

Divers jeux

coopératifs

Sommaire

L'incendie

Le déménagement

Le naufrage

Le volcan

Le serpent

Le puzzle

La maison

Le trésor perdu

L'éléphant

Le lac aux crocodiles

Le roi du silence

Alerte aux requins

Le puzzle de la liberté

La carte

Enchanté

Les noms positifs

Le Teuf-teuf

Les paquets

La toile d'araignée

Compter les contacts

Balle qui roule

Ding-dong

Le loup et les lapins

Le sac caché

Faites passer le sourire

Echanges de places

L'INCENDIE

Nombre de joueurs : Toute la classe

Matériel :

- des seaux
- un point d'eau
- des bancs (les murs)
- des cuvettes
- un quadrillage représentant le feu, muni de pointes pour chacune de ses pièces
- les pièces, symbolisant l'eau (carrés bleus), pour recouvrir le quadrillage.

But : Les enfants doivent éteindre l'incendie à l'aide des seaux d'eau...

L'incendie est considéré comme éteint lorsque toutes les cuvettes posées au sol sont pleines. Lorsqu'une cuvette est pleine, un carré bleu (eau) est placé sur le quadrillage accroché en hauteur (pour permettre à tous les joueurs de suivre l'évolution du jeu)

Déroulement :

Pour les petits : placer les enfants (les disperser aux trois endroits : vers le point d'eau, entre les deux murs, vers l'incendie)

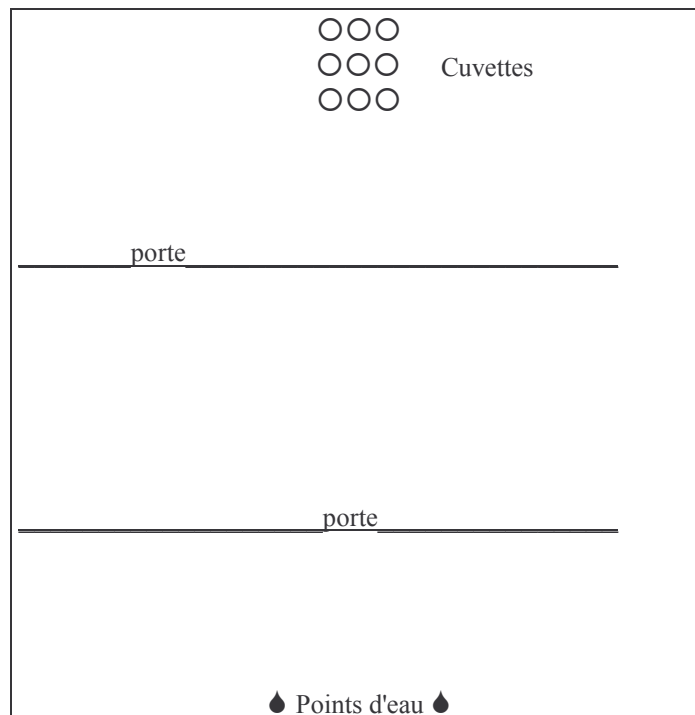
Pour les plus grands: avant de commencer le jeu, réfléchir sur la stratégie : où pourrait-on se placer pour éteindre rapidement l'incendie, en sachant que les deux portes prévues dans le mur vont se refermer hermétiquement et que les murs ne peuvent s'enjamber ?

On peut minuter le jeu ⇒ Qui gagnera ? Les pompiers ? l'incendie ?

Age : à partir de MS

Précaution : jeu à réaliser de préférence dans l'herbe pour que les enfants puissent être pieds nus.

Disposition du jeu : Prévoir un adulte vers le point d'eau (remplissage des seaux) et un vers les cuvettes (contrôle cuvettes pleines ⇒ affichage carrés bleus).



LE DEMENAGEMENT

Nombre de joueurs : toute la classe

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

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

Déroulement :

Pour les petits: le jeu se joue tel quel

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.

Age : à partir de MS.





LE NAUFRAGE



Nombre de joueurs : toute la classe

Matériel : - 7 Chariots (ou planches pour les plus grands)
- cordes
- batons

But : Le bateau est en train de sombrer. Les enfants doivent rejoindre la terre ferme avant qu'il coule, en utilisant le matériel disponible à bord : - canots de sauvetage (chariots, ou planches)
- cordes, batons.

