



# Jeux de coopération

5.



## La marche de l'éléphant

Les élèves se placent en file indienne, par groupes de 5 à 7 enfants.

Chacun place sa main gauche entre ses jambes, et va chercher la main droite de l'élève qui est derrière.

Le groupe doit alors marcher ensemble, en avant, en arrière, sur le côté, sans se détacher les uns des autres.

# Jeux de coopération

6.

## La chaîne capricieuse

Les élèves, sauf deux, s'alignent en se donnant la main.

Les deux élèves hors de la chaîne les observent attentivement, puis ils sortent de la pièce.

Pendant ce temps, les élèves qui forment la chaîne se déplacent pour changer l'ordre de leur alignement.

Les deux élèves reviennent alors pour retrouver l'ordre initial de la chaîne.



# Jeux de coopération

7.



## Les pieds des pingouins

Les élèves sont des pingouins qui doivent se déplacer en marchant avec les pieds soit vers l'extérieur, soit vers l'intérieur. Lorsqu'un pingouin rencontre un pingouin qui a les pieds orientés dans le même sens que lui, il dit : « Bonjour, je m'appelle ... », et les deux pingouins changent le sens de leurs pieds. Le jeu est terminé lorsque tous les pingouins se sont salués.

# Jeux de coopération

8.

## L'iceberg

Des feuilles de papier journal sont disposées au sol, les unes à côté des autres, pour former un iceberg.

Les pingouins nagent dans l'eau autour de l'iceberg, au son d'un tambourin ou autre instrument de musique.

Lorsque la musique s'arrête, les pingouins doivent grimper sur l'iceberg. Au fur et à mesure du jeu, les feuilles de papier journal sont repliées en 2, en 4, etc, et les pingouins doivent trouver une solution pour tenir tous ensemble sur l'iceberg.