

---

**Intitulé : Développer des habiletés coopératives dès la maternelle**

---

Classe : cycle 1  
 Niveau : maternelle

Groupe d'action national  
 OCCE :

---

Association départementale OCCE :  
 OCCE 04  
 Alpes-de-Haute-Provence

---

**Descriptif du projet coopératif :**

**Pourquoi apprendre à coopérer dans une école?**

Vivre ensemble est par nature difficile. Très vite, des conflits interviennent entre enfants, puis avec les adultes. On détermine alors un cadre de vie mais il est nécessaire d'apprendre aux enfants comment améliorer leur quotidien. La pédagogie coopérative s'intéresse à la communication, à l'expression des émotions, à l'entraide pour réussir ensemble dans le respect de tous. Des situations sont élaborées à travers des temps ludiques puis des temps de paroles. Très vite, on s'aperçoit qu'on est plus intelligent ensemble que tout seul.

**Pourquoi commencer par coopérer par les jeux?**

Les jeux coopératifs s'inscrivent pleinement dans le développement de chaque être. Ils sont un outil au service de l'activité coopérative. Qu'ils soient « de plein air » ou bien sous forme de jeux de plateaux, ils participent à favoriser les relations collectives. De plus, le jeu entraîne du plaisir. Les jeux coopératifs physiques facilitent le contact et par le contact, se créent les relations de confiance. Cependant, l'enseignant(e) doit être vigilant(e) : Il doit intervenir si un enfant est brutal et rassurer l'enfant craintif. Coopérer, cela s'apprend.

De manière progressive, les relations s'enrichissent. Tout d'abord, l'enseignant(e) pose un cadre de jeu sécurisant pour l'enfant. Ainsi rassuré, l'enfant pourra travailler sur l'estime de soi. Puis, il apprendra à bien se connaître avant de connaître les autres. La confiance en l'autre ne peut se faire qu'à partir de la confiance en soi. Enfin, pourront être mis en place des jeux favorisant la réussite collective par des stratégies coopératives.

D'autre part, il est très important de prévoir un temps d'échanges verbaux après chaque jeu. Ainsi, les enfants vont exprimer leurs émotions : par exemple, « j'ai eu peur de le faire, je me suis senti à l'aise..., il m'a poussé ». Cela amène l'enfant à s'auto-évaluer. « Qu'est-ce que j'aurai pu faire pour améliorer notre stratégie? »

En formulant la consigne, il est important de rappeler que l'objectif c'est que tout le groupe réussisse. Mais, si le groupe perd, cela peut être du fait d'une stratégie non efficace au sein du groupe (manque de concertations, oubli de l'entraide) ou du hasard (certains jeux de plateau utilisent des dés ou une pioche).

---

Autre remarque: l'enfant a le droit d'utiliser un « joker » s'il ne veut pas jouer.

Quoi qu'il en soit, les enfants devraient acquérir cette notion d'intelligence collective au fil du temps. Les compétences de chacun font la réussite de tous.

---

**Durée : semaine/ mois/période/année**

1 année

---

**Ce que les enfants font (leurs démarches) :**

Pour chaque jeu présenté, un niveau de classe vous est conseillé. Cependant, nombres de ces jeux peuvent être pratiqués par les élèves de cycle 2 et 3. De plus, l'enseignant(e) qui connaît son groupe-classe est à même d'adapter chaque jeu.

## Se connaître et connaître l'autre

### Le bonjour insolite

**Objectif:** entrer en contact avec les autres de manière duelle pour se saluer.

**Matériel:** une musique, un tambourin ou des claves.

**Déroulement:** les enfants se déplacent dans un espace donné. Au signal (soit arrêt de la musique, soit coup de tambourin ou claves), la maîtresse leur donne une consigne précise. « Vous vous approchez du camarade le plus proche et vous faites: Bonjour, épaule contre épaule. » On peut alors préciser la consigne: vous allez toucher l'épaule de votre voisin(e) avec votre épaule. Puis, les enfants se déplacent de nouveau et on fait évoluer la consigne: bonjour pieds/bras; joue contre joue, coudes et genoux... les positions que les enfants proposent doivent être valorisés et peuvent être reprises par le groupe. Il est important de préciser de changer à chaque fois de partenaires.

**Niveaux:** MS/GS

**Variantes:** On peut se coller à 3 ou 4 (les plus proches) comme des grappes. On peut essayer de se déplacer ainsi « collés ». Puis, on se décroche au signal. On peut faire un bonjour final collectif (pas plus de 15, d'où dédoublement de la classe, une partie spectateur, une partie acteur). Au signal, tous se coller.

### Le bonjour théâtral

**Objectifs:** être capable de s'exprimer devant le groupe / connaître le prénom des autres

---

**Matériel :** aucun

**Déroulement :** les enfants forment une ronde. La maîtresse fait un pas en avant et se présente en faisant un geste. Par exemple : « je m'appelle Virginie. » en tapant des mains et sautant une fois. Alors, tous les enfants répondent en reproduisant le geste: « Elle s'appelle Virginie ». Puis, c'est aux volontaires de continuer. Attention, les enfants ont tendance à répéter les gestes des autres, il faut donc les encourager à changer.

