

# Banque de jeux coopératifs pour les services de garde



Stéphane Lafrance, éducateur  
Martin Paquet, éducateur  
Claudine Perreault, conseillère pédagogique

Janvier 2010

# Les « incontournables » avant de débiter une activité

Pour assurer le succès de votre activité, quelques aspects liés à l'organisation sont à considérer :

**Le matériel :** (*S'assurer d'une entente avec le prof d'éduc. pour le local et le matériel*)

- Réserver le gymnase ou le local à l'avance.
- S'assurer que le matériel est disponible et complet.
- Privilégier les activités qui nécessitent peu de matériel.
- Prévoir un environnement sécuritaire et adapté.

**Les consignes :**

- Jeu dirigé ou jeu libre : Informer les élèves à l'avance des règles ou procédures. Selon l'activité, vous pourriez proposer également aux jeunes d'établir des règles.
- Prévoir l'utilisation des espadrilles pour gagner du temps.
- Planifier la gestion des toilettes, hé oui!
- Privilégier des consignes courtes avec démonstration. Prévoir un endroit adéquat pour présenter les règles du jeu dans le gymnase ou à l'extérieur du lieu avant l'activité. Lorsque les élèves sont arrivés à l'air de jeu, ils ont hâte d'être en action!

**La motivation :**

- Quand le jeu demande plus d'habiletés, refaire le jeu plus d'une fois afin d'avoir le temps de développer des aptitudes à jouer. Quand on a peu de succès à un jeu, on ne veut plus jouer!
- Choisir un jeu que vous aimez particulièrement. Si vous avez du plaisir à animer, les élèves auront aussi du plaisir à jouer. Votre attitude est importante!
- Pensez à la formation de vos équipes pour équilibrer les forces ou amener du changement.

**La formation des équipes :**

Équipes prédéterminées :	Équipes au hasard :
<ul style="list-style-type: none"><li>• Gars contre filles (éducateur avec les filles)</li></ul>	Utiliser : <ul style="list-style-type: none"><li>• la couleur des vêtements;</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Forces personnelles</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• des cartes à jouer;</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Âge</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• des morceaux de casse-tête;</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Conserver les équipes qui fonctionnent bien!</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• la date de naissance;</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Pour les élèves souvent rejetés : leur assigner une équipe en premier ou les jumeler avec un autre élève (en dyade).</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• la première lettre des prénoms;</li><li>• des couleurs de cartons ou dossards, etc.</li></ul>

# Jeux coopératifs pour les 5 à 12 ans

## 1. DRAGON ET PRINCESSE

**Groupes d'élèves visés :** 1<sup>er</sup> 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycle

**Matériel :** - 5 foulards  
- 1 chaise



Un participant joue le rôle de la princesse. Il est assis sur une chaise à une extrémité du gymnase. 5 foulards sont utilisés pour immobiliser la tête, les 2 bras et les 2 jambes.

Un participant fait le dragon, qui doit surveiller la princesse, alors que le reste du groupe tente de la libérer.

Un élève touché par le dragon doit aller sur le banc. Si on récupère un foulard sans se faire toucher, il faut le placer à l'autre extrémité du gymnase.

Le jeu se termine lorsque la princesse est libérée.

## 2. BATEAU-PIRATE

**Groupes d'élèves visés :** préscolaire, 1<sup>er</sup> 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycle

**Matériel :** - 4 matelas  
- 4 cônes  
- 2 dossards



Il y a 4 matelas dans chacun des coins du gymnase (bateau des capitaines). Au centre, on place 4 cônes en forme de carré (bateau des pirates).

On choisit 2 pirates (ils peuvent porter un dossard, pour être plus faciles à identifier)

Le jeu consiste à un jeu de tague, les pirates doivent toucher les capitaines.

Les matelas (bateau des capitaines) servent de zone de protection. Si un capitaine se fait toucher, il est reconduit au centre (bateau des pirates) par celui qui l'a touché.

Le capitaine, qui est dans le bateau des pirates, doit se faire libérer par un de ses pairs et il doit lui donner la main jusqu'à un de leurs bateaux. Toutefois si un pirate les touche avant d'arriver dans leur bateau, les 2 vont au centre (bateau des pirates).

