

Journées cantonales de formation en éducation physique et sportive

« *Ensemble, vivons l'éducation physique* »

Collaboration - Coopération

10 et 11 septembre 2019

Atelier 7

Enseignement spécialisé Jeux de coopération et de collaboration

Formateur·trice·s : Floriane Ragot et Guillaume Berthon

Bref descriptif

Les jeux dits de coopération et de collaboration posent comme objectif principal la réussite du groupe face à un défi commun plutôt que la réussite individuelle. L'idée de cet atelier est de vous présenter différents jeux qui demandent de construire et réfléchir ensemble, avec les particularités et les capacités propres à chacun, pour atteindre un but commun. Les situations mises en place pourront être proposées à des élèves avec ou sans handicap, avec des possibilités d'inclusion ou d'adaptation. Différents modes de communication seront également mis en avant.

Jeux coopératifs et collaboratifs

Pour cet atelier nous avons décidé de mettre de mettre l'accent sur le fait de vivre des situations de collaboration et de coopération.

Les situations proposées posent le problème de la communication, de la transmission de l'information dans un collectif, de l'interprétation mais aussi de la prise d'initiatives dans un collectif, de l'organisation collective...

Nous verrons des situations simples, avec des rôles définis qui peuvent favoriser l'inclusion, l'intégration d'élèves avec un handicap.

Cet atelier se compose en 3 parties :

Echauffement

Défis

Jeu inventé par des élèves

Echauffement :

Situation 1 :

Objectif :

Résoudre un problème avec un gros collectif dans un temps fixé.

Explications :

Le groupe doit se ranger en file indienne dans l'ordre des dates de naissance (jour, mois), par taille, par ordre alphabétique de prénoms.

Contraintes :

Le groupe doit le faire en trottinant en un tour de terrain.

Le groupe doit toujours trotter.

Situation 2 :

Objectif :

Réussir une performance collective.

Choisir un rôle et s'adapter pour la réussite collective.

But du jeu :

Avoir le plus de points possible tous ensemble.

Explications :

Faire le plus de passes possibles à 2, un footballeur et un volleyeur. Le footballeur touche la balle uniquement avec pieds, genoux et tête, le volleyeur doit effectuer des passes ou des manchettes.

Lorsque la balle tombe par terre ou lorsque le duo réalise 50 passes il va noter son résultat et change de partenaire.

Contraintes :

On doit changer de partenaire après chaque tentative, on doit passer avec tout le monde.

Un seul essai par duo.

Défi :

Nous formons 2 équipes qui vont s'affronter sur plusieurs situations.

Défi 1 : Différents types de communications.

Objectif :

Mettre en place un moyen de communication efficace en respectant les contraintes.

But du jeu :

Déposer les anneaux sur les piquets.

Explications :

A est aveugle, il doit ramasser un anneau et le déposer sur un piquet.

M est muet, il voit A et le parcours mais n'a pas le droit de parler (pas bouger les lèvres).

G parle et donne les ordres à A.

Lorsque A dépose l'anneau il revient au début et le trio change de rôle.



Anneaux

Piquets

A

M voit le parcours et A mais ne parle pas

G ne voit pas A ni le parcours mais parle

A ne voit pas et exécute les ordres de G

La première équipe qui ramasse tous les anneaux gagne.

Défi 2 : Observation, précision dans la communication.

Equipe 1 :

Jeu du rébus:

Objectif :

Observer et transmettre une info à l'oral.

Interpréter et retranscrire.

But du jeu :

Trouver le rébus collectivement.

Explication :

Par deux, un aveugle et son guide effectuent un parcours. Le guide choisit son mode de communication, sachant que le contact physique continu est interdit. Une fois au bout du parcours, le guide retourne une carte qui représente une partie du rébus sous forme de dessin. L'aveugle écrit sur une feuille les indices ou mot donnés par son guide. Une fois tous les indices regroupés, une phrase doit être trouvée.

Equipe 2 :
« Memory »

Objectifs :
Observer et transmettre une info à l'oral.
Interpréter.

But du jeu :
Retrouver toutes les paires du mémory.

Explications :
L'équipe se divise en observateurs et en chercheurs.
L'observateur regarde une carte puis court jusqu'à la zone de communication. Dans cette zone elle décrit la carte à son chercheur, celui ci court dans la zone de recherche pour trouver la bonne carte. Si c'est la bonne carte l'observateur ramène la paire sinon le chercheur repart.

Lorsque cette équipe a retrouvé toutes les paires, la partie s'achève pour les 2 équipes.
Ensuite nous inversons les jeux.

Défi 3 : s'organiser rapidement, prendre des initiatives dans un collectif.

Objectifs :
Organisation et prise d'initiatives

Equipe 1 :

Explications :
L'équipe doit rapporter le plus d'objets possible.
L'équipe se divise en porteur et voltigeur, le voltigeur doit s'allonger sur des cordes à sauter que les porteurs doivent soulever pour lui permettre de ramasser un objet.
Le voltigeur ne doit pas toucher le sol.
A chaque passage, on change de voltigeur.

Equipe 2 :

Explications :
Chaque joueur a un bout de corde à sauter attaché au poignet, au signal, l'équipe doit défaire le nœud le plus vite possible sans enlever le nœud de son poignet.

Défi4 :S'organiser collectivement.

Objectif :
S'organiser collectivement et efficacement.

But du jeu :
Ecrire l'alphabet par terre avec les corps de l'équipe .

Explications :

En s'allongeant par terre écrire les lettres de l'alphabet, lorsque l'arbitre valide la lettre on passe à la suivante.

Bataille navale :

Objectif :

S'organiser par équipe pour gagner la partie

But du jeu :

Avoir le plus de trésors à la fin de la partie

Explications :

Les équipes se composent de 3 joueurs et 4 cerceaux (bateau), d'un anneau et balle en mousse (trésors).

Les équipes se déplacent uniquement à l'intérieur du bateau et peuvent aller où ils veulent.

Pour voler un trésor il faut faire tomber un en lançant un boulet dessus (sac de sable).

Lorsque je fais tomber un trésor, les arbitres me l'apportent.

Contraintes :

Si un joueur sort d'un cerceau ou touche le sol hors de son cerceau il doit alors faire un tour de terrain en courant avant de pouvoir revenir.

On n'a pas le droit de toucher la balle en mousse, on peut la déplacer uniquement en poussant l'anneau (l'anneau doit toujours être au contact du sol).

On n'a pas le droit d'être dans le bateau d'une autre équipe, sauf si celui-ci est libre.

Résultat du concours de passes :

Groupe 1 : 962 passes soit une moyenne de 50,7 par personne.

Groupe 2 : 1552 passes soit une moyenne de 67,47 par personne.

Groupe 3 : 1223 passes soit une moyenne de 61,15 par personne.

Pour les bandeaux :

UCBA

Chemin des Trois-Rois 5bis

1005 Lausanne

Téléphone: 021 345 00 50

En cas de questions ou remarques :

Floriane.ragot@verdeil.ch

Guillaume.berthon@verdeil.ch