**Niveaux:** MS/GS

**Variantes:** Avec les plus grands, il serait intéressant après le passage de tous que chacun essaie de retrouver le geste des autres. Cela permet de voir leur attention. A la place des prénoms, on pourrait choisir le nom d'un animal préféré, d'un aliment...

## Devine qui?

**Objectif:** aller vers l'autre pour chercher une information

**Matériel:** des autocollants, ou post-it sur lesquels sont écrits soit les prénoms des enfants, soit sont dessinés des animaux, ou des couleurs.

**Déroulement :** L'enseignant(e) colle une étiquette sur les fronts des enfants sans leur montrer. Si ce sont des prénoms, l'enfant doit savoir quel est le prénom écrit sur son étiquette en allant voir les autres en les questionnant « Est-ce le prénom d'une fille? Avec des lunettes? ... ». Les autres peuvent aider en donnant un indice « c'est le prénom d'un enfant qui a un pull jaune ». Pour les animaux, il faut procéder de manière identique: « L'animal a-t-il des sabots? Vole-t-il? ». Il faudrait à chaque question, changer de partenaires. Pour les couleurs : « ma couleur est-elle celle des tomates? ». Dès que l'enfant a trouvé, il peut aider les autres. Attention, il y a des risques que les enfants donnent la réponse en croyant aider leur camarade. Quand tous ont fini, ils le disent à voix haute à l'ensemble de la classe puis vérifie. Dans une classe dont l'effectif excède 25 élèves, il est préférable de diviser le groupe en deux (un groupe spectateur, un groupe acteur).

**Niveau :** GS

**Variantes :** On peut réaliser ce jeu juste après le bonjour théâtral. Les enfants doivent aider les autres en leur donnant un indice non verbal. Par exemple, reproduire le geste de l'enfant dont le nom est écrit. De même, avec les dessins des animaux, on peut demander aux enfants d'aider leurs camarades en mimant, ou en imitant le cri.

## Les paires

**Objectif:** entrer en contact avec les autres pour chercher une information.

**Matériel:** des cartes « animaux » par paire

**Déroulement:** faire découvrir les cartes aux enfants. Qu'est-ce? Ils découvrent que les animaux sont tous par 2. Plonger les animaux dans un sac ou boîte, puis chaque enfant prend une carte. Au signal, l'enfant doit chercher son double et lui donner la main, ou bien réaliser une danse. Puis, on recommence.

**Niveaux :** PS/MS/GS

**Variantes:** on peut choisir le thème des aliments, des couleurs... Une fois, la paire constituée, ils peuvent réaliser une action à 2 ou un projet. Par exemple, se ranger, avoir un partenaire de jeu, réaliser un dessin sur une même feuille, ou bien faire un dessin et se l'échanger... De même, on peut utiliser avec les GS, des demi-cartes (chiffres, lettres, prénoms connus,...)

## La ronde des goûts

**Objectifs:** se trouver des points communs avec les autres / être capable de donner ses goûts devant les autres

**Matériel:** aucun

**Déroulement:** L'enseignant(e) commence. « Ceux qui comme moi aiment le chocolat avancent d'un pas. » Alors, les enfants qui aiment le chocolat avance d'un pas. On se remet en cercle. Puis, les enfants volontaires proposent leur goût. Cela peut être sur le thème des animaux, des jeux...

**Niveaux:** MS/GS

## Cornes

**Objectif:** développer l'écoute

**Matériel:** aucun

**Déroulement:** Tous les enfants sont debout en cercle. Un premier volontaire ou l'enseignant(e) dit: « des cornes, des cornes, le taureau a des cornes ». A ce moment, chacun se tape une fois sur les genoux et place ses doigts sur le front pour former les cornes. Le suivant choisit un autre animal. Si celui-ci n'a pas de cornes, alors personne ne doit bouger. Si un enfant mime le geste des cornes, on pose la question: « Penses-tu vraiment que la grenouille a des cornes? » Puis, on continue.

**Niveau:** GS

**Variante:** on peut choisir d'autres caractéristiques tels que des griffes, des poils, ...

## Bonjour prince ou princesse

**Objectif:** faire connaissance

**Matériel:** le parachute de 3m60 pour un effectif inférieur à 20, ou le parachute de 6m.

**Déroulement:** un enfant est désigné pour aller sous le parachute et sortir sa tête par le trou. Il place ses mains au niveau du col. Puis, il se présente et les autres répondent. Il demande l'intensité des vagues: calme, rapide, modéré, raz de marée... Les autres agitent le parachute en fonction de sa demande.

**Niveaux:** PS/MS/PS

**Variantes:** Pour les PS, ils peuvent aller passer leur main dans le trou central pour saluer et revenir à leur place. Pour les GS,. tous les enfants lèvent le parachute en faisant 1, 2, 3, Parapluie, puis rapidement, 2 enfants désignés par l'enseignant(e) se croisent sous le parachute, se serrent la main et échangent leur place. Puis, le parachute redescend. Cela a l'avantage d'aller plus vite dans le bonjour.

