

RENCONTRE cycles 2 et 3

2024-2025

« JEUX COOPÉRATIFS »



LE PROJET

Ces rencontres sont basées sur des jeux collectifs ou traditionnels. La nouveauté est de **rééquilibrer le rapport de force** entre les enfants, les équipes. Les élèves les plus à l'aise dans l'activité ont la possibilité de se donner un handicap ou de donner un avantage aux autres. 2

Ces cartes bonus / malus doivent être rédigées par les élèves. La modification des règles est un moyen pour que les enfants s'approprient les variables de la situation en élaborant des stratégies (défi supplémentaire ou coup d'éclat) ou en exploitant le bénéfice d'un avantage (coup de pouce). Cela nécessite donc d'avoir mis le jeu en place avec sa classe afin de réfléchir aux difficultés rencontrées et aux solutions proposées.

Cela permet de dédramatiser les résultats. Les enfants acceptent volontiers quand ils comprennent qu'en rééquilibrant les forces le jeu devient plus amusant des deux côtés. Cela permet aussi d'entretenir une incertitude sur le résultat.

Exemple : la balle au prisonnier

Cartes « coup de pouce » (attribuées à l'équipe en difficulté) : avoir un joueur de plus, pouvoir tirer dans la zone interdite

Cartes « coup d'éclat » (attribuées à l'équipe en réussite) : jouer en se tenant par la main avec un équipier, avoir une zone interdite plus grande, tirer avec sa mauvaise main

L'ORGANISATION DE LA RENCONTRE

Vous **choisirez collectivement le thème de la rencontre**. Vous vous répartirez les ateliers que je vous proposerai afin de **rédiges les cartes d'1 ou 2 ateliers** maximum.

Le jour de la rencontre, **chaque classe installera l'atelier** (ou les deux ateliers) qu'elle aura préparé. Le matériel manquant pourra être fourni par l'USEP. Les équipes étant constituées d'élèves de toutes les classes (nombre d'équipes = nombre d'élèves divisés par le nombre d'ateliers), il y aura forcément des élèves impliqués dans l'activité lors de chaque rotation. Ce sont eux qui expliqueront les règles à leurs camarades. Ils seront bien sûr aidés par l'adulte référent de l'atelier.