L'ÉCOLE BUISSONNIÈRE · QUESTIONNER LE MONDE · ACTIVITÉS DE COOPÉRATION ET D'OPPOSITION INDIVIDUELLE OU COLLECTIVE 1 · P3

Coopérer et s'opposer dans les jeux collectifs en CE2

CE2 | Difficulté ★★★ | 35 min | Objectif : jouer ensemble efficacement | Fiche élève

Prénom : ..... **Date :** .....

Compétence visée (programme) : Distinguer partenaires et adversaires dans un jeu collectif pour coopérer ou s'opposer sans danger.

Nino te résume l'essentiel

- Coopérer, c'est agir avec ses partenaires pour réussir un même but.
- S'opposer, c'est essayer de gagner contre un adversaire sans lui faire mal.
- Nino te rappelle que les règles permettent à tous de jouer en sécurité.

La leçon

Jouer avec les autres

Dans la cour ou en sport, tu peux jouer seul, à deux ou en équipe. Quand tu joues avec d'autres enfants, tu n'agis pas seulement pour toi. Tu dois regarder ce que font les autres. Tu dois aussi écouter les consignes. Dans certains jeux, tous les joueurs cherchent le même résultat. Dans d'autres jeux, deux équipes cherchent à gagner l'une contre l'autre. Il faut alors apprendre à coopérer avec ses partenaires et à s'opposer aux adversaires. Ces deux actions sont présentes dans beaucoup de jeux. Au ballon prisonnier, tu passes le ballon à ton équipe. Tu coopères. Tu évites aussi le ballon lancé par l'autre équipe. Tu t'opposes. Le but n'est pas de faire peur ni de faire mal. Le but est de jouer, de chercher une solution et de respecter chacun.

Les mots importants

Un partenaire est un joueur de ton équipe. Vous avez le même but. Un adversaire est un joueur de l'autre équipe. Il cherche à réussir avant toi, en respectant les mêmes règles. Une règle explique ce qui est permis et ce qui est interdit.

Coopérer pour réussir ensemble

Coopérer veut dire faire équipe. Tu aides tes partenaires à atteindre un but commun. Pour coopérer, commence par lever les yeux. Ne regarde pas seulement tes pieds ou le ballon. Cherche un partenaire libre. Puis fais un choix simple. Tu peux lui passer le ballon. Tu peux te déplacer pour lui laisser de la place. Tu peux aussi lui dire calmement où tu es. Par exemple, dans un relais, chaque enfant court sa partie du trajet. Il donne ensuite le témoin au suivant. Si un enfant part trop tôt ou oublie de tendre la main, l'équipe perd du temps. Dans une chasse au trésor, un enfant peut chercher près du banc pendant qu'un autre cherche près du mur. Les joueurs se partagent le travail. Ils ne cherchent pas tous au même endroit. Une équipe efficace ne veut pas dire une équipe où un seul enfant fait tout. Chaque joueur a une place et peut aider.

Des gestes utiles pour coopérer

- Regarde autour de toi avant de courir ou de lancer.
- Passe le ballon à un partenaire bien placé.

- Encourage un camarade après un essai réussi ou raté.
- Partage les rôles quand la règle le demande.
- Dis une phrase courte et claire, comme « Je suis libre ! ».
- Attends ton tour quand le jeu fonctionne avec un ordre de passage.

S'opposer sans être brutal

S'opposer ne veut pas dire se disputer. Cela veut dire essayer d'empêcher l'autre équipe de réussir, mais seulement avec les actions autorisées. Dans un jeu de béret, tu cours chercher le foulard avant ton adversaire. Dans un jeu de poursuite, tu essaies de toucher un joueur selon la règle. Dans un jeu avec ballon, tu peux intercepter une passe si la règle l'autorise. Tu ne dois jamais pousser, tirer les vêtements, donner un coup ou arracher un objet des mains d'un autre enfant. Ces gestes peuvent faire mal. Ils arrêtent aussi le jeu. Quand tu t'opposes, garde une distance raisonnable. Contrôle tes gestes. Si tu es très près d'un adversaire, ralentis pour ne pas le cogner. Si tu touches un joueur par erreur, arrête-toi et demande s'il va bien. Puis reprends le jeu seulement quand l'adulte le permet.