## Le Carrefour

**Objectifs:** -donner son avis, ses goûts/ repérer des points communs avec les autres/ se connaître et connaître l'autre

**Matériel:** parachute, la taille dépend de l'effectif

**Déroulement:** Les enfants sont placés autour du parachute et le tiennent pouces au dessus. L'enseignant(e) lance la consigne: « Ceux qui ont des baskets changent de place ». 1, 2, 3, parapluie, on lève le parachute et les enfants concernés agissent. Les questions peuvent porter sur les goûts alimentaires (ceux qui aiment les cerises...), les jeux (faire de la trottinette...), les aspects physiques (cheveux bruns...),...

**Niveaux:** MS/GS

## La ronde des couleurs

**Objectifs:** connaître les couleurs/ favoriser l'écoute

**Matériel:** parachute, la taille dépend de l'effectif

**Déroulement:** Les enfants sont debout et tiennent le parachute bien tendu. Au signal, l'enseignant(e) demande aux enfants qui touchent du jaune d'échanger les places quand on soulève la toile. Ou bien, désigner les enfants qui ont une caractéristique commune (filles, garçons, cheveux bruns...) de toucher les parties bleues par ex. au moment où on lève. Attention, au signal, la toile se baisse, il faut vite revenir à sa place ou faire l'échange.

**Niveaux:** PS/MS

## Se faire confiance

### Le miroir

**Objectif:** guider et être guidé dans le groupe puis face au groupe.

**Matériel:** aucun

**Déroulement:** les enfants se mettent par deux, face à face sans se toucher. En général, mettre les mains paumes ouvertes vers l'autre est la position de base. L'un va commencer par faire des gestes ou des déplacements. L'autre doit reproduire. Il faut les inviter à réaliser des mouvements lents afin que le miroir soit parfait. Au signal, on inverse les rôles.

**Niveaux:** PS/MS/GS

**Variantes:** il serait intéressant pour les PS de se voir réellement dans un miroir avant de faire le jeu.

Un prolongement possible: un enfant peut guider 2 ou 3 enfants, puis le groupe entier.

### Les baguettes aériennes

**Objectif:** être en harmonie avec son partenaire.

**Matériel:** baguettes en bois léger d'environ 1 mètre, 1 pour 2 enfants puis 2 pour les 2

**Déroulement:** Les enfants se mettent par 2. Comme le principe du miroir, ils se font face et disposent une baguette entre leurs paumes droites par exemple. La consigne est simple: « Vous faites des gestes simples, vous pouvez vous déplacer mais la baguette doit tomber le moins possible. » On peut mettre une musique douce. Puis, on dispose une deuxième baguette entre les paumes gauches. Même démarche, les plus grands peuvent circuler entre les autres. On complexifie le jeu en bloquant les baguettes avec le bout d'un doigt.

N'oubliez pas de changer les rôles.

**Niveau:** GS

**Variante:** On peut bander les yeux d'un partenaire, puis des deux.

## Les évadés

**Objectif:** coopérer avec un partenaire pour réussir ensemble.

**Matériel:** cordelettes ou foulards

**Déroulement:** Les enfants sont à 2, épaule contre épaule. On attache le pied gauche de l'un au pied droit de l'autre. Attention, il faut bien serrer afin que les pieds soient les plus solidaires possibles. Puis, on les invite à se déplacer d'un point X à un point Y sans tomber. On peut raconter l'histoire des frères Daltons qui cherchent toujours à s'évader.

**Niveaux:** MS/GS

**Variante:** On peut introduire Lucky Luke, il peut y avoir un parcours semé d'obstacles avant d'atteindre les frères Daltons ou bien s'habiller et mettre son chapeau. Dans ce cas, les enfants liés par le pied doivent se presser. Avec les grands, on peut tenter de se mettre à 4, tout simplement en se tenant la main ou par les épaules entre les 2 frères.

## Les Non-Voyants

**Objectif:** faire confiance à son partenaire

**Matériel:** un foulard ou bandeau pour 2

**Déroulement:** les enfants se mettent par 2. L'un a les yeux bandés, l'autre est derrière lui et pose ses mains sur ses épaules pour le guider vers une cible (cône en plastique par exemple) à l'autre bout de la pièce. Pour les GS, celui qui guide exerce des pressions sur l'épaule droite pour tourner à droite et inversement, tape sur les 2 épaules en même temps pour stopper (s'il y a un obstacle ou un autre enfant)

**Niveaux:** PS/MS/GS

**Variante:** on peut mettre des obstacles que les enfants doivent contourner ou enjamber. De plus, avec les GS, on peut mettre les enfants par trois ou quatre. Un seul peut voir, les autres ferment les yeux.

