

SELECTION DE JEUX COOPERATIFS PHYSIQUES



Cycles 2 & 3

Et si nous apprenions la coopération en nous amusant ?

Nous y trouverons tant d'avantages : y vivre l'expérience d'ouvertures vers les autres au lieu de nous sentir enfermés, isolés ou rejetés, dépasser notre envie tenace de gagner ou notre peur de perdre, prendre conscience de nos points de force et nous sentir valorisés par les autres quand les rivalités diminuent.

Les attitudes coopérantes, stimulées par les jeux de ce livret, peuvent réduire le nombre de conflits de la vie quotidienne. Cela ne signifie pas que la compétition n'a pas de sens dans ce contexte : elle peut pimenter la vie quotidienne comme le sel ou les épices mais si elle devient le pilier sur lequel repose la société, elle conduit adultes et enfants sur des chemins tortueux.

Développons la communication positive, la coopération et la résolution non-violente des conflits; les enfants pourront ainsi davantage respirer et se trouver dans de meilleures conditions d'apprentissage.

(Source : OCCE – AD71)



SOMMAIRE

Bonjour ballon	p. 4
Le nœud humain	p. 4
Pêcheur	p. 5
La pieuvre	p. 5
Les pingouins sur la banquise	p. 6
Les monstres	P. 6
La bouteille ivre	p. 7
Formez la lettre	p. 7
Comme dans un fauteuil	p. 8
L'oiseau silencieux	p. 8
Le chien et l'aveugle	p. 9
Le guide et l'aveugle	p. 9
La chenille aveugle	p. 10
Les chaises musicales	p. 10
Les Arjiens	p. 11
Démêlons-nous !	p. 11
Le déménagement	p. 12
La chaîne capricieuse	p. 12
Le téléphone	p. 13
Squiggle collectif	p. 13
L'ambassadeur-pictionary	p. 14

BONJOUR BALLON !

Niveau : cycles 2 & 3

Nombre de joueurs : 8 à 24

Objectif pédagogique :

- Intégrer chacun et renforcer la cohésion du groupe

Matériel : un ballon

But du jeu : chaque joueur doit se présenter et mémoriser les prénoms des autres.

Déroulement :

1. Le groupe forme un cercle debout.
2. Le premier joueur lance le ballon à un autre joueur, en lui souhaitant le bonjour et en le nommant (par exemple : « Bonjour *Léo* »).
3. *Léo* attrape le Ballon, puis le lance à un autre joueur de son choix, tout en le saluant à son tour...et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les joueurs se soient mutuellement (et fraternellement) souhaité le bonjour.

Variantes :

- Lancer le ballon avec le pied.
- Lors d'un second tour, les élèves vont s'asseoir par terre, les jambes en V, de sorte qu'ils se touchent les pieds. Celui qui a la balle la fait rouler entre les jambes d'un autre joueur en l'appelant par son prénom. L'autre la réceptionne et l'envoie à un autre...
- Quand chaque participant a reçu la balle, le dernier la fait rouler vers celui qui lui a envoyée en l'appelant par son prénom et ils remontent ainsi jusqu'au premier.



LE NŒUD HUMAIN

Niveau : cycles 2 & 3

Nombre de joueurs : 10 et plus (plus le nombre de joueurs est élevé, plus le « démêlage » est dur).

Objectif pédagogique :

- Renforcer la cohésion du groupe.

Matériel : aucun

But du jeu : trouver des solutions collectivement pour défaire le nœud en restant en contact les uns avec les autres.

Déroulement :

Les joueurs forment un cercle où ils sont épaule contre épaule. Tout le monde ferme les yeux et tend ses bras en avant. Chacun attrape une main avec chacune des siennes. Le nœud étant fait, les joueurs ouvrent les yeux et doivent essayer de le défaire tous ensemble sans se lâcher les mains.



PECHEUR

Niveau : Cycles 2 & 3

Nombre de joueurs : classe entière

Objectif pédagogique :

- Favoriser le sentiment d'appartenance au groupe.

