



**Dimension Sport**

Asbl

Rue René RUTTEN 16

4890 CLERMONT

TEL : 087 / 44.65.84

GSM : 0496 / 33.02.82

[info@dimension-sport.be](mailto:info@dimension-sport.be)

[www.dimension-sport.be](http://www.dimension-sport.be)

# Jeux coopératifs sans matériel ou avec petit matériel et matériel spécifique

## Socles de compétences

### 1. Axes

Cette formation sera orientée dans l'axe *EDUCATION SPORTIVE* mais aussi *EDUCATION A L'EXPRESSION*. Il faut que chaque élève puisse découvrir les possibilités gestuelles d'expression dont il dispose pour entrer en relation avec autrui et soi-même, donc sollicitées dans sa motricité expressive. Il faut également respecter les règles convenues tous ensemble pour agir collectivement dans une réalisation commune avec fair-play dans le respect de soi et de ses partenaires coéquipiers et adversaires.

### 2. Champs de compétences

Les jeux coopératifs permettront de développer des compétences dans les 3 champs principaux :

- les habiletés gestuelles et motrices
- la condition physique
- la coopération socio-motrice

### 3. Compétences visées

- accepter de se présenter devant un public de pairs
- adapter ses mouvements à la manipulation d'objets divers et nouveaux, seul ou en équipe
- adapter ses mouvements en fonction des signaux perçus dans l'environnement ou émis par ses partenaires de jeux (adversaires et coéquipiers)
- agir collectivement dans une réalisation commune
- assurer des rôles différents dans une équipe
- collaborer à la mise en place de mouvements expressifs
- connaître les règles, l'esprit et les valeurs des jeux de coopération pour les appliquer au mieux dans les situations rencontrées
- maîtriser les principaux mouvements de contrôle de ballons (lancer, réceptionner)
- respecter les règles convenues dans l'intérêt du groupe en fonction du but à atteindre
- se respecter, s'affirmer en respectant les autres membres de son équipe.
- utiliser les moyens techniques acquis dans d'autres situations pour pratiquer et organiser ces nouvelles activités

## VALEURS :

ECOUTE  
RESPECT DE L'AUTRE  
COMMUNICATION  
ESPRIT CRITIQUE

L'école donne aux enfants les moyens de réussir leur vie.  
Tout cela s'articule autour des 3 axes :

Instruction  
Socialisation  
Qualification

## OBJECTIFS des jeux coop.

Mobilité (vit. et rythme dplct)  
Locomotion (ench. diff dplct)  
Manipulation (lancer, récep.)  
Coopération (tâches communes)  
Opposition (vaincre l'adversaire)  
Expression (créativité)

Faire comprendre aux enfants l'importance de la coop. dans tous les sports collectifs !



Les STADES permettant de se rendre compte du niveau de coopération :

## DIFFERENTS AVANTAGES :

- L'enfant se sent valorisé
- Crée des liens et des relations
- Acceptation des différences individuelles
- Ouverture aux autres et à leurs idées
- Préparation à 1 participation dynamique et enrichissante à la vie en société

1. Attitude passive, non respect des règles
2. Imitation
3. Comprend le jeu et l'obj. mais pas le but commun
4. Comprend le jeu, son rôle collectif et le projet commun

## 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.

### « Les hauts et les bas »

Les participants debout forment un cercle. L'animateur crie un nombre suivi de « haut » ou « bas ». S'il dit « 5 bas », 5 enfants doivent s'accroupir. Le jeu continue en appelant « 3 haut », seuls 3 enfants doivent être debout ou « 7 haut » ou « 6 bas », etc. Les membres doivent être solidaires pour que les nombres soient toujours corrects.

## 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.

#### E. Jeux avec bancs suédois

##### « D'un côté à l'autre »

Former deux groupes et les placer chacun à une extrémité d'un banc suédois. Les deux groupes doivent alors traverser le banc et changer de côté sans jamais toucher le sol. Si l'un des participants échoue, tout le groupe doit recommencer à zéro.

Variante: transporter des objets.

##### « En ordre! »

Tous les participants sont debout sur deux bancs suédois situés l'un à côté de l'autre.

Sans jamais descendre du banc, les participants doivent se classer par ordre croissant du numéro de maison, du jour de naissance, par taille, .

#### 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 sauveteurs 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.

##### « L'uni-jambiste »

Se placer l'un derrière l'autre, une main sur l'épaule de celui qui est devant soi et l'autre main porte la cheville de ce dernier, avancer jusqu'au fond de la salle sans se lâcher.