### La Ferme Bruyante

**Objectifs:** Se déplacer en confiance vers un signal / Guider son partenaire par la voix

**Matériel:** un foulard ou bandeau pour 2

**Déroulement:** Il est important de diviser la classe en 2. Dans un espace défini, il ne faudrait pas plus de 8 couples. Les enfants se mettent par deux. Chaque couple choisit le cri d'un animal de la ferme. Ils se répartissent tous dans l'espace. Un des 2 enfants a les yeux bandés et l'autre doit l'appeler en poussant le cri choisi. Le jeu se termine quand tous les enfants sont de nouveau réunis. L'enseignant(e) veille à ce qu'il n'y ait pas de chocs entre les enfants qui ont les yeux bandés.

**Niveaux:** MS/GS

**Variante:** On peut choisir des animaux de la jungle, de la savane... Mais on peut aussi appeler le son camarade par son prénom ou inventer un son.

### Le Mur silencieux

**Objectif:** se déplacer en toute confiance dans un espace défini

**Matériel:** un foulard ou un bandeau

**Déroulement:** Un groupe d'enfants (max: 15) forme un mur. Ils sont bien serrés et doivent être silencieux. Un enfant lui fait face 10 ou 15 mètres plus loin. Quand il le demande, on lui bande les yeux. Il doit s'avancer le plus près possible du mur sans le toucher. On lui demande de marcher rapidement puis de marquer un arrêt net. Quand il décide de s'arrêter, on lui ôte le bandeau. Il serait intéressant de réaliser plusieurs séances et d'observer la confiance de plus en plus développée au fil de l'année: l'enfant qui a les yeux bandés devrait s'approcher de plus en plus près du mur.

**Niveaux:** MS/GS

**Variante:** une progression possible: faire courir l'enfant.

### La Bulle rassurante

**Objectif:** se déplacer en toute confiance dans un espace défini

**Matériel:** un foulard ou un bandeau



**Déroulement:** Cinq ou six enfants forment une ronde. Un autre enfant vient au milieu et on lui bande les yeux. Il doit se déplacer dans l'espace de la grande pièce en se sentant en sécurité, protégé par la bulle sans les toucher. La ronde doit donc suivre le déplacement et lui dire stop s'il y a un obstacle.

**Niveaux:** PS/MS/GS

## Les pingouins

**Objectif:** développer la convivialité dans un groupe

**Matériel:** musique

**Déroulement:** Chacun choisit une façon de marcher: soit la pointe des pieds vers l'extérieur, soit la pointe des pieds vers l'intérieur. Evoluer sur une musique entraînante. Chacun part à la recherche de quelqu'un qui marche comme lui. Quand il l'a trouvé, ils se saluent en se donnant la main droite. Ensuite, ils passent chacun la jambe gauche au-dessus des mains serrées pour se retrouver dos à dos. Ils font ainsi une balade dans un sens puis dans l'autre. Ils se séparent, modifient la position de leurs pieds et cherchent de nouveau quelqu'un d'autre qui marche comme eux... et ainsi de suite.

**Niveau:** GS

## Aimez-vous?

**Objectif:** entrer en contact en exprimant ses goûts

**Matériel:** une chaise par enfant formant une ronde.

**Déroulement:** Tous les enfants sont assis sur une chaise. L'enseignant(e) pose une question: Aimez-vous... faire du vélo? Faire la cuisine? Venir à l'école?... L'enfant qui répond Oui, se décale vers la chaise de droite. Celui qui répond Non, reste sur place. Il arrive ainsi que les enfants s'assoient sur celui ou celle qui reste. Ensuite, chacun des participants pose une question aux autres sur le même principe.

**Niveau:** GS

**Variante:** utiliser des cerceaux à la place des chaises: les enfants restent debout.

### La danse du Labadou

**Objectif:** entrer en contact physique pour former un groupe

**Matériel:** aucun

**Déroulement:** Les enfants forment une ronde en se tenant la main. Ils chantent: « C'est la danse du Labadou, labadou, labadou, c'est la danse du labadou, laba labadou, hé! » Ils se déplacent dans un sens puis tapent du pied sur « Hé! ». Ensuite, ils mettent la main sur l'épaule du voisin et chantent de nouveau. Puis, main sur la tête du voisin, sur un genou, une cheville...

**Niveaux:** MS/GS

**Variante:** On peut varier les chants, utiliser des chants de la classe. Ils peuvent croiser les bras, dos tourné vers le centre...

### La machine à laver le linge

**Objectif:** oser se mettre en avant

**Matériel:** le petit parachute ou le grand en fonction de l'effectif.

**Déroulement:** Un, deux ou trois enfants sont invités à se rendre debout sous le parachute le plus près possible du trou. Le parachute se pose sur eux. D'abord, délicatement puis en accélérant, des vagues leur sont envoyées. Puis, on frotte énergiquement à droite et à gauche. Enfin, on soulève et on admire les enfants qui, avec l'électricité statique, ont les cheveux en l'air!

