

Liste de jeux coopératifs

Jeux coopératifs sans matériel ou avec petit matériel

A Jeux sans matériel

« Le regroupement »

Les enfants courent en dispersion dans la salle, au signal de l'animateur, les enfants doivent se mettre par 2, par 3, par 5, etc., par couleur identique des yeux, par taille identique, par couleur de t-shirt identique, etc. c'est-à-dire par éléments visibles suivant la demande de l'animateur, ou par éléments non-visibles : goût, plat préféré, nombre de frères et sœurs, etc.

« Les renards, les poules et les vipères »

Les enfants sont groupés en 3 équipes de trois couleurs différentes, dans 3 coins différents de la salle. Les renards doivent manger les poules, les poules doivent picorer les vipères et les vipères doivent piquer les renards. Le but est de toucher son animal sans se faire toucher par l'autre animal. Quand le joueur est touché, il va s'asseoir dans son camp et aide oralement ses coéquipiers afin de ne pas se faire toucher.

Coopération dans l'équipe avec opposition des 3 groupes.

B. Jeux avec ballons

« Les loups et les lapins »

Les joueurs sont debout ou assis en cercle et ils se passent une petite balle (le lapin). On introduit un gros ballon (le loup) et les joueurs le font aussi passer dans la même direction. Le loup va devoir rattraper le lapin. L'animateur a l'occasion d'inverser la course du loup en criant « Changez ». Il est aussi possible de lancer les balles plutôt que de se les passer de main en main. Dans ce cas, le loup capture le lapin s'il peut atterrir sur la même personne en même temps que sa proie.

« Les bombes »

Deux chasseurs doivent toucher les lapins sans bombe. Les lapins qui ont des ballons (bombes) doivent faire des passes aux lapins qui vont se faire toucher par le chasseur car le chasseur ne peut pas toucher les lapins avec bombes sinon ils explosent.

« Le ballon piquet »

Les élèves forment un cercle; un élève (le gardien) au centre protège son plinthe (navire). Les élèves qui forment le cercle (les pirates) ont un ballon et doivent essayer de bombarder le navire, celui qui parvient à toucher le plinthe remplace le gardien. Variante: essayer de toucher le gardien qui se protège derrière le plinthe.

C. Jeux avec foulards

« La toupie folle »

Les participants forment un cercle en se donnant les mains tandis qu'un joueur, à l'extérieur agit comme poursuivant.

On désigne un des joueurs du cercle en lui mettant un foulard dans son pantalon pour qu'il devienne la cible du poursuivant. En tournant dans tous les sens et en s'arrêtant subitement, le cercle tente de garder le joueur cible hors d'atteinte du poursuivant qui court tout autour pour attraper la cible.

« **La queue du dragon** »

Tous les joueurs sauf 1, 2 voir 3 constituent des dragons de 4 personnes où chacun serre la taille de la personne devant lui. Les joueurs qui ne font pas partie des monstres, essaient d'attraper la queue d'un dragon. Si ceux-ci y arrivent, ils prennent la tête du dragon et le dernier qui s'est fait attraper la queue le remplace.

D. Jeux avec cerceaux

« **Cerceaux magiques** »

Former un cercle et se tenir par la main. Lâcher brièvement prise et passer les mains dans un cerceau. 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. Synchroniser les mouvements, tenir compte de l'autre, soit coopérer.

« **Le cerceau pivotant** »

Les joueurs sont assis en rond. L'un d'entre eux fait tourner le cerceau au centre du cercle et désigne un autre joueur qui doit se précipiter pour que le cerceau ne s'arrête pas et ainsi de suite.

F. Courses relais coopératives

« **Le sauvetage** »

Un joueur dans chaque équipe se trouve de l'autre côté de la salle (la terre ferme, c'est le sauveur).

Celui-ci doit traverser la mer pour aller chercher un joueur qui se trouve sur l'île déserte, le prendre par la main et le ramène sur la terre. De là, ils repartent tous les deux chercher le suivant et ainsi de suite. Les sauveurs doivent toujours se donner la main sinon ils recommencent.

« **Le bateau** »

Chaque équipe possède deux bateaux (deux tapis). Toute l'équipe doit traverser la mer en passant d'un bateau à l'autre.

Mettre les deux bateaux l'un devant l'autre, se placer sur le premier et passer sur le deuxième sans sortir du bateau, faire passer le premier bateau devant et ainsi de suite.

« **Le mille-pattes** »

Les participants s'assoient l'un derrière l'autre sur un banc, les jambes de part et d'autre. Avancer en portant le banc jusqu'au fond de la salle, en cadence et en coordonnant les mouvements.

Jeux coopératifs avec la toile de parachute

« **La traversée du lac** »

Le parachute est à plat sur le sol. L'animateur explique qu'il s'agit d'un lac magique et que sa nature peut se modifier et annonce ensuite comment est la nature du lac en ce moment: par exemple, gelée (très tendu), bouillonnante avec des bulles, gluante avec de lentes ondulations ou très agitée avec des vagues monstrueuses. Certains doivent alors traverser le lac de la manière la plus adaptée à la nature du lac et les autres tiennent les bords pour produire les effets adéquats.

« Le parapluie »

Tous les joueurs tiennent le parachute à ras du sol. Ensuite l'animateur crie « PA-RA-PLUIE », au moment du « pluie », tous lèvent brusquement les bras en l'air le plus haut possible pour faire gonfler le parachute.