##### « La peau du serpent »

En tendant le main droit vers l'avant et la main gauche les participants vont former une chaîne. Le 1<sup>er</sup> de la file va devoir enlever sa peau en passant au dessus du 2<sup>e</sup>, puis du 3<sup>e</sup>, sans lâcher la main. Il va falloir enlever toute la peau et puis revenir pour mettre la nouvelle.

#### E. Jeux avec un jeu de carte

##### « Reconstituer dans l'ordre »

Placer 13 cônes avec en dessous de chacun une carte des quatre enseignes traditionnelles : pique ♠, cœur ♥, carreau ♦ et trèfle ♣. Former quatre groupes et les placer aux 4 coins de la salle. Chacune à son tour, un membre de chaque équipe a le droit d'entrer dans l'aire de jeu et de soulever un cône. L'objectif étant de reconstituer le jeu de l'as (1) jusqu'au roi. Attention, l'ordre doit être respecté, l'équipe doit d'abord trouver l'as avant de prendre toute autre carte. Si le joueur n'a pas trouvé la bonne, il donne le relais à son partenaire et retient le numéro de celle qu'il vient de voir.

## Jeux coopératifs avec ballons OMNIKIN

### Jeux coopératifs sans opposition :

**L'imitateur :** jeu du miroir - *mobilité, échauffé général* -

Le prof déplace le ballon et les élèves font le miroir du ballon

course G - D - avt -arr

rotation du ballon sur lui-même = rotation de différentes parties du corps que le prof nomment (articulations)

sauts

**Le manchot :** - *cardio-vasculaire, mobilité* -

par groupe de 4 - 6 - 8 joueurs avec 1 ballon

se déplacer sur 20m de cône à cône : course entre les équipes ou encore courses relais par 2 sans utiliser les mains, dos au ballon, par lancers successifs : les joueurs se donnent la main

**Concours de projection :** - *manipulation, répétition des différents lancers kin-ball* -

3 personnes sous le ballon, un serveur (position attaque kin-ball)

lancer le + loin, dans différentes zones

**Aki géant :** - *manipulation, coordination occulo-pédestre* -

Jongler le plus de fois possible avec toutes les parties du corps sauf les mbres sup.

Une seul touche consécutive par personne

**La grande traversée :** - *locomotion, non-locomotion, mobilité, contrôle postural* -

Corridor formé par 2 rangs de joueurs espacés de 5m

Passer sans se faire toucher par la balle

Var. : 2 ballons, se donner la main pour traverser

**Pyramide :** - *équilibre, contrôle postural* -

par groupe de 4 - 6 - 8 joueurs avec 1 ballon + tapis

1 personne monte dessus, les autres l'aident, puis 2, 3 montent

courses entre équipe : 1<sup>er</sup> monté, le plus longtemps en équilibre, déplacement à genoux

**Ballon en cercle ou les corridors:** - *locomotion, manipulation* -

Double cercle : élèves face à face, faire tourner le ballon de différentes façons : avec mains, sans les mains, dos à dos, avec les pieds

Double corridors : idem

**Le moteur :** - *locomotion, manipulation, mobilité, contrôle postural* -

Double cercle, faire tourner ballon au sol, le plus de tour possible dans un temps donné

Pieds fixés au sol, n'utiliser que les mains

Var. : 2 doubles cercles, dans les deux sens

**Chasseurs de planètes :** - *locomotion, manipulation, mobilité, contrôle postural* -

1 ou 2 participant dans le double cercle doit essayer de rattraper le ballon

**Indiana Jones :** - *locomotion, manipulation, mobilité, contrôle postural* -

1 participant dans le double cercle doit essayer de ne pas se faire rattraper par le ballon changer le sens librement

### Jeux coopératifs avec opposition :

**Tag ballon ou sortilège :** - *locomotion, mobilité* -

les joueurs, regroupés par paires, doivent courir pour éviter le ballon qui est lancé par une paire de chasseur qui pousse le ballon (1 ou plusieurs ballon)

**Tag en cercle** : - *locomotion, non-locomotion, mobilité, contrôle postural* -  
Pieds collés au sol, frapper uniquement avec les mains

**Le train** : - *locomotion* -  
Idem que tag ballon mais quand touché venir se placer derrière le chasseur (train)

**Freezeman (mort à via)** : - *locomotion, manipulation* -  
Equipe de 4 à 6 joueurs, 10 points au départ  
L'équipe appelée doit récupérer la balle et crier stop quand le 1<sup>er</sup> joueur la touche