Reconnaître les actions dans un jeu

Situation	Action principale	Pourquoi ?
Tu passes le ballon à Lina, seule près de la cible.	Coopération	Tu aides ton équipe à marquer.
Tu te places entre la cible et un joueur adverse, sans le toucher.	Opposition	Tu essaies de gêner son tir.
Tu attends que Yan finisse son parcours avant de partir.	Coopération	Tu respectes l'ordre du relais.
Tu pousses un adversaire pour passer devant lui.	Action interdite	Tu risques de le blesser.

Avant, pendant et après le jeu

Avant de jouer, écoute la règle jusqu'au bout. Repère l'espace de jeu. Regarde où sont les limites. Demande ce que tu dois faire quand un point est marqué ou quand un joueur est touché. Prépare aussi ton rôle. Es-tu coureur, gardien, lanceur ou observateur ? Pendant le jeu, reste attentif. Observe les partenaires, les adversaires et le matériel. Si le ballon roule près d'un mur, ralentis. Si deux joueurs vont vers le même objet, parle pour éviter de vous cogner. Après le jeu, accepte le résultat. Gagner peut rendre heureux. Perdre peut décevoir. Pourtant, tu peux rester fier si tu as essayé, respecté les règles et aidé ton équipe. Tu peux dire « Bien joué » à l'autre équipe. Tu peux aussi chercher une idée pour mieux jouer la prochaine fois.

Une règle pour jouer en sécurité

> Quand un jeu oppose deux équipes, tu peux chercher à gagner seulement avec les actions autorisées par la règle. Si une action risque de faire mal, arrête-la tout de suite, même si tu veux gagner.

Choisir une stratégie simple

Une stratégie est une petite idée préparée pour mieux réussir. Elle doit rester simple. Dans un relais, votre équipe peut décider que chacun se place prêt avant de recevoir le témoin. Dans un jeu de balles, vous pouvez choisir de faire plusieurs passes avant de tirer. Cette idée aide les joueurs à ne pas se précipiter. Dans un jeu de défense, vous pouvez décider qu'un joueur surveille la cible pendant que les autres suivent les porteurs de balle. Une stratégie n'est utile que si toute l'équipe la comprend. Parle avec des mots simples. Écoute aussi les idées des autres. Si la stratégie ne marche pas, ne cherche pas un coupable. Changez une chose. Par exemple, rapprochez-vous, écartez-vous ou faites une passe de plus. Essaie, observe, puis ajuste.

Une méthode en quatre pas

- Écoute le but du jeu et les règles de sécurité.
- Repère tes partenaires, tes adversaires et les limites du terrain.

- Agis avec ton équipe : passe, cours, protège ou encourage.
- À la fin, dis ce qui a aidé l'équipe et ce qui peut changer.

Attention piège !

Vouloir gagner très vite peut faire oublier les règles. Nino te conseille de ralentir un instant, de regarder autour de toi et de choisir un geste sûr. Un point ne vaut jamais une blessure.

Respecter les autres, même dans un défi

Un jeu est plus agréable quand chacun se sent à sa place. Ne te moque pas d'un enfant qui court moins vite ou qui rate une passe. Tu peux lui proposer de recommencer. Tu peux aussi lui dire ce qui a été bien fait. Respecte les décisions prises avec l'adulte. Si tu n'es pas d'accord, explique calmement ce que tu as vu. Ne crie pas et ne traite personne de tricheur. Parfois, personne ne sait exactement ce qui s'est passé. Dans ce cas, on peut rejouer l'action ou suivre la décision donnée. Être un bon joueur, ce n'est pas seulement marquer des points. C'est aider, essayer, respecter et continuer à jouer avec plaisir.

Le tuyau de Nino

Pense à trois mots avant de jouer : « Je regarde, je choisis, j'agis. » Regarde les autres, choisis un geste autorisé, puis agis sans danger.

Exemples résolus

Une passe dans le bon espace

Énoncé. Dans un jeu de ballon, Sami a le ballon. Zoé est près de lui, mais un adversaire est entre eux. Lila est plus loin et personne ne la gêne. Que peut faire Sami ?

1. Sami regarde où sont ses partenaires et les adversaires.
2. Il voit que Zoé est gênée par un adversaire.
3. Il voit que Lila est libre.
4. Il passe le ballon à Lila avec un geste doux et contrôlé.