Pour faire sortir les capitaines de leur zone de protection, les pirates peuvent compter jusqu'à 5, à la fin du décompte, les capitaines doivent trouver un autre bateau.

Le jeu se termine après un temps déterminé ou quand tous les capitaines sont capturés.

Variante pour l'extérieur : jeu des 4 coins

### 3. LE MAGICIEN

**Groupe d'élèves visés :** 1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> cycle

**Matériel :** - 2 bâtons  
- 2 cerceaux  
- 5 ballons-mousse



Deux équipes sont séparées par une ligne centrale. Elles ont un joueur placé dans un cerceau avec un bâton (magicien) à chacune des extrémités du gymnase.

Durant le déroulement, les équipes s'échangent plusieurs ballons. Lorsqu'un joueur est touché par un ballon, il doit s'asseoir exactement à l'endroit où il a été touché.

Le magicien doit sortir de son cerceau et aller toucher le joueur avec son bâton. À ce moment-là, le joueur peut retourner au jeu. Le magicien doit retourner dans son cerceau sans se faire toucher à son tour.

Le jeu se termine lorsque le magicien est touché.

Variante : On peut chronométrer la partie et l'équipe la plus rapide remporte le jeu.

Éléments importants : Il faut changer de magicien après chaque partie. Ce jeu permet de faire jouer tout le monde sans avoir à recourir avec un système de joueurs sur le banc ou d'élimination.

### 4. LE CHAMAN

**Groupe d'élèves visés :** 3<sup>e</sup> cycle

**Matériel :** - 2 filets de hockey  
- 5-6 ballons ou ballons-mousse



Aux extrémités du gymnase, on place un filet de hockey dans le sens contraire, c'est la maison du shaman. On forme 2 équipes qui ont chacun la moitié du gymnase. Dans chacune des équipes, un participant a le rôle du shaman.

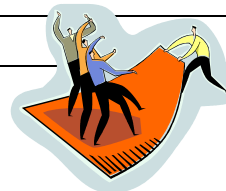
Le jeu consiste à éliminer l'équipe adverse à l'aide de ballons (genre ballon chasseur). Chaque équipe ne doit pas dépasser la ligne du centre.

Pour éliminer un adversaire, il faut qu'il échappe le ballon au vol, ensuite il s'assoit à l'endroit qu'il a échappé le ballon.

Le shaman doit sortir de sa maison sans se faire protéger, il touche la tête de tous ceux qui sont assis, alors ils peuvent continuer à jouer. Par contre, si le shaman est atteint par le ballon (au vol ou non), l'équipe adverse gagne la partie.

Une équipe peut gagner si elle a éliminé tous les joueurs de l'équipe adverse.

## 5. CACHE-CACHE TAPIS



**Groupes d'élèves visés :** 1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> cycle

**Matériel :** - 2-3 matelas  
- boîtes et plusieurs objets (anneaux, poches, etc.)

Les participants se cachent derrière 2 à 3 matelas placés à la verticale au centre du gymnase. Des boîtes contenant plusieurs objets se retrouvent en avant des tapis.

Un joueur est placé près des objets et il ne doit pas faire face aux tapis (tourne le dos). Il commence par faire un décompte de 10 secondes, pendant ce temps, les élèves doivent sortir de leur cachette et aller chercher un objet à la fois dans les boîtes et ils doivent retourner se cacher derrière les tapis.

Après le décompte, le joueur se retourne et tente d'identifier les derniers participants qui sont encore visibles. Les joueurs identifiés doivent retourner un objet dans les boîtes.

Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus d'objets à récupérer.

Chaque tapis peut représenter une équipe, il est alors possible de compter les objets récupérés. L'équipe qui a le plus grand nombre d'objets gagne la partie.

Variante : Donner un point pour une poche et deux points pour un anneau.

## 6. POLICE-VOLEUR

**Groupe d'élèves visés :** 3<sup>e</sup> cycle

**Matériel :** - 10 quilles (environ)  
- cordes ou cônes pour délimiter la zone (au besoin)



On forme 2 équipes, soit les policiers et les voleurs.

