

RIEN NE SERT  
DE COURIR,  
IL FAUT PARTIR  
À POINT!

# Jeux coopératifs



## Quel renard a volé l'œuf d'or ?

Partez à la recherche d'indices pour retrouver le précieux trésor.

Matériel : imprimer les 9 cartes renard en page 4 du dossier

Chaque fois que les élèves réussissent une mission, il reçoivent un indice sur le renard responsable du méfait. Arriveront-ils à trouver le coupable ?

Le renard porte-t-il :

- un sac ?
- un monocle ou des lunettes ?
- une écharpe ?
- une cape ?
- un parapluie ?
- un haut-de-forme (chapeau) ?
- des gants ?



Exemple de mission rapide en début/fin leçon

Les défis classe entière :

- Se mettre sur une ligne de la salle
- Former un cercle en étant assis / en position de grenouille.
- Se mettre du plus petit au plus grand...

Les défis en petits groupes : Former une lettre en se couchant par terre



## L'oiseau extraordinaire silencieux (**orientation**)

Matériel : un cache-yeux par enfant

Ce jeu se déroule sans paroles.

Les enfants ont les yeux bandés et ils se déplacent à la recherche d'un oiseau extraordinaire. Ils marchent tranquillement avec les bras en avant. L'enseignant désigne secrètement l'oiseau, il ouvre les yeux et reste muet.

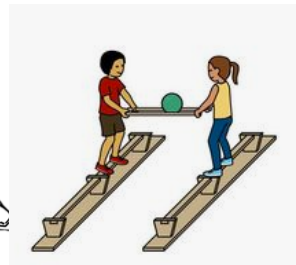
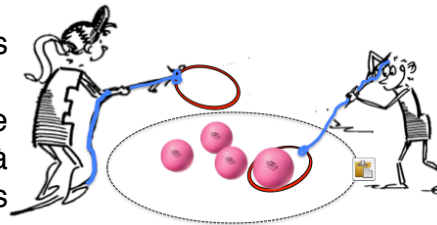
Lorsque deux enfants se rencontrent, ils disent "cui-cui". Si les deux répondent, ils continuent leur recherche, car l'oiseau extraordinaire est silencieux. Lorsque quelqu'un rencontre "l'oiseau qui ne répond pas", il le prend par la main, enlève le cache-yeux et devient lui aussi un oiseau extraordinaire silencieux.



## Sauver les oeufs (**coordination**)

Matériel : cerceaux – cordes à sauter, cannes suédoises, balles

Dans le rond centrale (accès interdit), se trouve des oeufs (balles). L'objectif du jeu consiste à ramener les œufs au poulailler. Pour ce faire, les élèves disposent de corde à sauter + cerceau (créer un lasso) pour attraper les balles et de cannes suédoises pour transporter celles-ci vers le poulailler.

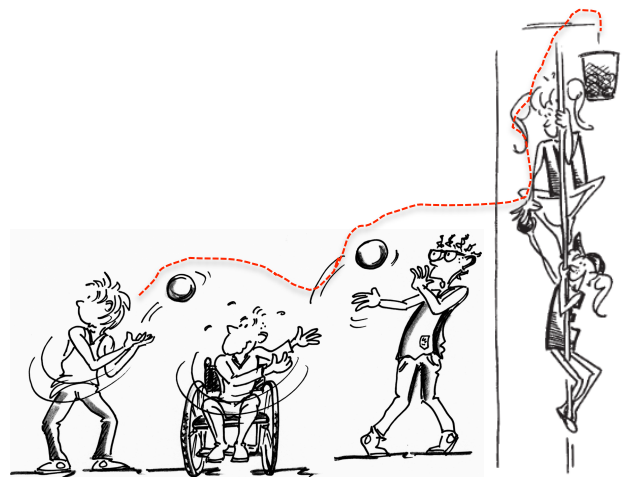


### **Variante : Travail à la chaîne** (**Développer la force**)

Matériel Fixer un sac en haut du cadre suédois, d'un espalier, des perches.

Le but du jeu consiste à faire circuler la petite balle de leur réservoir au dépôt. Les joueurs choisissent comment se répartir le long du trajet.

- 1 : Interdiction d'avancer avec la petite balle.
- 2 : Tout le monde doit toucher une seule fois celle-ci sur le trajet.
- 3 : Si la balle tombe sur le sol, on recommence au départ.





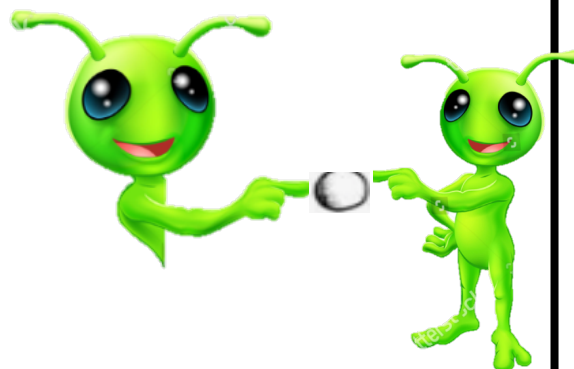
## Les Martiens (coopération et dynamique de groupe)

Matériel : petite balle de jonglage, balle mousse, foulards, bancs, tapis, haie

Chaque groupe de Martiens doit suivre un parcours et franchir la porte du royaume (couloir entre 2 caissons) pour être libérés.

L'enseignant rappelle les règles de déplacement pour les Martiens :

- Vous ne possédez qu'un seul doigt : l'index
- Vous êtes très coopératifs, créatifs et habiles
- Vous communiquez beaucoup entre vous



Chaque Martien est relié à un autre par une balle de jonglage (ou un bâtonnet) tenue uniquement par les 2 index. Les 2 Martiens doivent traverser le royaume parsemé d'embûches (bancs, tapis, haies...) et franchir la porte formée de 2 caissons.

Si la petite balle tombe, il faut tout recommencer. Les groupes qui ont réussi à sortir du royaume coachent et expliquent aux autres comment faire.

### Variantes :

4 élèves sont reliés par leurs index

Augmenter le nombre de Martiens reliés entre eux.



## Les détectives (travail d'équipe et d'écoute)

Matériel : divers petits objets

Déposer 5 objets et laisser un temps d'observation de 10 à 20 secondes.

Puis choisir une de ces propositions de jeu :

- Objets cachés : On recouvre les objets avec un tissu. Le joueur doit citer tous les objets, sans en oublier.
- Objet ajouté : Après observation le joueur ferme les yeux et le meneur en profite pour ajouter un objet. Quel est cet objet ?
- Objet retiré : Après observation le joueur ferme les yeux pendant que le meneur de jeu retire 1 objet. Quel objet est manquant ?
- Objets échangés : Après observation le joueur ferme les yeux, le meneur en profite pour échanger la place de 2 objets. Lesquels ont été échangés ?