**Niveaux:** PS/MS/GS

**Variante:** Il va de soi qu'avec les PS, ce jeu doit être délicat.

### Un ou plusieurs crocodiles dans le lac

**Objectif:** jouer ensemble et se faire confiance.

**Matériel:** un parachute petit ou grand en fonction de l'effectif.

**Déroulement:** Tout le groupe est assis, les pieds sous la toile du parachute qui reste tendue. Un premier crocodile va plonger sous la toile dans le lac et choisira les pieds d'un camarade. Le camarade ainsi touché plonge à son tour et cède sa place au premier

crocodile qui va s'asseoir à genou sur le bord de la toile. Le nouveau crocodile va choisir d'autres pieds et ainsi de suite.

**Niveaux:** PS/MS/GS

**Variante:** A chaque fois qu'un enfant est touché et devient crocodile, il reste sous le parachute (uniquement avec le Grand Parachute). Quand tous les enfants se sont transformés en crocodile, l'enseignant(e) soulève le parachute et cela endort les crocodiles. Puis, il les réveille un par un.

## Le renard et les canards

**Objectif:** jouer ensemble et se faire confiance.

**Matériel:** le Grand Parachute est préférable

**Déroulement:** Un renard désigné parmi les enfants enlève ses chaussures pour marcher à 4 pattes sur le parachute. Un ou deux canards désignés, se déplacent sous le parachute. Au signal, le renard va essayer d'attraper un canard mais tous les joueurs remuent la toile pour l'en empêcher. Soit on instaure une limite de temps (30 secondes ou 1 minute), soit on attend que le renard attrape un canard. Puis, on change les rôles. Attention, ce jeu peut créer des moments de panique pour les enfants sous la toile.

**Niveaux:** PS/MS/GS

**Variante:** on peut choisir d'autres prédateurs et proies: loup et agneau, chat et souris... Pour les GS, on peut bander les yeux du prédateur.

## Réussir ensemble

### Les radeaux

**Objectif:** atteindre une cible en coopérant

**Matériel:** 2 tapis (léger et souple) par équipe de 3 ou 4.

**Déroulement:** Les enfants sont placés debout sur un tapis. Les équipages sont alignés et doivent atteindre l'autre rive sans mettre pied en dehors des tapis. Ils ont un 2ème tapis qu'ils placent devant. Puis, ils grimpent dessus et récupèrent l'autre. Ils traversent ainsi et le jeu se termine quand tous les équipages sont arrivés sains et saufs sur l'autre rive.

**Niveaux:** MS/GS

**Variante:** pour les GS, on peut mettre des obstacles à contourner. De plus, on peut mettre une contrainte de temps: arriver sur l'autre rivage avant la tempête par exemple (course d'autres enfants autour de la pièce ou cour; quand ils ont fait 2 ou 3 tours en fonction de l'espace, ils arrivent et font chavirer « délicatement » les radeaux qui n'ont pas atteint la rive)

## Le naufrage

**Objectif:** coopérer pour réussir tous ensemble

**Matériel:** cerceaux, caissettes, planchettes, morceaux de moquette... divers matériel sur lequel les enfants peuvent se déplacer.

**Déroulement:** La classe peut être divisée ou telle quelle (si effectif inférieur à 20). Les enfants sont placés dans un espace défini (soit par des cordes, soit par des tapis). Ils sont sur un navire qui fait naufrage. Pour se sauver, ils doivent utiliser le matériel mis à disposition et quitter le bateau le plus rapidement possible. Ils forment ainsi (selon leurs stratégies) des chemins de secours pour gagner le rivage.

**Niveaux:** MS/GS

**Variante:** mettre une contrainte de temps. Mettre à disposition sur des îlots d'autre matériel.

## Gare au renard

**Objectif:** coopérer pour échapper au prédateur.

**Matériel:** un cerceau par élève au début, puis on les enlève jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'1 pour 4.

**Déroulement:** les cerceaux sont répartis dans un espace donné. Un enfant est désigné pour être le renard (il doit nourrir sa famille). Les autres sont des poules et restent dans leur nid (cerceau). Au signal, les poules sortent, puis second signal, le renard arrive. Les enfants doivent regagner un cerceau (mais il y en a 1 en moins). Ils doivent partager les cerceaux restants (on enlève à chaque fois un cerceau). A la fin, il ne reste plus que quelques cerceaux à raison d'1 cerceau pour 4.

**Niveaux:** MS/GS

**Variante:** Les poules attrapées deviennent des renards. Plus complexe: les poules attrapées deviennent des renards et forment une farandole derrière le 1er renard.

### Les chaises musicales coopératives

**Objectif:** coopérer pour réussir / accepter le contact physique

**Matériel:** des chaises (max pour 12 élèves), musique ou tambourin

**Déroulement:** Sur la musique, les enfants tournent autour des chaises placées bien serrées sur 2 rangées, dossier contre dossier. Quand l'enseignant(e) arrête la musique, chaque enfant regagne une chaise. Mais, à chaque partie, une chaise est retirée. Pourtant, tous les enfants doivent s'asseoir. Avec 12 élèves, laisser tout de même 4 chaises à la fin.