La classe est victorieuse lorsque tous les enfants sont arrivés à bon port...

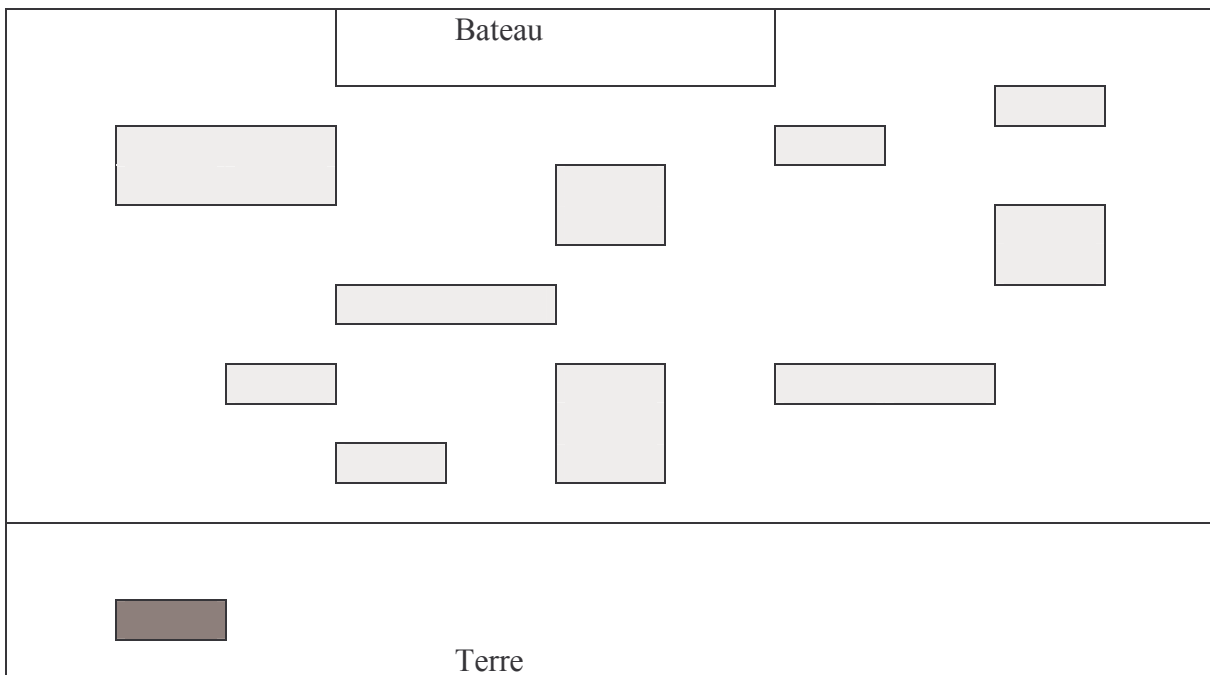
Déroulement : Contraintes : - ne pas poser les mains (et les pieds si utilisation de planche) par terre (= dans l'eau)

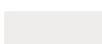
- ne jamais être debout dans un canot (sécurité)
- prévoir un sol lisse.

Les premiers arrivés sur la terre peuvent retourner aider leurs camarades, à l'aide du matériel de sauvetage trouvé dans le coffre. Possibilité de donner une énigme à résoudre pour ouverture du coffre

Age : à partir de GS

Disposition du jeu :



 îles

 coffre avec matériel de sauvetage

LE VOLCAN

Nombre de joueurs : toute la classe

Matériel : - une caissette ou une dalle vinyl par enfant
- des tapis et/ou des cerceaux pour matérialiser les îles

But : Pour échapper aux dangers du volcan, **tous les enfants** doivent rejoindre la terre ferme en construisant des ponts avec les caissettes. Ils ne doivent jamais mettre les pieds dans l'eau.

