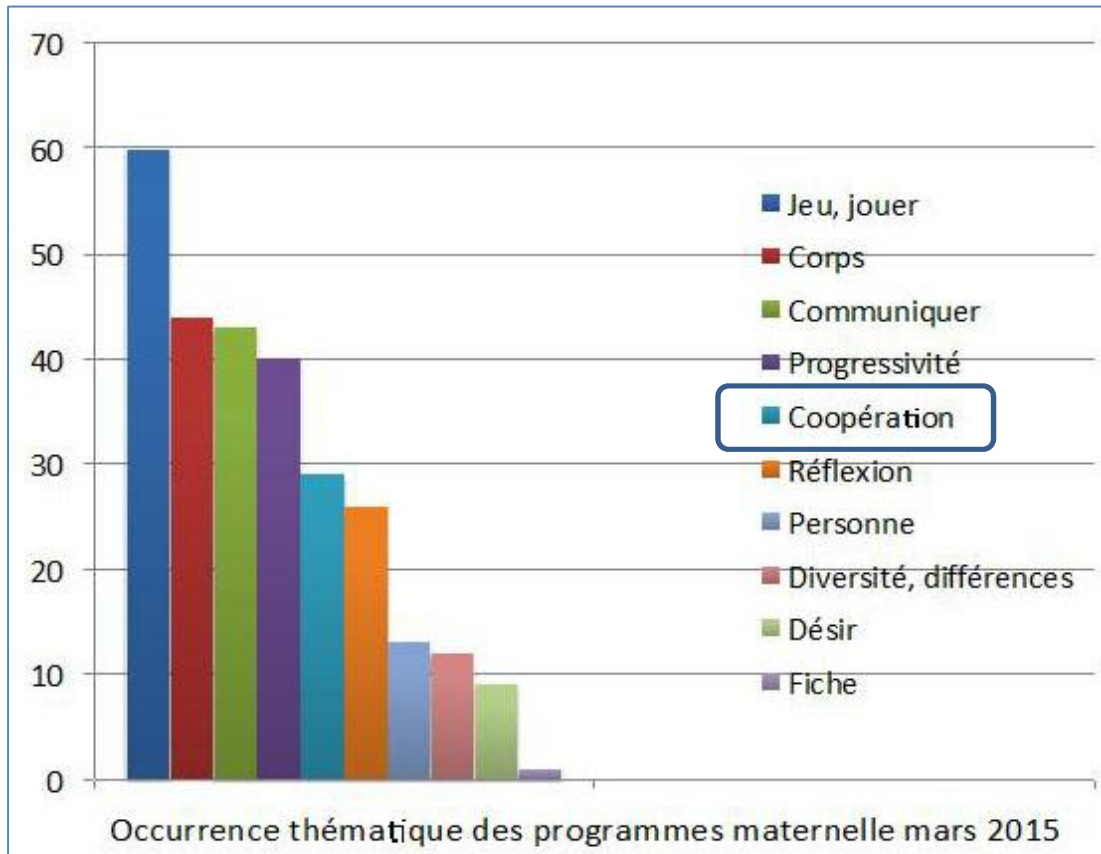


Jeu de coopération en TPS : Jeux du parachute en TPS

En maternelle, dans les nouveaux programmes, le terme coopération apparaît **presque 30 fois** !



Ce sont des activités destinées à faciliter la socialisation, la cohésion de groupe, la confiance en soi et en l'autre et l'expérience de la réussite collective.

En TPS, ils permettent **de mieux constituer le groupe classe**.

Les jeux coopératifs ont pour but d'encourager la participation et l'entraide. Ces activités servent à la création d'un esprit d'équipe par l'entremise des défis de groupe et développent l'initiative.

Coopérer pour atteindre un but commun.

Les interactions langagières sont favorisées dans ce type d'activités car elles soutiennent la coopération et sont nécessaires à la réussite.

Dans le jeu coopératif, la situation induit nécessairement des échanges entre pairs, le débriefing y ajoute des échanges guidés par l'adulte pour structurer les savoirs et assurer les mises en lien.

Il est important de prévoir après chaque jeu un temps d'échange pour exprimer le vécu ou ce que chacun a envie d'exprimer ;

Quelle mise en œuvre ?

A l'école maternelle, l'enfant a besoin de temps pour découvrir l'espace, le matériel, pour comprendre les consignes, pour réaliser ses actions, pour affiner ses gestes, pour trouver de nouvelles réponses, agir avec les autres.