Matériel : aucun



But du jeu : pour prendre la position demandée, chaque joueur doit être à l'écoute de l'autre et prendre conscience de sa place dans le groupe.

Déroulement :

Tous les participants se promènent dans la salle jusqu'à ce que vous disiez « filet », « pêcheur » ou « sardine ». Ils suivent alors les consignes suivantes :

- *Filet* : tous les participants forment un grand cercle en se tenant par la main ;
- *Pêcheur* : tous les participants se placent deux par deux ; une personne met le genou par terre et joue le rôle du banc, l'autre s'assoit sur le banc et joue le rôle du pêcheur ;
- *Sardine* : tous se collent sur vous. Lorsque vous dites « sardine », une autre personne peut prendre votre place pour animer l'activité.

Variantes :

- Entre les consignes : se promener dans la salle, chanter, sauter, marcher, etc.
- Se servir de cette activité pour en présenter une seconde qui demande des équipes de deux.

LA PIEUVRE

Niveau : Cycles 2 & 3

Nombre de joueurs : 5 ou 6

Objectif pédagogique :

- Renforcer la cohésion du groupe



Matériel : foulards (pour bander les yeux), objets placés sur le lieu de l'activité (chaises, sacs, ballon...)

But du jeu : la pieuvre que forment les 5 ou 6 joueurs doit se déplacer sans problème, et de façon coordonnée, dans un espace encombré.

Déroulement :

Quatre ou cinq joueurs, yeux bandés, forment un cercle autour du dernier joueur qui représente la tête de la pieuvre et doit la diriger dans ses déplacements entre des obstacles. Les autres joueurs sont les pattes et doivent toucher la tête d'un seul doigt. Sans perdre ce contact physique, ils doivent suivre tous les mouvements de la tête.

La pieuvre doit se déplacer sur la plage, mais celle-ci est encombrée de déchets. Sa tête les voit bien, mais il faut bien diriger ses longues pattes.

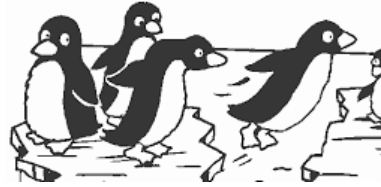
LES PINGOUINS SUR LA BANQUISE

Niveau : cycles 2 & 3

Nombre de joueurs : 10 et plus

Objectif pédagogique :

- Renforcer la cohésion du groupe.



Matériel : papiers journaux, musique.

But du jeu : les pingouins vont devoir développer des stratégies collectives pour rester tous sur la banquise, même si celle-ci se met à fondre.

Déroulement :

Les participants sont les pingouins et ils se baladent dans l'eau en écoutant la musique. Lorsque la musique s'arrête, les pingouins doivent monter sur les papiers journaux (morceaux de banquise). Au fur et à mesure du jeu, la banquise fond, les papiers journaux sont de moins en moins nombreux mais tout le monde doit pouvoir se mettre sur le journal restant.

LES MONSTRES

Niveau : cycle 3

Nombre de joueurs : équipes de 7 joueurs

Objectif pédagogique : Renforcer la cohésion du groupe.

Matériel : aucun



But du jeu : Il s'agit de se constituer en « monstre » qui a un nombre limité d'appuis au sol.

Déroulement :

Constituer les équipes (minimum 7 élèves par équipe) et donner les consignes de départ :

- Les 7 membres de chaque équipe doivent toujours avoir un contact physique entre eux.
- Le groupe de 7 doit prendre appui au sol avec les pieds mais attention !... il doit respecter la formule suivante :

[(Nombre de pieds de l'équipe : 2) - 1] ou [(Nombre de mains de l'équipe : 2) - 1].

Par exemple, pour un groupe de 7 élèves : (14 pieds : 2 = 7 pieds) - 1 = 6 pieds → le groupe de 7 doit tenir sur 6 pieds.

Pour gagner, l'équipe doit rester immobile dans la position trouvée pendant 5 secondes.