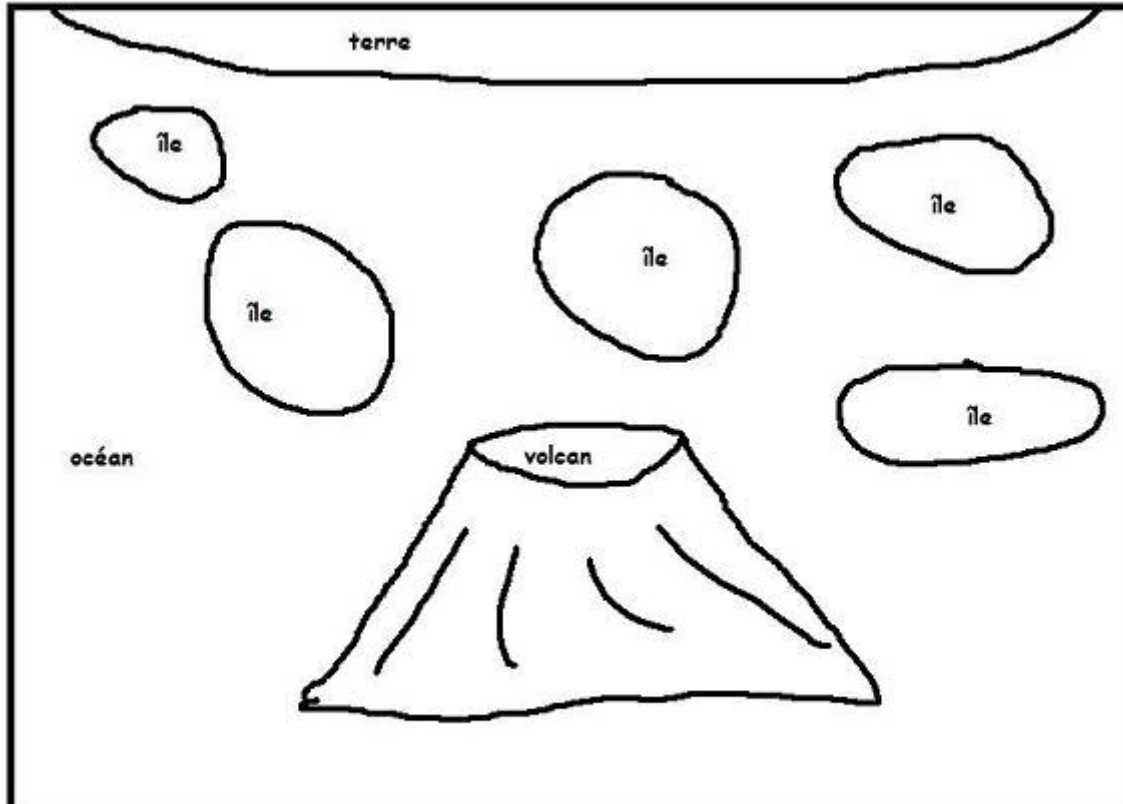
Déroulement : La salle de jeu est un grand océan. Une extrémité de la salle représente la terre ferme. Des îles plus ou moins grandes sont disséminées dans l'océan. Pour rejoindre la terre ferme, les enfants construisent des ponts pour pouvoir se déplacer à leur gré dans la salle et échapper au volcan.

Les îles sont réparties de telle façon que certains enfants puissent rejoindre la terre du premier coup. D'autres sont dans l'impossibilité de le faire.

Contraintes : - Les caissettes doivent former un chemin continu.
- On ne peut ni enjamber, ni sauter...les vagues étant dangereuses

Age : à partir de GS

Disposition du jeu :



LE SERPENT

Nombre de joueurs : toute la classe

Matériel : - une corde (le serpent)

- des cordelettes, foulards, batons, petits anneaux, cerceaux
- des chaises, tables, plints, bancs... pour aménager l'espace

But : 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.

Déroulement : 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.

Contrainte : - Le serpent ne doit pas toucher le sol ni les obstacles afin qu'il ne souffre pas.

Age : à partir de MS

LE PUZZLE

Nombre de joueurs : toute la classe répartie en équipes de 5.

Matériel : - puzzle de 10 ou 20 pièces

- caissettes ou dalles vinyl (4 x nombre d'équipes)
- 2 cordes pour matérialiser la rivière

But : Pour pouvoir réaliser un puzzle, les enfants doivent traverser la rivière.