**Les canons** : - *manipulation, coordination occulo-pédestre* -  
Faire passer les ballons par-dessus les canons adverses (1 pt quand ballon au sol dans le camp adverse),  
2 lignes de canons à 2m l'une de l'autre  
Deux sentinelles derrière les canons empêchent les bombes de tomber dans le camp

**Ballon au mur (kin-ball-squash)** : - *mobilité et manipulation* -  
1 seul rebond est permis après le contact du mur  
position attaque kin-ball pour servir (4 contre 4)

**Hand-ball cerceaux**: - *locomotion, manipulation*  
Traverser l'espace de jeux sans que le ballon ne soit intercepté par les défenseurs qui se trouvent dans des cerceaux placés librement par ces derniers sur l'aire de jeu.  
Les attaquants sont regroupés par paires et marquent un point quand ils parviennent à traverser l'espace à l'aide de passes sans que l'adversaire n'arrive à toucher le ballon.

**Le champ de mines** : - *locomotion, manipulation* -  
2 équipes. Les joueurs d'une équipe sont placés dans des cerceaux et ont deux ballons en leur possession. L'autre équipe se trouve à une extrémité de la salle et au signal de l'arbitre, elle doit traverser la salle sans se faire toucher par les ballons. Les ballons ne peuvent tomber au sol avant de toucher un adversaire. Si chute au sol, il y a un minimum d'une passe à faire avant de pouvoir toucher l'adversaire. Les joueurs touchés sont éliminés et on compte le nombre de traversées du dernier joueur.

**Le Labyrinthe** : réseau de personnes. Poursuite entre un chasseur et un lapin avec leur ballon respectif. Le chasseur dirige l'orientation des ouvertures du labyrinthe dans le but d'attraper plus facilement le lapin.

**Olympiade coopérative** : reprendre tous les jeux précédents et faire un total des points obtenus à chaque jeu.

## Jeux coopératifs avec la bande coopérative

### La chute dans le vide

Se placer dans le co-oper blanket en regardant l'extérieur, tout en tenant le bord supérieur et en étendant les bras, se laisser aller vers l'arrière jusqu'à un point d'équilibre qui permet de répartir le poids de tous sur le contour du cercle.

### Le transfert

Après avoir trouvé l'équilibre, le moniteur va donner un numéro aux enfants (si 14 enfants, on va donner 2 séries de numéros de 1 à 7). Ceux-ci vont devoir changer de place lorsque leur numéro est cité sans faire perdre l'équilibre à la toile.

### Les petits pois

Assis dans la toile, tous les enfants sauf un sortent leur tête de la structure. Ceux qui ne jouent pas doivent deviner celui qui manque.

Ou l'inverse, les enfants se cachent dans la toile, deux, trois sortent leur tête. Ceux qui ne jouent pas doivent deviner ceux qui manquent en palpant les cheveux, les vêtements, les bijoux, etc.

### **Les créatures**

La moitié des enfants, en utilisant leurs deux mains, ferment les bords pour ensuite créer une créature de leur choix, à faire découvrir à l'autre groupe.

### **La course d'obstacles**

Une moitié du groupe situé à l'intérieur de la bande doit traverser la salle en franchissant les divers obstacles sans que personne ne tombe le plus vite possible. L'autre groupe devra faire le même parcours aussi rapidement. Qui est le plus rapide ?

### **La course d'aveugles**

Une moitié du groupe doit réaliser un parcours, tous à l'intérieur et en cachant leur tête à l'aide de la bande. Un leader de l'autre équipe doit les guider jusqu'au bout du parcours. Le leader est-il clair dans ses consignes ? Quel est le groupe le plus rapide ?

### **La vague**

Principe de la vague comme dans les événements sportifs. Les enfants sont d'abord couchés puis chacun à leur tour de manière régulière, ils vont se relever puis se recoucher.

## **Jeux coopératifs avec l'élastique coopératif**

### **La position de base**

Placer l'élastique dans le bas du dos, faire quelques pas en arrière et se laisser aller doucement vers l'arrière afin d'obtenir une tension, un équilibre entre le poids du corps et la bande.

### **Suspendu entre deux sommets**

Les participants tiennent l'élastique au-dessus de leur tête, un enfant à la fois se pend à la bande.

### **Trouver une place dans le trafic**

Les enfants sont placés dans la position de base. Numérotez les enfants de 1 à 3 à répétitions et lorsque le moniteur crie par exemple le numéro 2, tous les 2 intervertissent leur places et c'est le dernier arrivé qui a perdu. Attention les autres numéros doivent tenter de ne pas bouger les pieds.