**Niveau:** GS

### L'endormeur

**Objectif:** coopérer pour ne pas être repérer

**Matériel:** aucun

**Déroulement:** les enfants sont assis en ronde. L'un d'entre eux est désigné comme étant l'inspecteur. Il se retourne ou quitte la salle. Pendant ce temps, un endormeur est désigné et doit discrètement faire un clin d'œil aux autres pour les endormir (chaque enfant endormi s'allonge). L'inspecteur doit alors le repérer. Les autres sont complices avec l'endormeur et doivent le regarder régulièrement mais discrètement tout de même. Quand l'inspecteur a trouvé, il propose un prénom. Si celui-ci s'est trompé, on continue. L'endormeur et le groupe ont réussi quand tous les enfants sont endormis.

**Niveau:** GS

**Variante:** on pourrait changer de signe car le clin d'œil est difficile pour les élèves. Par exemple, cligner des 2 yeux ou tirer la langue.

### Arche de Noé

**Objectif:** entrer en contact avec les autres pour retrouver son double

**Matériel:** Des cartes animaux en double

**Déroulement:** Les enfants (max.20) se mettent en ronde. Chacun prend une carte d'animal au hasard. Au signal et en même temps, ils doivent mimer l'animal ou, plus simple, imiter son cri et retrouver son double. Quand les deux animaux identiques se sont trouvés, ils se mettent sur le côté. Quand tout le monde a fini, chaque couple montre aux autres leur imitation.

**Niveaux:** MS/GS

**Variante:** Mettre une contrainte de temps. Introduire des animaux muets (girafe, poisson par exemple) pour travailler sur le mime uniquement.

## Multipuzzle

**Objectif:** reconstituer un puzzle collectivement.

**Matériel:** 2 ou 3 puzzles (grand format) avec 12 pièces maxi.

**Déroulement:** chaque enfant reçoit ou pioche une pièce d'un puzzle (au début, c'est préférable qu'il ne le connaisse pas). Au signal, il rencontre les autres et essaie de retrouver la pièce qui va s'accrocher avec la sienne. Les enfants doivent ainsi reconstituer les puzzles.

**Niveaux:** MS/GS

**Variante:** On peut réaliser ce jeu avec les PS en prenant les pièces d'un bonhomme (bras, jambes...). Les groupes reconstituent les bonhommes. Pour les GS, on peut mettre une contrainte de temps ou bien leur demander de ne pas parler.

## Les phoques

**Objectif:** renforcer la convivialité dans un groupe.

**Matériel:** journaux (à éviter sur un sol trop lisse) ou tapis souples

**Déroulement:** une famille de phoques nagent dans les eaux de l'océan Arctique. Ils s'ébattent gaiement aux sons d'une musique entraînante. De temps en temps, lorsque la musique s'arrête, ils vont prendre place sur un glaçon pour s'y reposer (feuilles de journaux disposées sur le sol). Attention, les phoques s'entendent vraiment bien et il y a toujours de la place pour tous sur les glaçons. Dès que la musique reprend, les phoques sautent à l'eau et le soleil fait fondre peu à peu les glaçons... il devient de plus en plus difficile de trouver une place sur un glaçon (journal replié) mais on réussit tous ensemble. Ensuite, les glaçons se rassemblent pour former un énorme glaçon qui va lui aussi fondre progressivement. L'enseignant(e) arrête le jeu avant qu'il ne devienne impossible de réussir.

## La boule de laine

**Objectif:** développer l'unité dans le groupe.

**Matériel:** aucun

**Déroulement:** Les enfants forment une chaîne en se donnant la main. Un enfant à une des extrémités reste sur place et les autres s'enroulent autour d'elle sans serrer trop fort. Quand la boule de laine est formée, l'enfant au centre cherche un chemin de sortie par le bas vers l'extérieur et entraîne le reste de la boule qui se débobine.

**Niveau:** GS

## Les souris amoureuses

**Objectif:** développer l'unité dans le groupe

**Matériel :** aucun, nombre pair

**Déroulement:** Un joueur désigné est le chat et un autre, une souris isolée. Les autres souris se mettent en cercle et se tiennent le bras deux par deux. Le chat tente de toucher la souris isolée mais celle-ci est protégée quand elle s'accroche au bras d'une de ses camarades. Mais, la troisième souris (à l'autre extrémité) doit se détacher. Le chat tente donc de toucher la nouvelle souris, qui de nouveau doit s'accrocher aux autres avant que le chat ne la touche. Si elle est touchée, elle devient le chat. Le jeu s'arrête quand les souris et les chats ont bien courru!

**Niveau:** GS

## Le déménagement

**Objectif:** coopérer pour réussir à déménager

**Matériel:** tout matériel volumineux mais léger et petit matériel sans contenant : le matériel doit inciter à la coopération

- matelas en mousse
- gros cartons
- briques et batons Asco
- petits jeux en vrac

- balles de tennis

- cordes

**Déroulement:** Tous les enfants, menacés par l'inondation (ou par autre chose...), doivent transporter leurs meubles dans un nouvel abri.