On forme une zone aux 2 extrémités du gymnase, à l'aide de lignes ou de cônes.

Devant la zone des policiers, à environ 1 mètre, on place des quilles parallèlement à la ligne qui détermine la zone.

Les voleurs doivent prendre les quilles et les amener dans leur zone sans se faire toucher par les policiers, sinon ils sont éliminés.

Si un policier quitte sa zone, il doit absolument toucher à un voleur, sinon il est éliminé.

Il a 3 façons de mettre un terme à la partie : 1) en éliminant tous les policiers, 2) en éliminant tous les voleurs, 3) lorsque les voleurs ont volé toutes les quilles.

## 7. BALLON-RÉSURRECTION

**Groupes d'élèves visés :** 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycle

**Matériel :** - 5 ballons-mousse



Les participants utilisent plusieurs ballons, mais ils n'ont pas le droit de marcher lorsqu'ils sont en possession d'un ballon.

Lorsqu'ils ont réussi à toucher un autre joueur, celui-ci doit s'asseoir à l'endroit exact où il a été touché. Il doit se souvenir de la personne qui l'a touché à ce moment-là.

Demander aux élèves de s'identifier après avoir touché un joueur. Si jamais, ce joueur se fait toucher à son tour, tous les joueurs qui ont été touchés par lui peuvent retourner sur le jeu.

Éléments importants : Le touché de la tête fait partie du jeu. Le touché ne compte pas si le ballon touche le sol avant d'atteindre un joueur.

## 8. RINGUETTE-FEU

**Groupes d'élèves visés :** 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycle

**Matériel :** - bâtons selon le nombre de joueurs  
(Suggestions : bâtons ballon-balai ou hockey à l'envers)



On remet un bâton à chaque participant.

À l'aide du bâton, on envoie l'anneau pour atteindre les pieds des autres participants pour les éliminer.

Le joueur éliminé revient au jeu quand celui qui l'a atteint est éliminé à son tour.

Le jeu se termine quand il reste un joueur, car les autres ont été atteints par celui-ci.

## 9. LA CHASSE AUX CANARDS

**Groupes d'élèves visés :** préscolaire, 1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> cycle

**Matériel :** - 8 cônes (s'il n'y a pas de lignes existantes)  
- 4 ballons ou ballons-mousse



On forme un grand carré, soit avec des cônes ou avec des lignes déjà existantes.

Il y a 4 personnes (les chasseurs) qui vont être à l'extérieur du carré, chacun va avoir un côté avec un ballon.

Les autres participants se placent à l'intérieur du carré (les canards).

Les chasseurs doivent toucher les canards soit en roulant le ballon ou en le lançant au vol.

Les canards qui sont touchés deviennent chasseurs.

Le jeu se termine quand il reste seulement un canard.

## 10. TIR AU PIGEON

**Groupes d'élèves visés :** 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycle

**Matériel :** - 30 balles-mousse  
- 3 boîtes  
- poches, anneaux



Deux équipes, l'une est placée en deux rangs d'un seul côté du gymnase. L'autre équipe est disposée en deux groupes dans le sens de la longueur (sur les côtés).

Il y a plusieurs petits objets (poches, anneaux) qui sont placés à l'opposé du premier groupe (2 rangs). Les joueurs qui sont près des murs ont plusieurs balles-mousses.

Au signal, un maximum de deux joueurs à la fois doit tenter de traverser le gymnase sans se faire toucher par les balles. Si tel est le cas, ils doivent retourner à l'arrière de leur rang.

Lorsqu'ils sont retournés derrière la ligne de départ, deux autres joueurs peuvent y aller à leur tour. S'ils réussissent une première fois à traverser, ils doivent prendre un seul objet et ils doivent retourner dans leur rang respectif et placer leur objet dans une boîte.

S'ils sont touchés par une balle, lors de leurs déplacements, ils doivent laisser leur objet à l'endroit même où ils ont été touchés. Un autre joueur pourra alors le reprendre plus tard.

Le but du jeu est de récupérer le plus d'objets possible dans un temps déterminé. Il y a une alternance des deux équipes après chaque partie.

Il est interdit de toucher les joueurs lorsqu'ils sont placés au-delà de la ligne des objets.