Quand le groupe est rodé et a compris la stratégie de coopération, il peut arriver à tenir sur 5 voire même 4 pieds.

Règle de sécurité : prévoir au minimum 2,5 m de distance entre les groupes.

Variante :

Le nombre d'appuis peut être plus grand, mais on impose alors d'abord (x) pieds et (y) mains, puis (x-1) pieds et (y+1) mains, puis (x-2) pieds et (y+2) mains, etc.

LA BOUTEILLE IVRE

Niveau : A partir du cycle 3 mais à faire avec un groupe déjà mûr où une confiance s'est déjà un peu installée...

Nombre de joueurs : 6 à 9

Objectifs pédagogiques :

- Créer une cohésion entre tous basée sur l'attention.
- Créer une relation de confiance au sein du groupe : plus particulièrement entre une personne (la bouteille) et le reste du groupe.

Matériel : aucun

But du jeu : Faire voyager une personne toute raide (= la bouteille ivre) dans un cercle formé par ses partenaires sans la laisser tomber.

Déroulement :

Une bouteille est tombée à la mer et est ballottée par les remous jusqu'à ce qu'elle s'échoue sur la plage...

Choisir une personne qui va faire « la bouteille ivre ». Former un cercle assez petit autour d'elle (sans être collé les uns aux autres). La bouteille ivre se raidit, ferme les yeux et commence à se laisser tomber en arrière... un des partenaires la rattrape pour la renvoyer doucement vers un autre participant.

Petit à petit on ouvre le cercle. La bouteille descend de plus en plus bas... ça devient donc de plus en plus « dangereux » et la difficulté grandit pour les membres du groupe : ils doivent être très concentrés et prêts à intervenir à tout moment.



FORMEZ LA LETTRE

Niveau : cycles 2 & 3

Nombre de joueurs : équipes de 3 à 4 joueurs

Objectif pédagogique :

- Apprendre à s'organiser pour réaliser une tâche.

Matériel : aucun



But du jeu : Coopérer pour former des lettres ou des mots avec le corps de tous les joueurs.

Déroulement :

L'enseignant demande aux équipes de former un chiffre ou une lettre, un nom d'animal ou d'objet. Chacune a, alors, 2 minutes ou plus pour se placer et former ensemble ce qui est demandé.

Très bonne activité pour le cycle 2 avec les chiffres ou les lettres. Au cycle 3, vous pouvez demander à 2 ou 3 équipes de former un petit mot ou un nombre.

OCCE de Paris – 149, rue de Vaugirard 75015 Paris

Tél. : 01 47 83 29 55 - Fax : 01 47 83 29 44

COMME DANS UN FAUTEUIL

Niveau : cycles 2 & 3

Nombre de joueurs : 10 et plus

Objectif pédagogique :

- Renforcer la cohésion du groupe.

Matériel : sifflet

But du jeu : Trouver un équilibre avec ses partenaires pour s'asseoir sans chaise...

Déroulement :

Il faut former un cercle où les joueurs sont épaule contre épaule. A ce moment-là, les participants font un quart de tour vers la droite et un petit pas vers l'intérieur du cercle. Chaque joueur pose les mains sur la taille de son voisin de devant et garde les jambes bien serrées. Il s'agit ensuite au signal sonore de s'asseoir sur les genoux de la personne derrière soi. On obtient ainsi un cercle assis.



Une fois assis, on peut proposer de marcher dans cette position ou de lever la jambe extérieure, de sautiller...

Conseils :

- L'équilibre du cercle assis est meilleur si, dès le début du jeu les joueurs sont bien serrés.
- Le déplacement du cercle assis nécessite une bonne coordination des joueurs qui doivent agir en même temps au signal sonore.



L'OISEAU SILENCIEUX

Niveau : cycles 2 & 3

Nombre de joueurs : 7 à 10

Objectifs pédagogiques :

- Développer la confiance en soi
- Renforcer la cohésion du groupe

Matériel : foulards (facultatif)

But du jeu : Retrouver l'oiseau extraordinaire, un oiseau silencieux... et former une grande chaîne silencieuse.