Déroulement : - La rivière est matérialisée par 2 lignes. Le groupe entier doit la traverser sans toucher le sol. Pour cela, ils utilisent les caissettes qu'ils ont à leur disposition.

Les groupes ayant été les plus rapides peuvent aider les autres.

Chaque enfant doit aller poser sa pièce pour reconstituer le puzzle.

Age : à partir de MS

Puzzle à
reconstituer

RIVIERE

X	X	X	X
X	X	X	X
X	X	X	X
X	X	X	X
X	X	X	X

LA MAISON

Nombre de joueurs : toute la classe

Matériel : - Cubes, barres, plaques, planches, arceaux ASCO.
- Maquette ASCO (mêmes éléments que ci-dessus).

But : Deux équipes travaillant en parallèle doivent construire une maison réalisée auparavant par l'adulte à l'aide de la maquette. Chaque équipe réalise la moitié de la maison (la maquette servant de modèle).

Déroulement : Le matériel nécessaire à la construction est mélangé au centre de l'aire de jeux. Chaque équipe vient prendre le matériel dont il a besoin.

Pour les plus grands, un système de troc peut être mis en place : 1 contre 1. Dans ce cas, les 2 équipes auront deux tas de matériel distincts.

On peut aussi mettre volontairement du matériel en supplément.

Age : A partir de MS.



LE TRESOR PERDU



Nombre de joueurs : minimum 16 - maximum 20

Matériel :

- caissettes ou dalles vinyl (5)
- un plan
- un trésor
- moquette ou tapis
- cordes pour représenter la rivière

But : Deux groupes doivent, pour trouver le trésor, s'entraider et communiquer.

Déroulement : Les joueurs sont répartis en deux groupes :

- ceux qui ont le plan,
- la caravane de secours.

Chaque groupe se divise en groupes de 2 ayant chacun un signe caractéristique (ex : soleil, ...).

Le groupe du plan

se retrouve bloqué devant une rivière et fait appel à la caravane de secours.

Ils doivent :

- lire et déchiffrer le plan,
- à 2, guider le groupe ayant le même signe caractéristique qu'eux.

La caravane de secours

Ils doivent :

- effectuer le parcours les yeux bandés, pieds nus,
- trouver une stratégie pour ne pas se lâcher et porter la caissette,
- ne prendre en considération que les consignes provenant du groupe ayant le même signe caractéristique qu'eux.

Arrivés à la rivière, les secours construisent un gué permettant à l'ensemble des enfants de traverser la rivière (besoin des 5 caissettes). Ils se rendent alors sur le lieu du trésor grâce au plan.