## 11. TORÉADOR

**Groupes d'élèves visés :** 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycle

**Matériel :** - 2 foulards  
- 4 ballons



On forme 2 équipes qui ont chacun la moitié du gymnase.

Dans chacune des équipes, un participant est le toréador, il portera un foulard qui est caché sur lui.

L'équipe adverse ne sait pas qui est le toréador.

Chaque équipe ne doit pas dépasser la ligne du centre.

Si un joueur échappe le ballon au vol, il s'assoit à l'extérieur du jeu. Il peut revenir quand un membre de son équipe attrape le ballon au vol.

Si le toréador est atteint, il agite le foulard et l'équipe adverse remporte la victoire.

## 12. BALLON-ÉCHEC

**Groupes d'élèves visés :** 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycle

**Matériel :** - 5 ballons-mousse  
- 12 dossards (6 pour les rois, 4 pour les reines, 2 pour les fous)



Deux équipes sont séparées par une ligne centrale. Elles sont composées de 1 ROI, 1 REINE, 1 FOU et de plusieurs PIONS.

Le roi doit porter 3 dossards de la même couleur, la reine doit porter deux dossards (identiques) et le fou doit porter un seul dossard.

Le déroulement est semblable à un jeu de ballons : lorsqu'un pion est touché, il doit aller s'assoir sur le banc de son équipe et faire le système de l'autobus.

Le but du jeu est d'éliminer le roi en le touchant à 3 reprises. Lorsqu'un personnage est touché, il doit retirer un de ses dossards.

Le fou est invincible à moins qu'il soit touché par l'autre fou. S'il est touché, il conserve son dossard, mais il doit faire son tour sur le banc.

Élément important : Deux joueurs assis sur le banc peuvent retourner au jeu si un joueur de leur équipe attrape un ballon.



## 13. BASKET-SPATIAL

**Groupes d'élèves visés :** 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycle

**Matériel :**

- 2 cylindres
- 20 petits ballons
- une série de dossards



Deux équipes sont placées aux deux extrémités de la surface jeu. Elles ont chacune un cylindre placé dans leur territoire. Une chaise est placée près des 2 cylindres et une zone interdite est identifiée pour les deux équipes.

Un joueur de l'équipe A se place sur la chaise dans le territoire de l'équipe B. Le but du jeu est de faire des passes à l'intérieur de son équipe et de faire progresser le ballon afin de marquer un panier dans le cylindre adverse.

Il est interdit de marcher avec le ballon. Le joueur placé sur la chaise est le seul qui a le droit de faire un panier. Il s'agit de lui faire des passes lorsque nous sommes près de sa zone.

Un joueur adverse n'a pas le droit de se tenir trop près du panier.

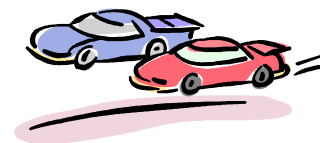
Élément important : Les élèves du premier cycle deviendront de très bons joueurs après avoir joué plusieurs parties. C'est également une bonne initiation pour le mini-basket.

## 14. COURSE D'AUTOMOBILES<sup>1</sup>

**Groupes d'élèves visés :** préscolaire et 1<sup>er</sup> cycle

**Matériel :**

- 1 cerceau
- cônes
- anneaux



On forme un cercle d'une bonne grandeur et on dispose des cônes autour de ce cercle correspondant au nombre d'élèves (on enlève un cône). Sur chaque cône, il y a un anneau et au signal, le jeune prend l'anneau et court autour du cercle. Lorsque le policier dit : *stop*, le jeune doit déposer son volant sur un cône. S'il n'a pas de cône pour déposer son volant, il va dans la fourrière au centre. On recommence le jeu et celui qui n'a pas de cône pour déposer son volant va à la fourrière.

<sup>1</sup> Jeux coopératifs, atelier présenté par Jimmy Maltais, janvier 2007

## 15. SOCCER-QUILLES

**Groupes d'élèves visés :** 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycle

**Matériel :** - 5 ballons-mousse  
- quilles



Les participants doivent surveiller une quille en formant un grand cercle. Ils ont le droit de se placer à l'avant ou à l'arrière de leur quille.

