# COLLABORER

Ce dossier propose des jeux où les élèves sont amenés à résoudre des tâches ensemble.

Il ne suffit pas de mettre les élèves par équipe pour que cela fonctionne.
Les exercices mettent l'accent sur des défis à réaliser en groupe. Ils seront proposés ponctuellement lors des leçons.

Je vous propose de créer une vignette « transversale » : choix de l'établissement.

**CM.../...**

**Confronter des points de vue et des façons de faire en groupe de 4 pour atteindre un endroit précis**

E
R : à l'aide de 4 cerceaux
BR : Sans poser le pied par terre à l'aide de 2 tapis
TBR : idem BR mais à l'aide de 5 blocs en bois

**Choix de l'établissement ou de l'enseignant-e.**

# AMÉLIORER LA COORDINATION

## L'anneau magique

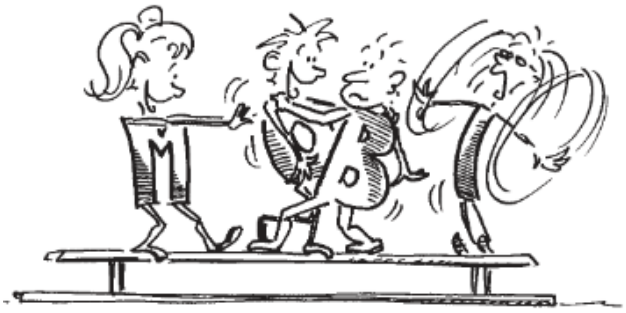
Le but du jeu consiste à passer le corps à travers les cerceaux sans lâcher les mains de ses voisins et sans que les cerceaux s'entrechoquent.

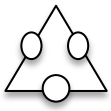
## Convoi

De 5 à 7 participants se mettent à genoux par terre les uns à côté des autres les épaules sont collées.. Sur leur dos, se trouve une personne qui dort. Le convoi entame son voyage sans se disloquer ni perdre la personne qui dort.

## Croisement difficile

Se déplacer sur un banc et se croiser au milieu sans se faire tomber





## Protection

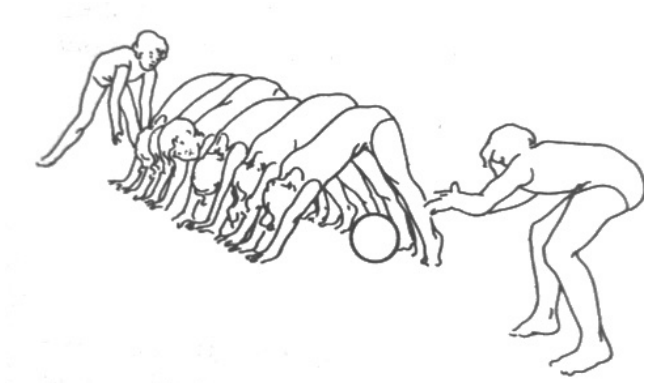
Les élèves sont par groupe de trois en « triangle » : se tenir par les épaules.
Le dragon essaie de toucher un des membres du trio.
Pouzr le protéger le groupe doit faire des rotations et se déplacer pour emp^cher le dragon de gagner.

# AVEC UNE BALLE

## Travail à la chaîne

Former des colonnes de six joueurs. La balle démarre du sommet de colonne. Le premier joueur la transmet, par-dessus la tête, au camarade derrière lui qui fait de même.

Lorsque le dernier de la colonne la reçoit, il remonte la colonne en courant et recommence. Le jeu est terminé après trois passages complets, lorsque la balle revient devant au joueur du départ.

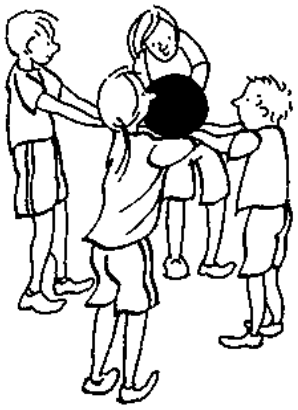


Variante : Les joueurs forment un tunnel et la balle est roulée dessous.

## Champs magnétiques

Se déplacer en rythme par deux à travers la salle. A l'arrêt de la musique, l'enseignant nomme une partie du corps recouverte d'un aimant (par exemple le coude droit). Les partenaires «se collent» à cet endroit.

Variante : Si les élèves sont réticents à se toucher, utiliser une balle comme intermédaire



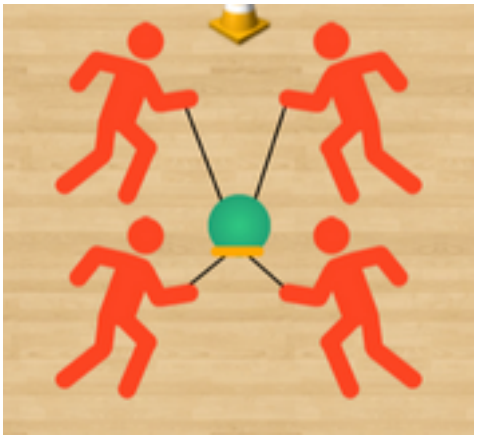
# RÉSOUDRE DES PROBLÈMES ENSEMBLE

## La Chenille

Le but du jeu est de récupérer le maximum d'objets.
Pour que la chenille avance, le dernier joueur transmet son cerceau par le haut jusqu'au premier qui le pose devant son cerceau. Chaque joueur avant alors en avant et la chenille se déplace.
Seulement le joueur de devant peut prendre des objets.

## L'anneau Magique

Par équipes de 4 joueurs
Un anneau (quatre cordes à sauter liées à celui ci ) et une balle en mousse qui repose au-dessus. Le but du jeu est de transporter cette balle d'un côté à l'autre de la salle sans toucher la balle avec les mains. Si la balle tombe l'équipe doit se rendre à la ligne de départ et essayer de nouveau.



## D'îles en îles

Former des groupes de trois ou quatre élèves, chaque groupe disposant de deux tapis pour progresser. Les équipes doivent avancer en sautant sur les tapis, sans jamais poser pied à terre.

Si le tapis a été lancé trop loin et qu'un élève n'arrive pas à l'atteindre, tout le groupe doit aller toucher le mur du fond avant de continuer.

Variante : La même chose avec des cerceaux – des blocs en bois