Déroulement :

Ce jeu se déroule sans paroles. Tous les participants ont les yeux bandés. Ils se déplacent seuls dans un espace limité à la recherche d'un oiseau extraordinaire. Quand ils rencontrent quelqu'un, ils disent "cui-cui". Si celui-ci répond "cui-cui", ils continuent leur recherche, car cet oiseau extraordinaire est silencieux. En fait, il s'agit d'une personne désignée par l'enseignant : elle restera les yeux ouverts et muette devant toute interpellation. Lorsque quelqu'un a rencontré "l'oiseau qui ne répond pas", il le prend par la main, ouvre les yeux (ou enlève son bandeau) et devient lui aussi un mystérieux et merveilleux oiseau silencieux. Le jeu se termine lorsque tout le groupe forme une grande chaîne dans un silence total.



LE CHIEN ET L'AVEUGLE

Niveau : cycles 2 & 3

Nombre de joueurs : au minimum 10 joueurs

Objectifs pédagogiques :

- Favoriser la communication entre les joueurs (transmission de messages clairs d'une part et écoute attentive d'autre part)
- Créer une relation de confiance au sein du binôme.



Matériel : un foulard par binôme

But du jeu : le chien doit guider son maître aveugle uniquement par des bruits.

Déroulement :

Les élèves sont répartis en binômes : l'un est le chien, l'autre est l'aveugle (yeux bandés). Le chien et son maître vont convenir d'un code pour pouvoir communiquer : ce peut être un claquement de mains, un sifflement, un cri (les mots sont interdits)... Les chiens et les aveugles vont ensuite se séparer (répartition des joueurs dans l'espace). La seconde phase du jeu, on l'aura devinée, doit permettre au binôme de se reconstituer. Les chiens, immobiles, vont essayer, en émettant des messages conformes au code choisi, de ramener à eux leur maître égaré et muet.

Variante :

A la fin du jeu, le chien peut promener son maître dans la pièce et lui faire découvrir son environnement par le toucher, en lui prenant parfois la main pour l'inciter à palper tel ou tel objet caractéristique du milieu.

LE GUIDE ET L'AVEUGLE

Niveau : cycles 2 & 3

Nombre de joueurs : plusieurs équipes de 2 joueurs.

Objectifs pédagogiques :

- Développer la confiance au sein du groupe.
- Renforcer le sentiment d'appartenance à un groupe.



Matériel : un foulard, divers obstacles, un grand espace (cour, préau)

But du jeu : mener des participants non-voyants le long d'un parcours.

Déroulement :

Les joueurs se répartissent en binômes (un devant, un derrière). Celui de devant a les yeux bandés. Celui de derrière le guide: a) en le tenant par les épaules ; b) en le tenant avec le bras autour de la taille, ensuite par la main, enfin par le bout d'un doigt ; c) en utilisant un code (*une tape sur l'épaule droite : à droite, une tape sur l'épaule gauche : à gauche, petites tapes successives sur les deux épaules : tout droit; les deux mains posées sur les épaules : stop*).

Ensuite, on permute les rôles.

Attention : Veiller à la sécurité des participants non-voyants !

CHENILLE AVEUGLE

Niveau : cycles 2 & 3

Nombre de joueurs : 6 joueurs

Objectif pédagogique:

- Développer la confiance au sein du groupe.

Matériel : foulards pour bander les yeux.

But du jeu : la chenille doit réaliser un parcours défini par le meneur de jeu.

Déroulement :

Tous les jeunes se placent en file indienne et se tiennent par les épaules. Ils ont tous les yeux bandés, sauf le dernier de la file. C'est lui qui va guider la chenille avec les gestes suivants :

- On tape des 2 mains sur les épaules du suivant pour avancer,
- On tire sur les épaules du suivant pour arrêter,
- On tape seulement d'une main du côté correspondant pour tourner à droite ou à gauche. La consigne voyage donc de personne en personne jusqu'au premier de la file qui doit suivre cette instruction et entraîner la chenille derrière lui. Il ne faut pas parler.