**Niveaux:** PS/MS/GS

**Variante:** Pour les plus grands : ajouter des obstacles obligatoires : tunnel, passage du gué, montée d'escaliers ... Possibilité de jouer en temps limité (montée des eaux très rapide, ...). Dans ce cas, prévoir un affichage permettant aux enfants de prendre conscience du temps écoulé et du temps restant.

## Le serpent

**Objectif:** réussir ensemble à porter un objet encombrant vers un lieu précis

**Matériel :**

- une corde épaisse (le serpent)

- des cordelettes, foulards, bâtons, petits anneaux, cerceaux

- des chaises, tables, plinths, bancs... pour aménager l'espace

**Déroulement:** Pour soigner un serpent atteint d'une maladie contagieuse, les enfants doivent le transporter sans le toucher à travers la jungle pour l'amener chez le vétérinaire. La salle de jeux représente la jungle dans laquelle on a aménagé l'espace pour créer un parcours (par exemple : faire passer le serpent au dessus d'un banc matérialisant un tronc d'arbre). Les enfants ne peuvent toucher directement le serpent qu'une seule fois pour y glisser un objet, sous peine de devenir malade à leur tour. Ils se débrouillent ensuite pour placer d'autres objets et le transporter jusque chez le vétérinaire.

**Niveaux:** MS/GS

**Variante :** Pour les GS, le serpent ne doit pas toucher le sol ni les obstacles afin qu'il ne souffre pas.

## Le roi du silence

**Objectif:** Etre capable de coordonner son déplacement en fonction du groupe pour ne pas faire de bruit.



## Matériel :

- Une corde
- Des grelots, cymbales, ...
- Des obstacles (tables, chaises, haies, ...)

**Déroulement :** Les enfants, attachés ensemble, tentent de voler le trésor du roi du silence. Pour y parvenir, ils doivent parcourir un trajet comportant des grelots, cymbales etc. Au moindre faux pas, le roi du silence, perturbé par le bruit, se lève et chasse les voleurs ...

**Niveaux:** PS/MS/GS

**Variante:** pour les PS, ils se déplacent sans être attachés mais ils doivent tous arriver dans la pièce du trésor avant que le roi ne les entende. Autre simplification: on peut mettre les enfants assis en ronde (assez spacieuse) et le roi du silence au centre, les yeux bandés. Il a un objet sonore posé devant lui. L'enseignant(e) désigne un enfant de la ronde qui doit toucher l'objet sonore avant que le roi ne l'entende. Quand le roi entend un bruit de pas, il dirige son doigt vers le bruit. Alors, l'enfant « bruyant » retourne à sa place.

## Tempête sur la mer

**Objectif:** écouter l'histoire

**Matériel:** un parachute (Petit ou grand en fonction de l'effectif), un bateau en papier ou bateau léger

**Déroulement:** Tous les enfants sont debout et tiennent le parachute puce sur le dessus. Il est préférable de ne pas tenir les poignets (sauf si le nombre d'enfants correspond exactement au nombre de poignets). L'enseignant commence son histoire. Un bateau navigue sur la mer. La mer est très calme. Les enfants tournent en tendant bien le parachute comme un manège. Puis, on s'arrête. Le vent se lève; des vaguelettes commencent à s'agiter. Puis, le vent souffle, des vagues se forment et se font de plus en plus grandes. Enfin, c'est la tempête: grande agitation toujours sur place. Puis on revient au calme.

**Niveaux:** PS/MS/GS

**Variantes:** On peut choisir un chant tel que... « Il était un petit navire... ». On peut remplacer le bateau par des poissons (petits et gros) et inventer une histoire avec eux du genre... « Il était une fois, un petit poisson appelé Fredo qui jouait avec son ami... quand tout à coup, un requin affamé arrive... ».

## Le jeu des ballons

**Objectif:** éviter ensemble que le ou les objets volants ne tombent du parachute.

**Matériel:** un parachute, un ballon ou balle légère au début, puis plusieurs après entraînement.

**Déroulement:** Les enfants sont placés debout autour du parachute. L'enseignant place une balle sur le parachute. On doit faire tourner la balle sans la faire tomber du parachute. Dans un deuxième temps, on introduit une deuxième balle, puis une troisième. A chaque fois qu'une balle tombe, on s'arrête et un enfant désigné la récupère. On peut aussi faire danser une balle en la faisant sauter. Dès que l'ambiance est trop agitée, on revient à la mer glacée (tiré au max. sur le parachute pour l'immobiliser)

**Niveaux:** PS/MS/GS

**Variantes:** avec les GS, on peut prendre le parachute « cible » et faire rouler la balle sur le cercle bleu, jaune... ou bien l'envoyer en l'air et la recevoir sur la partie rouge.

