

# LES MARSAULYMPIADES



**Organisation de jeux coopératifs à l'école Marsault de La Garenne-Colombes  
Deux fois par an**

# Description de l'organisation

- Les classes sont partagées en groupes portant chacun une couleur qui rencontrent les groupes de la même couleur des autres classes.
- L'idée est de gagner les anneaux olympiques mais évidemment, tout le monde gagne !



- **Temps** : 1 partie : 1h10

soit 15 minutes par jeu, 2 minutes d'explications

- Jeudi matin 8h40-9h50
- Jeudi après-midi 13h30-14h50
- Vendredi matin 8h40-9h50

- **Un parcours est proposé pour chaque équipe.**

Exemple l'équipe rouge part du jeu 1, l'équipe bleu du jeu 2 ...

- **Espace** : 5 jeux = 5 lieux différents

2 grandes cours, 1 petite cour, 1 salle polyvalente, 1 hall.

- **Les élèves /équipes**

1 classe par niveau pour chaque partie, soit **5 équipes** de 26 élèves

La classe est répartie **en 5 couleurs** (bleu, vert, rouge, jaune, noir) : tirage au sort

Un élève a le droit de ne pas prendre part à l'un des jeux proposé, sans devoir se justifier.

(Joker)

- **Les enseignants :**

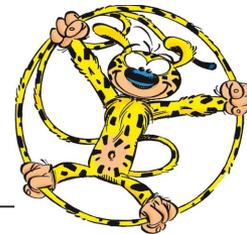
- Organisation d'un jeu (on peut choisir dans le catalogue OCCE Jeux coopératifs) qui représente une couleur d'un anneau.

- Avec sa classe, faire une affiche pour expliquer le jeu, en prenant appui sur le catalogue.

- Pendant la partie jeu, l'enseignant reste au même jeu, ce sont les équipes d'élèves qui tournent.

Il faut prévoir une personne supplémentaire et qui dirige au mieux les équipes.





## Lieux et matériel

	Lieux	Lieux s'il pleut	Matériel
La photo de classe	RASED		
Le ballon de baudruche	Salle polyvalente		
Passe-moi le cerceau	Préau		
Pêcheur	Préau		
Comme un fauteuil	Salle dessin		
La chaine capricieuse	Petite cour	Salle des maitres	Un portable pour prendre la photo !
Chenille aveugle			10 plats 10 foulards
Mot amitié coloré			
Jeu de la banquise			



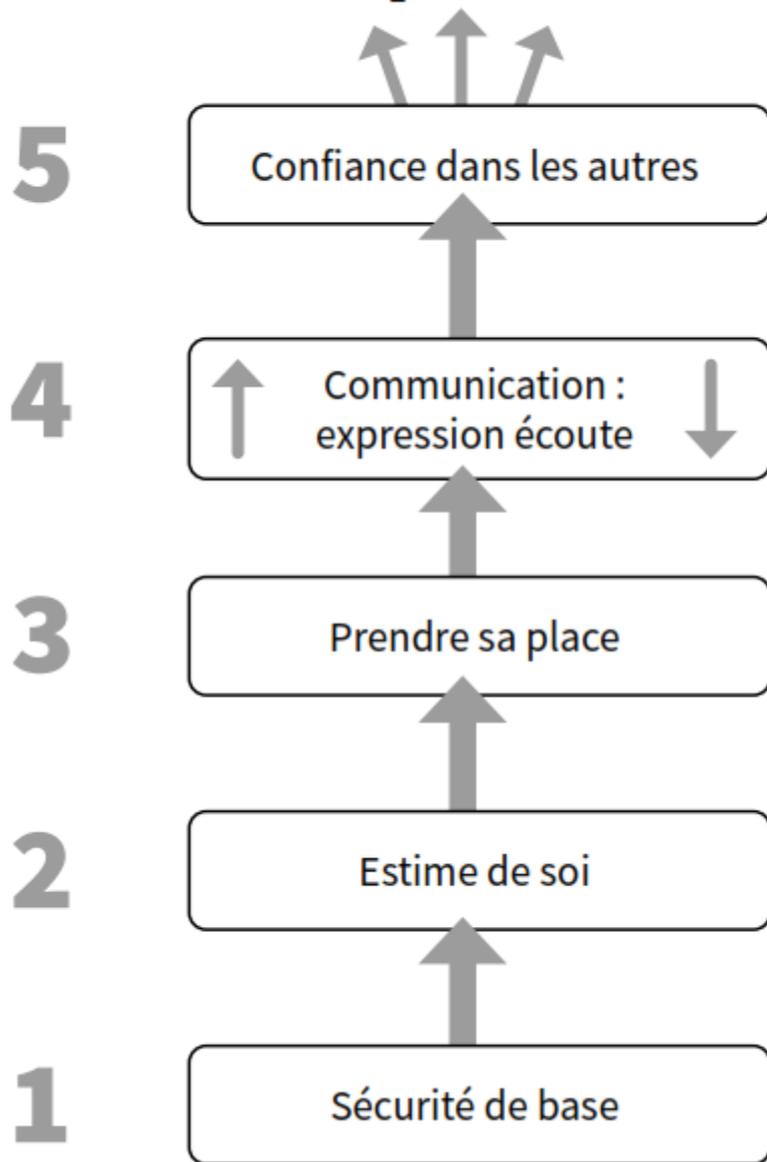
# Objectifs :