« La montagne »

Une fois le parapluie réalisé, on le fait redescendre le plus vite possible pour emprisonner une montagne d'air à l'intérieur et l'on met les genoux sur le bord du parachute. Au signal, les alpinistes désignés vont escalader la montagne.

« Les pop-corn »

L'animateur place des balles en mousse sur le parachute et explique que ce sont des maïs. Il faut donc remuer la casserole pour faire sauter les maïs et les transformer en pop-corn. Attention de ne pas les faire sortir de la casserole!

Variantes : on peut placer plusieurs balles et ne devoir en rattraper qu'une précise dans le parachute.

« Le manège »

Chaque participant tient les bords du parachute à hauteur de la taille et marche dans le sens des aiguilles d'une montre en tirant très fort le parachute vers l'arrière, de plus en plus vite, jusqu'au moment où tous courent. Ensuite, ils ralentissent pour s'arrêter petit à petit. On peut également placer trois enfants couchés sur le dos en triangle, pieds contre pieds, au milieu du parachute pour faire un tour du manège!

« Le chat et la souris »

Un élève se place en dessous du parachute et se transforme en souris. La souris ne doit pas se faire attraper par le chat qui se trouve sur la toile à quatre pattes. Les autres élèves qui tiennent la toile encouragent la souris et font le plus de vagues possibles pour cacher la souris.

« La cape de superman »

La moitié des élèves courent en tenant le parachute au-dessus de leur tête jusqu'à l'autre extrémité de la salle, une fois arrivés, ils lâchent la toile. De là, l'autre moitié des enfants attrapent le parachute sans qu'il ne tombe par terre et repart dans l'autre sens.

« Le va-et-vient »

De la position assise, demandez aux enfants de faire un mouvement de va-et-vient en tenant le parachute.

« Faire des vagues »

Tout en tenant le parachute, tout le monde bouge les bras vers le haut et vers le bas pour faire de petites et de grandes vagues.

« Rouler les balles »-

Demandez aux enfants d'essayer de rouler des balles dans l'orifice situé au centre du parachute.

« Soulever le parachute »

Demandez aux enfants de lever le parachute bien haut par-dessus la tête et de le ramener vers le bas. Parlez-leur des bruits doux et des petites brises qu'on entend. Bougez le parachute plus vite et remarquez les différents effets.

« Champignon »

En se tenant debout, soulevez le parachute de terre jusqu'à la taille en comptant un (soulevons), deux (soulevons). Arriver à trois, demandez à tout le monde de soulever le parachute au-dessus de leur tête puis de s'accroupir en tirant le parachute fermement derrière eux. On crée ainsi l'effet d'un champignon au moment où le parachute retombe.

« Jeu du chat »

Soulevez le parachute bien haut par-dessus la tête. Demandez à un enfant de courir (sauter, sautiller, tourner ou de ramper) jusqu'à l'autre côté avant que le parachute ne descende et le touche.

« Course à une main »

Demandez à chaque enfant de tenir le parachute d'une seule main en tendant l'autre main pour garder l'équilibre. Courez en rond dans une direction, puis changez de main et courez dans l'autre direction. Une autre formule serait d'utiliser une pièce de musique comme signal pour changer de direction (on peut, par exemple, changer de direction chaque fois que la musique s'arrête).

« Course sur le parachute »

Demandez aux enfants de courir sur le parachute chacun à son tour tandis que les autres enfants font des vagues. Observez pendant combien de temps les enfants peuvent manoeuvrer sur les vagues avant de tomber. La durée de chaque course peut être déterminée par les chants que les enfants choisiront de chanter (c.-à-d., le tour de chaque enfant correspond à la durée de la chanson).

« Tourne ballon » :

But du jeu : le ballon placé sur le parachute doit pouvoir faire le tour du bord du parachute sans en sortir.

Les joueurs tiennent le parachute à hauteur de taille. Le ballon est placé au milieu du parachute. Les joueurs doivent réaliser un mouvement de vague entre eux c'est-à-dire en s'accroupissant et en se relevant successivement. Le ballon voyagera alors sur le bord du parachute. Ils doivent essayer de faire faire un tour maximum au ballon sans qu'il sorte. Si il tombe à l'extérieur du parachute, on recommence le comptage.

Variantes : travailler avec plusieurs ballons face à face.

« Echanges frénétiques » :

but du jeu : retrouver une place de la même couleur que celle qu'on vient de quitter avant que le parachute, ne retombe.

Les joueurs sont en face d'une couleur et tiennent le parachute au sol. Au signal, les joueurs lèvent le parachute au-dessus de leur tête et l'animateur cite une couleur. Les joueurs se trouvant face à cette couleur doivent quitter leur place pour en trouver une autre de la même couleur en passant sous le parachute et avant qu'il ne retombe.

« **L'autruche** » :

But du jeu : se retrouver à plat ventre et pouvoir discuter sous le parachute en voyant toutes les têtes.

Les joueurs tiennent le parachute au sol et le lève au-dessus de leur tête ensemble au signal. Lorsqu'il est au-dessus des têtes un second signal est donné auquel il faut sans lâcher le parachute se coucher à plat ventre en tenant le parachute serré autour de notre cou. L'air ne peut pas s'échapper sur les côtés pour qu'on garde une bulle le plus longtemps possible.

Consigne : « On se retrouve dans le désert où il fait très chaud. Pour échapper à cette chaleur, les autruches tendent leur cou très fort et pique ensuite leur tête dans le sable, nous allons faire pareil, mais ce sera la tête dans le parachute. »

Variante : jeu du champignon où plutôt que de se coucher, on s'assied sur les bords du parachute.