---


### **Ce que les enfants apprennent :**

- Se faire confiance
- Réussir ensemble
- Se connaître et connaître l'autre

---

### **Evaluation :**

- améliorer le quotidien des élèves, leur communication, l'expression de leurs émotions, l'entraide à la réussite collective dans le respect de tous
  - accepter le développement de chaque être
  - enrichir les relations entre élèves
  - avoir une meilleure estime de soi et des autres
  - avoir confiance en soi
-

Liens avec les programmes	Champs disciplinaires :
<p>Objectifs :</p> <p><u>Généraux :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Vivre ensemble : apprendre les règles de civilité et les principes d'un comportement conforme à la morale</li> <li>-Coopérer et devenir autonome</li> </ul> <p><u>Spécifiques :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Développer des valeurs : respect, solidarité, coopération</li> <li>-Développer des comportements favorisant l'entraide, l'écoute, l'anticipation et l'esprit d'équipe</li> <li>-Construire la cohésion du groupe, favoriser les interactions</li> <li>-Organiser des situations réelles de communication</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Devenir élève</li> <li>• S'approprier le langage</li> </ul> <hr/> <p>Pilier du socle commun et compétences visées :</p> <p><u>Compétence 1 :</u></p> <p><b>Capacités</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Prendre la parole en public</li> <li>-Prendre part à un dialogue, un débat : prendre en compte les propos d'autrui, faire valoir son propre point de vue</li> <li>-Reformuler des propos prononcés par un tiers</li> <li>-Adapter sa prise de parole (attitude et niveau de langue) à la situation de communication (lieu, destinataire, effet recherché)</li> </ul> <p><b>Attitudes</b></p> <p>Volonté de justesse dans l'expression orale, du gout pour l'enrichissement du vocabulaire</p> <p><u>Compétence 6 :</u></p> <p><b>Capacités</b></p> <p>Communiquer et travailler en équipe, ce qui suppose savoir écouter, faire valoir son point de vue</p> <p><b>Attitudes</b></p> <p>Sens de la responsabilité par rapport aux autres</p> <p><u>Compétence 7 :</u></p> <p><b>Capacités</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Savoir respecter des consignes</li> <li>-Mettre en relation les acquis des</li> </ul>



différentes disciplines et les mobiliser dans des situations variées  
 -Prendre des décisions, s'engager et prendre des risques en conséquence

**Attitudes**

-Conscience de la nécessité de s'impliquer, de rechercher des occasions d'apprendre  
 -Volonté de se prendre en charge personnellement  
 -Exploiter ses facultés intellectuelles et physiques  
 -Conscience de la nécessité de s'impliquer, de rechercher des occasions d'apprendre  
 -Conscience de l'influence des autres sur ses valeurs et ses choix  
 -Curiosité et créativité

**Ressources / sitographie / bibliographie :**

- Site de l'AD 07- Ardèche  
<http://ardecoll.inforoutes.fr/occe07/>
- Site de l'AD 26 - Drome  
<http://www.ac-grenoble.fr/occe26/>
- Jeux coopératifs  
[www.jeux-cooperatifs.org](http://www.jeux-cooperatifs.org)
- L'agenda coop à l'école  
<http://www.occe.coop/federation/publications/agenda-cooperatif>
- **Jeux coopératifs pour bâtir la paix** éd. Université de Paix, peut être commandé sur le site de Non-Violence Actualité. Ce livre regroupe plus de 300 jeux et sports coopératifs.
- **Jouons ensemble** éd. Non Violence Actualité. Ce livre présente sous forme de fiches cartonnées 40 jeux coopératifs.
- **Je coopère, je m'amuse** de Christine Fortin éd.Chenelière/Pirouette. Cet ouvrage présente une centaine de jeux coopératifs.
- **Les jeux de Parachute** éd.Mégaform. Ce livre comporte une quarantaine de fiches.
- **Jeux de coopération pour les formateurs** éd. Eyrolles. 70 jeux pour développer l'esprit d'équipe.
- **Apprenons la coopération en jouant, jeux du parachute coopératif**, brochure qui peut être commandée auprès de l'OCCE07, Bésignoles, Route des Mines, 07000 Privas.

---

L'Office Central de la Coopération à l'Ecole du département est un médiateur privilégié pour vous informer et vous aider à mettre en place les jeux coopératifs mais aussi l'agenda coopératif (Cycle 1, 2 et 3) et plus largement la pédagogie coopérative par le conseil de coop', l'éducation à la paix, la gestion non-violente des conflits...

## MATÉRIEL SPÉCIFIQUE

Le **Parachute** est un matériel idéal pour favoriser la coopération. Il existe en plusieurs tailles. Généralement, on conseille le Petit Parachute (3m60 de diamètre) pour des groupes restreints (max: 15), le Grand Parachute (6m de diamètre) pour un effectif sup. À 15.

Pour les PS, il existe un plus petit tout jaune. Enfin, pour des groupes encore plus nombreux, il existe un Très Grand Parachute (7m60). Vous pouvez commander ces parachutes sur le site de Non Violence Actualité entre autres.

Vous pouvez demander conseil auprès de l'O.C.C.E. de votre département. Il est possible que des malles circulent ou bien sont en cours de constitution.

---

### **Document réalisé par :**

Virginie PIGEARD, enseignante maternelle Circonscription Sisteron 04  
Stéphane CALELLA, animateur pédagogique national OCCE