- Proposer une **activité physique** basée sur le **plaisir à participer**, avec la poursuite d'un objectif commun pour tous les joueurs, dont la caractéristique majeure est que l'on gagne ou que l'on perd ensemble : objectif éducatif et social ;
- Apprendre à **se connaître** ;
- Développer la **confiance** ; la sécurité et la **bienveillance** envers autrui : on ne doit pas faire mal, ni se faire mal, par des gestes ou des paroles ;
- Développer l'**entraide** ; la solidarité ;
- Favoriser la **communication** entre les joueurs (je ne parle pas en même temps que quelqu'un d'autre. J'écoute) ;
- Apprendre à s'organiser pour réaliser une tâche : **stratégie commune** ;
- Développer la **persévérance** : on ne réussit pas forcément du premier coup, il peut être nécessaire d'essayer plusieurs fois ;
- Libre participation sans être obligé de se justifier : « joker ».





# Coopération











[https://www2.occe.coop/sites/default/files/fichiers-joints/jeux\\_coop-classeur\\_2020.pdf](https://www2.occe.coop/sites/default/files/fichiers-joints/jeux_coop-classeur_2020.pdf)



## Classeur de jeux coopératifs



Jeux Coop



# Les statues aveugles

## Compétences visées :

---

- Favoriser la communication entre les joueurs - écoute - interprétation - créativité - imaginaire

## Règle du jeu :

---

**But du jeu :** reproduire une posture sans la voir, juste en écoutant la description.

Tous les joueurs sauf deux forment un cercle, les yeux bandés.

Un volontaire, qui n'a pas les yeux bandés, se place au milieu. Il prend une posture de son choix, se transformant ainsi en statue.

Le deuxième joueur sans bandeau décrit progressivement cette posture. Suivant les indications données, les autres joueurs tentent d'adopter cette posture. Une fois les explications terminées, on enlève les bandeaux. On peut alors comparer les copies à l'original.

## Pause réflexive :

---

- Comment vous sentez-vous ?
- Que permet ce jeu ?
- Que nous apprend-il ?
- Comment le rendre plus facile / plus difficile ?
- Que faisons-nous en plus de jouer ?
- Qui gagne ? Que gagne-t-on ?

**Durée du jeu :** 15 à 30 minutes

## Matériel nécessaire :

De quoi bander les yeux de tous les participants sauf deux

## Organisation de l'espace de jeu :

---

## Autres contraintes :

---

## Précautions :

---

## Notes

---

---

---

---

---















# Les Arjiens

## Compétences visées :

- Faire preuve de dextérité et coordination
- Coopérer dans la recherche collective d'une solution
- Travail sur concentration

## Règle du jeu :

L'animateur 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 :

1. Vous n'avez qu'un seul doigt, l'index, donc vous ne pouvez rien utiliser d'autre que votre index.
2. Vous êtes très coopératifs, très créatifs, très habiles pour vous sortir d'une situation.
3. 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 côté de la corde).

Chaque élève reçoit deux bâtonnets qu'il place entre ses index et ceux du voisin de droite et de gauche. Chaque groupe forme un cercle, tous sont reliés par les bâtonnets qui ne doivent pas tomber.

## Pause réflexive :

- Comment vous sentez-vous ?
- Que permet ce jeu ?
- Que nous apprend-il ?
- Comment le rendre plus facile / plus difficile ?
- Que faisons-nous en plus de jouer ?

**Durée du jeu :** 15 minutes

## Matériel nécessaire :

Des bâtonnets (ou des feutres), autant que de joueurs, une longue corde et 2 chaises

## Organisation de l'espace de jeu :

Un espace délimité

## Autres contraintes :

## Précautions :

## Variantes et prolongements :

On pourra ajouter des passages obligatoires, des obstacles, etc...

Les joueurs forment un cercle fermé qui se déplace de concert sans faire tomber les bâtonnets.

Source : « *Accueillir les élèves* » par Christian STAQUET Ed. Chronique Sociale 2ème édition revue 2002 p. 177/178

## Notes












<https://www.occe75.net/ressources/documents/2/2659-Selection-jeux-cooperatifs-physique.pdf>

# SELECTION DE JEUX COOPERATIFS PHYSIQUES



## Cycle 1