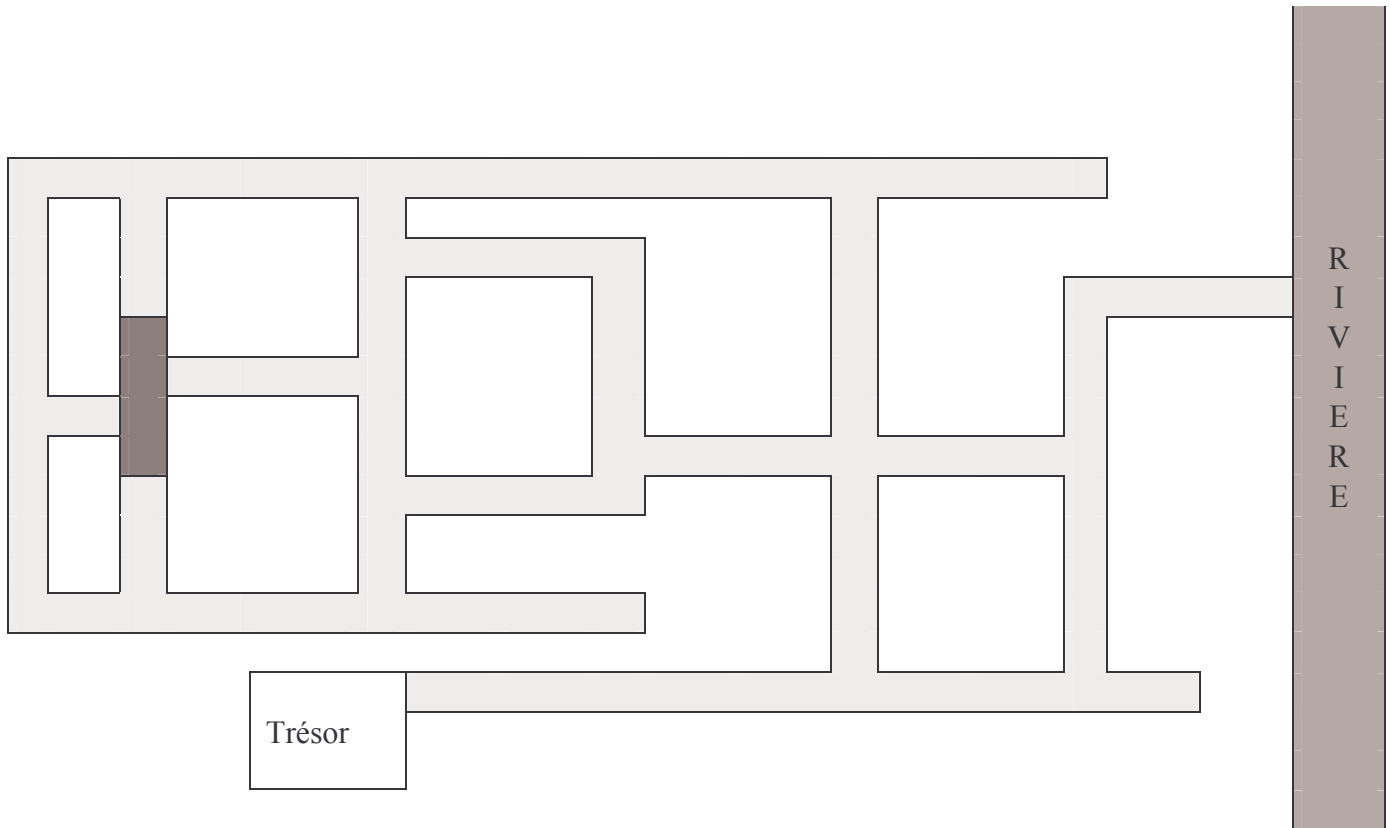
Le coffre ne pourra s'ouvrir que si la totalité des enfants se trouve sur le lieu.

Variantes :

- complexifier le labyrinthe,
- schématiser le plan (les chemins deviennent des traits),
- chaque groupe de 2 possède un mot (ou une partie de charade) permettant, lorsqu'ils sont remis dans l'ordre, de trouver le message qui ouvrira le coffre du trésor.

Age : A partir de GS.

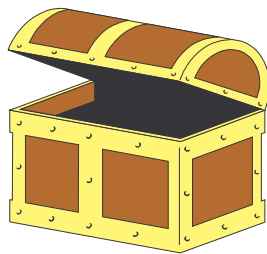
Exemple de plan :



Moquette

Maison

Riviere



L'ÉLÉPHANT

Nombre de joueurs : toute la classe

Matériel :

- un patin à roulettes par enfant,
- des barres pour relier les patins,
- un éléphant (suffisamment lourd pour qu'il ne puisse pas être transporté par les enfants),
- des cordelettes.

But : Les enfants viennent de découvrir un éléphant blessé. Avec le matériel qu'ils possèdent, ils doivent trouver une stratégie pour amener l'éléphant chez le vétérinaire.

Déroulement : Les enfants sont répartis par groupe de 6. Chaque groupe doit construire à l'aide des patins et des barres un chariot.

Les chariots de chaque groupe sont alors réunis pour en faire un suffisamment grand permettant de transporter l'éléphant.

Tous les enfants tirent ensuite le chariot jusqu'à la case du vétérinaire qui soignera l'éléphant.

Age : A partir de MS.

LE LAC AUX CROCODILES

Nombre de joueurs : toute la classe.

Matériel : Des feuilles de journal ou des tapis de gym.

But : Etre capable de partager sa place et de s'entraider pour tenir dans un espace réduit.

Déroulement : Les enfants se promènent (en simulant la nage) dans un espace représentant un lac africain. Sur les bords du lac sont éparpillées des feuilles de journal déployées figurant des pontons. Chaque ponton peut accueillir 2 personnes et il y en a suffisamment pour que tous les joueurs puissent y trouver place.