On utilise plusieurs ballons afin de jouer avec les règlements du soccer. Les joueurs doivent faire tomber les quilles des autres participants. Lorsque cela se produit, ils doivent récupérer leur quille et aller faire le système de l'autobus sur le banc.

Éléments importants : Les participants n'ont pas le droit d'utiliser leurs mains. Ce jeu peut se faire avec plusieurs enfants lors des journées pédagogiques : 2 éducateurs pour un groupe de 40 élèves.



### **Système de l'autobus**

Exemple : Faire un autobus à 4 : lorsque le cinquième joueur arrive, le premier peut retourner sur le jeu.

## 16. ATTAQUE AU CHÂTEAU<sup>2</sup>

**Groupes d'élèves visés :** préscolaire, 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycle

**Matériel :** - ballons ou balles  
- 15 à 20 quilles  
- chronomètre



Les élèves se placent en cercle et ils doivent faire tomber les quilles qui sont disposées au centre du cercle. On frappe les ballons à l'aide des pieds (soccer) pour faire tomber les quilles, mais il faut empêcher les ballons de sortir du cercle. Identifiez un joueur qui ira chercher les ballons qui sortiront du cercle pour les remettre en jeu.

Variante : On peut chronométrer la partie et l'équipe la plus rapide remporte le jeu.

Élément important : Il faut faire un cercle plus grand selon la force et l'habileté des jeunes.

<sup>2</sup> Jeux coopératifs, atelier présenté par Jimmy Maltais, janvier 2007

# Les types de jeux

## Le jeu libre

Pendant le jeu libre, les adultes laissent aux enfants la possibilité de choisir leur activité et de décider par eux-mêmes du sens et de l'utilisation qu'ils veulent conférer au jeu ou aux jouets. Les enfants choisissent avec qui ils veulent jouer ou s'ils veulent observer en restant à l'écart du groupe, dans le respect des règles établies pour le groupe.

## Le jeu dirigé

Le jeu dirigé comporte des règles et est animé par l'adulte dans un lieu et un temps déterminé.

## Les jeux coopératifs

Nous sommes en présence d'une situation coopérative lorsque deux ou plusieurs individus unissent leurs efforts pour réaliser un objectif commun. Une activité coopérative nécessite l'interdépendance des participants qui visent ensemble à atteindre un but concret, comme une étape de parcours, et un but abstrait, mais non moins gratifiant, comme le partage et l'échange.<sup>3</sup>

Les jeux coopératifs visent à parvenir à un objectif commun. Ils contribuent à faire comprendre la valeur du travail en équipe, essentielle dans la vie réelle.

## Jeux de transition

Les jeux de transition permettent de conserver l'attention des élèves entre deux activités ou le retour au calme à la fin de la période de jeu.

### Exemples de jeux :

- ❖ Ballon marteau (On frappe un ballon a deux mains et le ballon doit rester à l'intérieur du cercle.)
- ❖ Tag
- ❖ Quelle heure est-il monsieur le loup?
- ❖ 1-2-3- soleil!
- ❖ Traverse-couleur
- ❖ Le bull-dog (Ex : Québec traverse Lévis)
- ❖ Accroche-décroche
- ❖ La niche et le chien
- ❖ Le chef d'orchestre
- ❖ Bébé clin d'œil (l'assassin)

## Jeux à privilégier lors des journées pédagogiques

### Exemples de jeux :

- ❖ Jeu du musée (statues) avec des lampes de poche dans le gymnase
- ❖ Soccer-quilles
- ❖ Ballon-chinois
- ❖ Ballon-but
- ❖ Visionner le film : Ballon-chasseur

\*Favoriser les jeux dont les élèves connaissent déjà les règles ou qui ont peu de règlements, car c'est plus facile à gérer lorsqu'il y a beaucoup d'enfants.

*Amusez-vous bien!*

Stéphane Lafrance, SDG école St-Michel, Martin Paquet, SDG école Trois-Saisons, Claudine Perreault, conseillère pédagogique, janvier 2010

---

<sup>3</sup> Pierre Provost, Michel José Villeneuve, Jouons ensemble, Éditions de l'homme, 1980