Ses premières actions sont avant tout réalisées pour le plaisir. Les sensations et les émotions ressenties prennent une grande part dans l'implication des enfants.

Les situations proposées doivent donc respecter les règles suivantes :

- Être les plus diversifiées possibles,
- Proposer des phases de découverte suffisamment longues pour que les enfants puissent s'appropriier les jeux,
- Donner du sens à l'action en utilisant des situations de jeux ou en faisant appel à l'imaginaire,
- Enrichir progressivement les situations pour que les enfants enchaînent et coordonnent les actions entre elles,
- Mettre des mots sur ce qui est réalisé par les enfants pour permettre une meilleure compréhension des actions et des jeux,
- Structurer l'espace de jeu et préparer le matériel sont des éléments déterminants dans la réussite des jeux,
- Faciliter l'identification par les enfants des différents rôles à jouer,
- Présenter brièvement les règles minimales du jeu pour une entrée rapide dans l'action,
- Prévoir un maximum d'enfants en activité en même temps,
- Refaire plusieurs fois le même jeu,
- S'investir personnellement : meneur, arbitre, joueur.

Objectifs: développer l'aptitude à l'expression et à la communication, encourager la confiance, la compréhension et le respect de l'autre, privilégier le développement de la personnalité et de la créativité pour coopérer à une meilleure vie sociale de groupe.

Le rôle de l'enseignant

Poser un cadre sécurisant pour l'enfant

Etre vigilant : il doit intervenir si un enfant est brutal et rassurer l'enfant craintif : coopérer cela s'apprend.

Prévoir des temps d'échanges verbaux après chaque jeu. Ainsi les enfants vont s'exprimer leurs émotions « j'ai peur de le faire, je me suis senti à l'aise, il m'a poussé... ». Cela amène l'enfant à s'autoévaluer.

Reformuler les consignes pour rappeler que l'objectif c'est que tout le groupe réussisse.

L'enseignant doit laisser le choix de la participation (essentiel dans les jeux de confiance).

Quelques jeux du parachute adaptés aux TPS

Les prénoms :

Pour faire connaissance : présentation de chacun avec un geste en disant son prénom, que tout le monde va refaire et répéter ensemble après.

Un peu de manipulation : pour bien tenir la toile avec le pouce par-dessus, Ne pas utiliser les poignées si plus de participants que le nombre de poignées... apprendre à sentir la toile, à bien la tendre, à marcher avec et tous ensemble...

La roue :

Faire tourner tous ensemble le parachute qui reste tendu, les 2 mains sur la toile... sans bouger puis en faisant un pas chassé... dans un sens, dans l'autre.

Le carrousel :

Puis juste la main droite, ou la main gauche... en marchant, sautillant ou en trottinant pas trop vite... ou plus pour les plus grands.

Le parapluie :

... après, 1 2 3 parapluie, lever la toile en l'air tous ensemble et se regarder sous le parachute...

Le carrefour :

... avant de changer de place selon la consigne : ceux qui ont des lunettes, les cheveux longs ou qui aiment les épinards ... en se déplaçant sous la toile du parachute avant qu'elle ne retombe.

La ola : assis, puis accroupi, puis debout sans changer de place ... chacun à son tour : tous accroupis, puis un se lève, puis s'abaisse, 2ième tour : lever les bras au-dessus de la tête, 3ième tour : sauté le plus haut possible...

Le concert de vagues :

De plus en plus hautes, puis calmes, échangeons nos vagues...

La traversée du lac :

Un lac magique qui peut modifier son aspect, Abracadabra : chacun tire fort sur le parachute et le tient au ras du sol... annonce comment est la surface du lac : gelée = très tendue, bouillonnante avec des bulles, gluante avec de lentes ondulations, très agitée avec des vagues monstrueuses,... etc passer de calme à agité, de très basse à très haute.

La chasse au trésor englouti :

Avec des plongeurs qui vont récupérer le trésor... sous le parachute... par groupes rapportent le plus d'objets possibles...

Ballons capricieux :

Lancés en l'air et à rattraper ... sans les faire tomber hors de la toile : 1 2 3 et ainsi de suite avec aussi des grenouilles ou un ballon gonflé pour les plus petits.

La machine à lessiver :

4/5 sous le parachute, toile tendue : 1) on tourne dans un sens pour laver le linge, 2) puis dans l'autre sens pour essorer le linge, 3) la toile est agitée très fort pour sécher le linge 4) avant de lever les bras en l'air (comme pour le parapluie) pour sortir le linge...