LES CHAISES MUSICALES

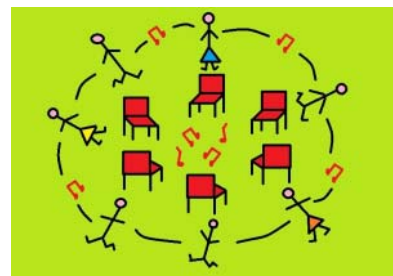
Niveau : cycles 2 & 3

Nombre de joueurs : plusieurs équipes de 6 joueurs.

Objectif pédagogique:

- Développer la dynamique de groupe et la coopération.

Matériel : Autant de chaises que de participant ; musique (lecteur de CD, instrument...)



But du jeu : trouver des solutions pour que tout le groupe puisse « s'asseoir » malgré un nombre de plus en plus réduit de chaises.

Déroulement :

Au départ, chaque participant est assis sur une chaise. Quand la musique commence, tout le monde se déplace dans l'espace de jeu. Comme dans « les chaises musicales » traditionnelles, à chaque arrêt de la musique on enlève une chaise... mais, au lieu d'éliminer quelqu'un, il faut que tout le monde soit assis (c'est-à-dire les pieds qui ne touchent pas le sol) sinon toute l'équipe a perdu.

Tous les élèves doivent donc se débrouiller pour tenir sur les chaises même s'il en manque une (debout, en enjambant, sur les genoux d'un autre joueur, etc.). A la fin il ne restera qu'une chaise sur laquelle TOUS les joueurs devront s'installer en déployant stratégie et équilibre.

LES ARJIENS

Niveau : cycle 3

Nombre de joueurs : équipes de 3 joueurs minimum.

Objectif pédagogique:

- Développer la dynamique de groupe et la coopération.

Matériel : des bâtonnets, une longue corde ou deux chaises.

But du jeu : Chaque groupe d'Arjiens constitué doit suivre un parcours et réussir à franchir une porte (un passage étroit).

Déroulement :

L'enseignant raconte au groupe une histoire qui situe l'action : « Vous venez de la planète ARJ, et comme tous les Arjiens et les Arjiennes, vous avez trois caractéristiques précises :

- Vous n'avez qu'un seul doigt, l'index : vous ne pouvez donc utiliser que celui-ci.
- Vous êtes très coopératifs, très créatifs, très habiles pour vous sortir d'une situation délicate.
- Vous communiquez beaucoup avec les autres pour échanger vos idées mais aussi pour exprimer vos besoins si vous êtes en difficulté.

Vous êtes prisonniers sur ma planète. Pour vous en sortir, il faut passer entre ces deux chaises rapprochées (ou suivre cette corde posée par terre). Seulement, je suis malin moi aussi, je vous ai tous reliés par un bâtonnet spécial entre vos index respectifs qui donne le signal d'alarme si vous en faites tomber un avant d'être tous passés de l'autre côté des chaises (ou d'avoir rejoint l'autre bout de la corde) ».

Chaque groupe forme un cercle. Chaque élève reçoit un bâtonnet qu'il place entre son index et celui du voisin de droite ou de gauche. Les groupes doivent se déplacer sans faire tomber les bâtonnets.

Résultats : les élèves ont coopéré et ont réussi ensemble une mission qui n'est pas aussi facile qu'il y paraît. Il est important que chaque groupe explique aux autres comment il a procédé pour y arriver. A partir de là, une réflexion sur la coopération en classe peut être ouverte.



DEMELONS-NOUS

Niveau : cycles 2 & 3

Nombre de joueurs : 5 joueurs.

Objectif pédagogique :

- Développer la dynamique de groupe et la coopération.

Matériel : pelote de grosse laine.

But du jeu : Coopérer pour se démêler.