### **Le ballon volant**

En position de base, garder le ballon de baudruche le plus longtemps possible en l'air sans bouger le pied.

### **La tornade**

Construire une forme tordue en se plaçant au-dessus, en dessous ou autour de l'un ou de l'autre en tenant tous d'une main l'élastique. Essayer de le dérouler sans le lâcher.

### **Les entrepreneurs**

L'animateur dessine une forme au tableau (carré, triangle, rond, etc.) et les enfants doivent représenter cette forme au sol avec l'élastique, tous doivent rester dans la construction.

### **L'appétit du dragon**

Deux, trois enfants se trouvent dans l'élastique et l'étendent. Ceux-ci doivent toucher ceux qui sont à l'extérieur. Quand un est touché, il doit rejoindre le dragon.

### **Les tireurs d'élite**

Les joueurs à l'extérieur de la bande doivent essayer de toucher à l'aide de ballons les enfants qui se trouvent à l'intérieur.

### **Docteur nœud**

Les joueurs ont 40 sec pour former le plus de nœuds possibles en ayant l'élastique devant eux et sans jamais le lâcher. Après cela, l'autre moitié du groupe doit essayer de défaire les nœuds en moins de temps.

## Jeux coopératifs avec le jeu de la fronde

### L'envol

Les joueurs coopèrent pour envoyer la balle en l'air et la réceptionner sans bouger les pieds.

### L'aller-retour

L'équipe A lance la balle à l'équipe B, celle-ci la réceptionne et la renvoie à l'équipe A.

### Le double aller-retour

Deux équipes, avec chacune leur propre balle doivent simultanément envoyer la balle à l'autre équipe. Elles essaient ensuite de réceptionner la balle de l'autre équipe.

### Réceptionner dans un cône

En un temps déterminé, les joueurs de la fronde vont tenter d'envoyer le maximum de fois la balle dans le cône de leur capitaine positionné à une distance  $x$ , celui ne peut bouger que dans un rayon défini.

### Alerte

Ce jeu nécessite un filet pour 4. Tous les groupes numérotés forment un cercle avec une équipe au milieu, celle-ci possède une balle dans son filet et crie un numéro en lançant la balle. Cette équipe qui possède ce numéro doit réceptionner la balle et prendre la place au milieu du cercle.

D'autres jeux peuvent être réalisés par ateliers:

#### Atelier 1: *le jet le plus long*

Les joueurs essaient de lancer la balle le plus loin possible. Le marqueur indique l'endroit où la balle a atterri.

#### Atelier 2: *la cible*

Les joueurs essaient de marquer des points en envoyant la balle dans la cible (cerceau suspendu, par exemple).

#### Atelier 3: *le volley*

Passes au-dessus du filet sans que la balle ne tombe par terre.

#### Atelier 4: *le switch*

Lancer la balle haut assez, pour pouvoir lâcher le filet, courir jusqu'au deuxième filet, le ramasser et réceptionner la balle.

## Jeux coopératifs avec Nebula Track

### L'envol

Les joueurs coopèrent pour envoyer la balle en l'air et la réceptionner.

### Les rails

Permettre à la balle de partir d'un point  $x$  et d'arriver à un point  $y$ . En positionnant les bandes une derrière l'autre et en les déplaçant quand la balle est passée sur la bande suivante.

Cfr train Omnikin.

Variante : trajectoire en serpent pour éviter les obstacles.

### La boucle

Faire rouler la balle sur sa bande et quand elle arrive à la fin la renvoyer par un lancer. Compétition entre les trois bandes.

### Bowling

Faire tomber des quilles avec comme piste de lancement la bande tenue par tout le groupe.

A consulter :

- Jeux coopératifs avec les ballons OMNIKIN de L.Gronzin et G.Beaumier
- Jeux coopératifs pour bâtir la paix Tome II de M.Masheder

Pour tout renseignement ou toute animation en sports nouveaux :

- kin-ball,
- jeux coopératifs OMNIKIN,
- bumball,
- gouret,
- tchouk-ball,
- indiaca,
- ultimate-frisbee,
- disc-golf,
- korfbal,
- fun in athletics,
- Etc ...

[www.dimension-sport.be](http://www.dimension-sport.be)

Damien VANDEBERG,  
asbl *Dimension Sport*  
0496/ 33 02 82  
[info@dimension-sport.be](mailto:info@dimension-sport.be)

Xavier CORMAN,  
asbl *Dimension Sport*  
0498/ 68 70 25  
[info@dimension-sport.be](mailto:info@dimension-sport.be)