Le crocodile :

Tous assis les pieds sous la toile, un crocodile est choisi qui va plonger et attraper 2 pieds qui lui plaisent d'un camarade qui va devenir crocodile à sa place un par un (l'ancien crocodile vient remplacer le nouveau en se mettant à genoux autour de la toile)

... Ou bien tous restent crocodiles et à la fin, l'enseignant retire la toile et les fait dormir ou prévoit de nouvelles aventures à tous ces animaux

Ouvrage de base, livret pour enfants de 3 à 12 ans : les jeux de parachutes par Françoise et Georges KAISER aux éditions *Mégaforme* (distribué par la revue *Non violence Actualités*)

D'autres jeux de coopération

Coccinaïde - À partir de 2 ans - Scolavox



L'action se passe dans un jardin. Quatre petites coccinelles s'amuse entre elles et s'égarent... Afin de retrouver chacune leur mère respective, elles vont devoir suivre une guirlande de fleurs qui les mènera jusqu'à elles. Les premières coccinelles arrivées devront aider celles qui sont encore éloignées. La partie s'achève quand toutes les coccinelles ont retrouvé leur mère.

Le jeu du loup - A partir de 2 ans - Nathan



Promenons-nous dans les bois pendant que le loup n'y est pas... Les joueurs doivent avoir récolté dans la forêt escargots, fleurs, mûres... avant que le loup ne soit habillé.

Séance en rapport avec la vidéo :

Durée : 20 à 30 minutes

Matériel : parachute, petites balles, 2 caisses, objets de couleurs (anneaux, cubes...)

Organisation : classe entière autour du parachute

Entrée dans l'activité :

Objectifs :

1 : Découvrir le matériel en le touchant, en le regardant et en écoutant une histoire

2 : Trouver les possibilités d'action avec l'objet

3 : Agir en coopération avec les autres

- Le parachute est plié, les élèves sont autour.
- Le maître commence à raconter une histoire, chaque enfant attrape le parachute et aide à le déplier. Le maître raconte l'histoire : « C'est le matin... » « la fleur s'ouvre » ou « ...la poule déplie ses plumes... » ou « ...la mer monte... ».
- On pose la fleur et on s'assoit autour en passant les jambes en dessous, toujours en tenant le parachute.
- Découvrir les couleurs du parachute, bouger les jambes en dessous, le faire bouger doucement puis un peu plus vite. Toujours assis, lever les bras et se saluer de la main en lâchant une main.

Se lever en tenant le parachute, lever les mains et se saluer en lâchant une main.

Situations à risque :

Objectifs

1 : Oser prendre des risques.

2 : Agir en coopération avec les autres.

Les filles lèvent le parachute et les garçons vont se cacher dessous. Puis inverser.

Les enfants qui sont près d'une bande rouge vont se cacher, faire de même avec les autres couleurs...

Un enfant lâche le parachute, passe dessous, se déplace tout droit pour aller en face. L'enfant qui était en face prend la place du premier. Faire de même avec deux enfants simultanément puis trois...

Situations de coopération, et d'opposition :

Objectifs

1 : Passer de l'action individuelle à l'action avec prise en compte des autres

2 : Coordonner des actions de déplacement et de maîtrise de l'objet

3 : Connaître et appliquer une règle

Jeu du Poisson, pêcheur

: Les garçons lâchent le parachute et vont sur le côté, les filles se mettent d'accord sur un nombre puis comptent en levant le parachute, les garçons vont se cacher en dessous, entrent, sortent... Au nombre choisi les filles baissent le parachute. Les garçons attrapés rejoignent les filles...

Faire rouler : Tous ensemble faire rouler une puis deux puis trois balles tout doucement pour ne pas les faire tomber puis de plus en plus vite pour les faire sauter.

Les abeilles déménageuses :

Placer des balles sous le parachute. Les filles vont chercher le pollen et le rapporter à la ruche pendant que les garçons lèvent le parachute et comptent. Inverser.

Dimension artistique:

Objectifs

1 : Agir pendant le chant du maître puis chanter et agir en même temps

2 : Identifier des repères temporels

3 : Agir en coopération avec les autres

Le maître continue son histoire : "On va faire danser la fleur"

Se lever en tenant le parachute.

Tourner en faisant une ronde tout en chantant

Meunier tu dors: tourner doucement puis tourner en trotinant

Dansons la capucine : tourner puis s'accroupir tout en tenant le parachute

Fin de l'activité, retour au calme

Fermer le parachute tous ensemble en chantant une berceuse.