Déroulement :

Faire passer la pelote de grosse laine dans le groupe. Chacun l'enroule autour de soi de façon originale (autour des jambes, des bras, de la taille...) et la passe au suivant. Quand tout le monde est attaché, chacun doit se démêler (ou démêler son voisin de droite ou de gauche) sans casser la laine.

OCCE de Paris – 149, rue de Vaugirard 75015 Paris

Tél. : 01 47 83 29 55 - Fax : 01 47 83 29 44



LE DEMENAGEMENT



Niveau : cycles 2 & 3

Nombre de joueurs : toute la classe.

Objectif pédagogique :

- Développer la dynamique de groupe et la coopération.

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 bâtons, petits jeux en vrac, balles de tennis, cordes.

But du jeu : tous les enfants, menacés par l'inondation (ou par autre chose...), doivent transporter (en 5 minutes) 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.

LA CHAÎNE CAPRICIEUSE

Niveau : cycle 2

Nombre de joueurs : 12 joueurs.

Objectifs pédagogiques :

- Renforcer le sentiment d'appartenance à un groupe.
- Développer le sens de l'observation.



Matériel : aucun

But du jeu : reconstituer collectivement une chaîne d'enfants.

Déroulement :

Six enfants volontaires sont alignés dans un certain ordre : ils constituent les maillons d'une chaîne. Les autres participants les observent attentivement et quittent la pièce. Une fois que les six enfants volontaires ont changé de place, les autres rentrent et leur tâche est de rétablir l'alignement initial.

Variante :

Six enfants volontaires sont alignés dans un certain ordre. Les autres participants les observent attentivement et quittent la pièce. Chacun des six enfants volontaires reste à sa place mais adopte une position différente : quand les autres participants reviennent, ils doivent se remémorer la position initiale de chacun des membres de la chaîne pour la reconstituer.

LE TELEPHONE

Niveau : cycles 2 & 3

Nombre de joueurs : la classe entière

Objectif pédagogique :

- Découvrir les difficultés de l'écoute.

Matériel : Aucun

But du jeu : montrer les déformations que peut subir un message lorsqu'il passe de personne en personne.

Déroulement :

- Distribution des rôles : un *meneur de jeu* ; un *locuteur* en début de chaîne, son *auditeur* en bout de chaîne, les autres élèves jouant le *rôle du fil de téléphone*.
- Le groupe s'assoit en cercle :

1. Le meneur de jeu va chuchoter à l'oreille de son voisin une action ou une série d'actions amusantes à accomplir (par exemple : « *Tu tires la langue, tu te frottes le ventre avec une main, et tu te tapes la tête avec l'autre main.* »).

2. Le second joueur va transmettre cette même phrase à son voisin, qui la transmettra au troisième, et ainsi de suite jusqu'au dernier, qui devra mettre en œuvre le message qui lui a été transmis.



SQUIGGLE COLLECTIF

Niveau : cycles 2 & 3

Nombre de joueurs : 10 joueurs

Objectifs pédagogiques :

- Renforcer le sentiment d'appartenance à un groupe.
- Développer l'esprit d'équipe pour mener à bien une production collective.

Matériel : tableau ou grandes feuilles ; craies, feutres ou crayons

But du jeu : réaliser une production collective.

Déroulement :

Les élèves sont assis en cercle (si le jeu s'effectue sur une feuille) ou face au tableau.

1. Le 1er participant trace une tête sur le tableau ou sur la feuille.
2. Le 2ème trace le corps du bonhomme, selon ce que le premier tracé lui inspire.
3. Le 3ème dessine à son tour les bras.
4. Il passe à son voisin qui va s'attaquer aux jambes.
5. Et ainsi de suite jusqu'à ce que chacun ait apporté sa contribution à l'œuvre collective.

Variante :

On peut sur le même principe faire varier à l'infini les thèmes d'inspiration (animaux géants, réels ou imaginaires, arbres, maisons paysages...) ou les supports (cartons découpés de différentes textures et collés, feuilles longilignes, horizontales ou verticales, etc.)



