



Fiche d'activité

Jeux coopératifs

Séances 1 & 2

DESCRIPTION

Après avoir travaillé sur la maîtrise de son corps et sur les notions d'opposition, l'enfant va mettre en pratique les acquis tout en développant les notions d'équipes et de coopération.

OBJECTIFS :

- Promouvoir le travail en équipe pour mener à bien une action donnée
- S'exercer à la course
- Se repérer dans l'espace

DEROULEMENT

1. Appel
2. Echauffement

Les enfants font un tour de salle puis se mettent en cercle et réalisent la série d'échauffement (tête, épaules, main, dos, bassin, jambes, pieds...)



3. Les enfants sont réunis pour une activité principale : « **Les totems** »

Matériel : *Foulards, plots, feuilles blanches et crayons, dessins, dossards*

Il faut d'abord composer des équipes :

- 1 équipe de gardes
- 2 équipes de chasseurs



Par manche

Mise en place : Chaque équipe a un camp matérialisé par les plots. Les chasseurs ont une « vie » représentée par un foulard noué à la ceinture.

Dans le camp des gardes se trouvent des symboles.

Dans chaque camp de chasseurs, il faut placer la feuille vierge et les crayons.

Un animateur se trouve dans la zone des gardes et découvre au fur et à mesure les symboles.

Les 2 autres animateurs sont placés à proximité de chaque camp de chasseurs.

Objectif : Les chasseurs doivent pénétrer dans le camp des gardes pour identifier les symboles et revenir dans leur camp pour les reproduire.

Consignes : Quand un garde attrape le foulard, le chasseur doit retourner dans son camp pour prendre une autre vie. Si un chasseur pénètre dans le camp des gardes, il peut prendre quelques secondes pour observer le symbole.

L'équipe qui identifie les plus rapidement les symboles a gagné.

Puis on échange les équipes.... et les symboles !

4. Regroupement :

Les enfants s'assoient sur les tapis pour le temps calme. Ils ferment les yeux. On les fait s'asseoir et ils partent un par un avec l'adulte venu les chercher.



