derrière deux cordes parallèles matérialisant la mer et une île. Des planches à roulettes multidirectionnelles forment des bateaux de ravitaillement.
défi : édifier un mur sur l'île avant que le sablier ne se vide. Pour cela, la classe est répartie en trois rôles : les navigateurs (assis sur les planches) portent une brique à chaque fois, les moteurs poussent et dirigent les bateaux, enfin les constructeurs construisent un mur...qui ne s'effondre pas !
- la tour en 10 kaplas : par deux, chacun dispose de 5 kaplas. Défi : construire la tour la plus haute !
Variante : chacun reçoit au hasard deux compléments à dix (par exemple 7 et 3 kaplas) : même défi !
- les trois petits cochons : avec des briques en carton éparpillées, construire une maison fermée capable de loger tous les cochons avant que le loup n'arrive !
- la banquise (variante) : on tire des prénoms au hasard. Ceux-ci deviennent des parents phoques qui restent sur un iceberg. Les bébés phoques eux jouent et nagent dans l'eau et rejoignent les icebergs lorsque l'orque est annoncé. Le parent phoque doit accepter les autres. Lorsque l'iceberg fond, il faut nager avec les autres...

Objectifs : accepter le partage (des tâches, des objets). Oublier son égoïsme.

Niveau 4 : communiquer (se parler et s'écouter) pour s'entraider

- la construction du pont :
matériel et disposition : deux cordes parallèles matérialisent une rivière. Chaque enfant a une dalle à coller les unes aux autres pour fabriquer un pont de la largeur de la rivière.
défi : Comment construire le plus vite possible le pont si on ne peut mettre les pieds dans la rivière, trop profonde ?
- le grand memory coopératif :
matériel et disposition : des images posées face cachée, des sous (jetons), quatre plots aux 4 coins de la salle, une demi-classe, un marchand : l'animateur.
défi : trouver toutes les paires en dépensant le moins possible de sous.
Modalités : Au début, l'équipe doit travailler pour gagner des sous : faire le tour de la salle en courant. Chacun reçoit alors sa paie : un sou. Après avoir donné leur jeton au marchand, deux joueurs vont sur une image de leur choix en se mettant d'accord entre eux, sinon avec l'équipe. On retourne alors les deux feuilles. Si c'est une paire, elle est remportée par l'équipe. Place alors à deux autres joueurs ayant encore un jeton. Lorsque plus personne n'a de jeton, il faut retravailler !
- les 10 bergers :
matériel et disposition : dispersés dans la salle, dix énormes chiffres (dont une paire de 5) équipés d'autant de poignées que le chiffre, sont des cailloux plus ou moins lourds : on ne peut soulever le 4 que par quatre enfants, le 3 par trois enfants, etc... Deux cordes matérialisent une rivière large.
défi : 10 enfants sont des bergers, les autres sont des moutons qui vont sauter sur les cailloux mis dans l'ordre par les bergers avant que le loup (la maîtresse) ait fini de chanter « prom'nons nous dans les bois ». Les deux 5 sont mis côte à côte, comme les cases d'une marelle.
- le cadeau d'anniversaire de la maîtresse (variante) : chaque enfant a un cerceau. Comment les disposer pour avoir le plus de chances de réussir ensemble ?
- le nœud gordien

Objectifs : en communiquant, aller vers la meilleure stratégie : l'entraide et la solidarité pour résoudre la situation-problème collective.

Les jeux coopératifs moteurs

sont des jeux avec un défi collectif à relever : une réalisation commune, quelquefois mesurable, notamment avec un chronomètre. Il y a un adversaire : soi-même dans sa capacité à coopérer avec les autres.

niveau 1

accepter l'autre

niveau 2

faire équipe : avoir un
objectif commun

niveau 3

mettre ses ressources
en commun

niveau 4

communiquer pour
s'entraider