Lorsque que le "guetteur" crie "crocodiles", chaque enfant se précipite sur un ponton. Quand tout le monde a trouvé place et que le danger est passé, on descend du ponton et on replie en 2 la feuille du journal (car les pontons sont vieux et s'effritent à chaque passage).

On recommencera chaque fois avec des pontons deux fois plus petits... pour finir peut être sur un pied dans les bras l'un de l'autre. A la fin du jeu, on remplace les différents pontons par un seul d'environ 2 m² sur lequel tout le monde devra trouver refuge.

Age : A partir de MS.

LE ROI DU SILENCE

Nombre de joueurs : toute la classe.

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

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

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 ...

Age : A partir de MS.

ALERTE AUX REQUINS ? ?

Domaine d'activités :

- Agir dans le monde : espace-temps itinéraire à parcourir.
- Repérage.
- Compétences méthodologiques : mener un projet à son terme, respecter les consignes et les autres enfants.

Age : dès la Grande Section
de 16 à joueurs.

But du jeu : Sauver le trésor (perles précieuses) que des requins menacent d'engloutir et le ramener sur l'île.

Matériel :

- Echasses : 6 à 8 paires, caissettes, corbeilles, cordes, bâtons, chaises, cerceaux, banc...
- De nombreuses balles symbolisant les pierres précieuses.

Déroulement :

Des pêcheurs, sur des échasses se déplacent dans la salle afin de pêcher les perles précieuses. Pour cela, ils doivent franchir plusieurs obstacles placés autour du trésor.

Chaque pêcheur prend deux perles et va les déposer dans une corbeille puis retourne vers le trésor et ce jusqu'à la fin de la pêche.

Pendant ce temps, deux groupes d'enfants, partant de l'île, vont aider leurs camarades en récupérant les corbeilles de perles.

Leur déplacement s'effectue au moyen de caissettes.

Le trajet pouvant être très long entre l'île et les corbeilles, deux autres équipes peuvent les aider en effectuant aussi la moitié du parcours.

Les corbeilles du trésor sont ramenées en les faisant glisser au moyen de cordes.

Mise en scène : Introduction d'une musique pour symboliser l'eau et les requins.

LE PUZZLE DE LA LIBERTE

Matériel :

- 1 puzzle grand format (+ de 30 pièces),
- une dizaine de pièces d'un autre puzzle de formes semblables (seul le motif diffère) ou 10 pièces de même puzzle en double,
- 10 pions pour achat de pièces,
- 1 carte / jocker pour échanger 5 pièces d'un coup en cas de blocage uniquement.

Mise en scène :

Une histoire faisant intervenir des prisonniers qui ne peuvent être libérés qu'après réalisation complète d'un puzzle.

Un groupe de 6 enfants possède un tas de pièces d'un puzzle (une vingtaine environ) + quelques pièces parasites + 10 pions monnaie d'échange + 1 carte / jocker.

La banque possède les pièces manquantes du puzzle (une dizaine) mélangées à des pièces parasites (une dizaine) ou à des doubles.

Déroulement :

Le groupe reconstitue son puzzle. Il envoie un enfant acheter des pièces qui lui manquent (1 pion = 1 pièce de puzzle). Ensuite il peut envoyer un enfant échanger ses pièces parasites, pièce contre pièce, contre de bonnes pièces.

En cas de blocage du jeu, le groupe dispose du jocker lui permettant d'acquérir 5 pièces d'un seul coup.

Pendant ce temps, le groupe des 6 prisonniers se construit sa prison à l'aide d'un matériel approprié (ex. : Asco). A la fin du jeu, si les enfants du groupe puzzle ont réussi dans leur entreprise, les prisonniers sont libérés grâce à la clé gagnée par leurs camarades.

S'il échoue, le groupe puzzle devra démonter et ranger la prison.

La prison devra avoir une porte et un côté avec barreaux, on ne lui fait pas de toit.

Variante : Avec un groupe d'enfants de GS ou MS de maternelle, il est préférable, au début du jeu, de donner une vingtaine de pièces du puzzle à réaliser sans y adjoindre de pièces parasites (donc pas d'échanges pièces/pièces).