L'AMBASSADEUR-PICTIONNARY

Niveau : cycles 2 & 3

Nombre de joueurs : équipes de 4 à 6 joueurs

Objectifs pédagogiques :

- Développer l'expression et l'écoute.
- Encourager l'imagination créative des participants.



Matériel : feuilles, crayons à papier ; cartes avec les noms ou les dessins d'objets.

But du jeu : faire deviner un mot, une expression ou une idée à son équipe à l'aide d'un dessin ou d'un mime.

Déroulement :

Distribution des rôles : Un « ambassadeur » par groupe, un meneur

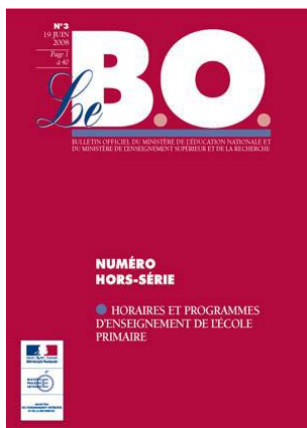
1. Le meneur de jeu prépare en grand secret une liste d'une vingtaine de mots, plus ou moins évidents à dessiner et à mimer (journal, cheval, rêver, jaune, rapide, peur, transpirer...).
2. Les équipes s'installent à bonne distance les unes des autres. Le meneur de jeu occupe une position centrale dans la pièce.
3. Chaque groupe désigne un premier « ambassadeur ». Les ambassadeurs se rendent près du meneur de jeu, qui glisse à l'oreille le premier mot de la liste.
4. De retour dans son équipe, chaque ambassadeur s'efforce à dessiner ou à mimer le mot à découvrir. Dès qu'un joueur l'a trouvé, il se précipite vers le meneur de jeu et lui soumet le mot qu'il a deviné. Si la réponse est exacte, le meneur lui chuchote alors le deuxième mot à deviner. Le joueur devient à son tour « ambassadeur ».
5. L'équipe gagnante sera la première à deviner le dernier mot de la liste.

Variante :

Dans la version entièrement coopérative, le groupe joue ensemble contre le temps. L'ambassadeur désigné viendra dessiner au tableau. Le défi consiste alors à deviner tous les mots de la liste durant un temps imparti.



LIENS AVEC LES PROGRAMMES



Objectifs Généraux :

- Modifier les représentations sur le jeu souvent associées à la compétition ;
- Favoriser le vivre ensemble ;

Objectifs spécifiques :

- Développer des valeurs : respect, solidarité, coopération ;
- Développer des comportements favorisant l'entraide, l'écoute, l'anticipation et l'esprit d'équipe. ;
- Construire la cohésion du groupe, favoriser les interactions ;
- Organiser des situations réelles de communication ;
- Réinvestir des notions vues en classe ;

Champs disciplinaires :

Instruction civique et morale



Pilier du socle commun et compétences visées :

Compétence 1

Capacités

- Reformuler des propos prononcés par un tiers ;

Attitudes

- Volonté de justesse dans l'expression orale, du goût pour l'enrichissement du vocabulaire ;

Compétence 6

Capacités

- Communiquer et travailler en équipe, ce qui suppose savoir écouter, faire valoir son point de vue ;

Attitudes

- Sens de la responsabilité par rapport aux autres

Compétence 7

Capacités

- Savoir respecter des consignes
- Mettre en relation les acquis des différentes disciplines et les mobiliser dans des situations variées
- Prendre des décisions, s'engager et prendre des risques en conséquence ;

Attitudes

- Conscience de la nécessité de s'impliquer, de rechercher des occasions d'apprendre ;
- Volonté de se prendre en charge personnellement
- Exploiter ses facultés intellectuelles et physiques ;
- Conscience de la nécessité de s'impliquer, de rechercher des occasions d'apprendre ;
- Conscience de l'influence des autres sur ses valeurs et ses choix ;
- Curiosité et créativité