Résultat : Sami coopère avec Lila. Il aide son équipe à garder le ballon.

Empêcher un tir sans pousser

Énoncé. Noah veut lancer une balle dans une cible. Inès défend la cible. Que peut faire Inès ?

1. Inès se place entre Noah et la cible.
2. Elle garde une distance pour ne pas le heurter.
3. Elle lève les bras si la règle autorise ce geste.
4. Elle essaie de gêner le tir sans toucher Noah.

Résultat : Inès s'oppose à Noah avec un geste autorisé et sûr.

Réagir après une erreur

Énoncé. Pendant un relais, Adam fait tomber le témoin. Son équipe prend du retard. Que peuvent faire les autres joueurs ?

1. Les partenaires ne se moquent pas d'Adam.
2. Adam ramasse le témoin selon la règle du jeu.
3. Le joueur suivant se prépare calmement.
4. L'équipe encourage Adam et continue le relais.

Résultat : L’équipe coopère et respecte Adam, même après une erreur.

Mes exercices

1 1. Partenaires ou adversaires ★★★

Indique si la personne est un partenaire ou un adversaire.

1. Tu joues dans l'équipe bleue. Mila joue aussi dans l'équipe bleue. .....
2. Tu joues dans l'équipe bleue. Hugo joue dans l'équipe rouge. .....
3. Tu fais un relais avec Yasmine dans ton groupe. .....

2 2. Coopérer ou ne pas coopérer ★★★

Classe chaque action dans la bonne colonne : « Je coopère » ou « Je ne coopère pas ».

1. Je passe le ballon à un camarade libre. .....
2. Je refuse de laisser un camarade jouer. .....
3. J'encourage mon équipe après un point perdu. .....
4. Je prends tous les objets du jeu sans les partager. .....

3 3. Jouer sans danger ★★★

Écris vrai ou faux.

1. Je peux pousser un adversaire si mon équipe va marquer. .....
2. Je peux me placer devant la cible sans toucher l'adversaire. .....
3. Je dois écouter les règles avant de commencer. .....

4 4. Choisis un geste autorisé ★★★

Choisis la meilleure action dans chaque situation.

1. Un adversaire court devant toi vers un foulard. Que fais-tu ? A. Tu le pousses. B. Tu cours vite sans le toucher. C. Tu tires son tee-shirt. .....
2. Ton partenaire est seul près de la cible. Que fais-tu ? A. Tu gardes le ballon. B. Tu lui passes le ballon. C. Tu lances le ballon loin du terrain. .....
3. Tu rates une passe. Que fais-tu ? A. Tu cries sur un camarade. B. Tu quittes le jeu. C. Tu continues et tu essaies encore. .....

5 5. Place les joueurs ★★★

Dessine dans le cadre un terrain. Place une cible à droite. Dessine-toi avec le ballon à gauche. Ajoute un partenaire libre près de la cible et un adversaire entre vous deux.

1. Ajoute une flèche pour montrer la meilleure passe. .....

6 6. Prépare ton équipe ★★★

Écris une stratégie simple pour un relais et explique pourquoi elle aide l'équipe.

Ton équipe doit faire un relais avec un témoin.

.....

.....

.....

7 7. Trouve une solution calme ★★★

Écris ce que tu peux dire et faire dans chaque situation.

Un camarade dit que tu as dépassé la limite du terrain, mais tu n'es pas d'accord.

.....

.....

.....

Un partenaire a fait tomber le ballon et semble triste.

.....

.....

.....

8 8. Agis comme un bon coéquipier ★★★

Complète les phrases avec une action qui convient.

1. Avant le jeu, je _____ les règles et les limites du terrain. .....
2. Pendant le jeu, si un partenaire est libre, je peux _____. .....
3. Après le jeu, même si je perds, je peux dire _____. .....

Évaluation

Lis chaque situation et réponds avec soin. **Barème : 20 points**

1. Explique avec tes mots ce que veut dire coopérer dans un jeu. ..... / 3
2. Tu joues dans l'équipe verte. Noé joue dans l'équipe verte. Qui est Noé pour toi ? ..... / 2
3. Cite une action qui aide ton équipe dans un jeu avec ballon. ..... / 3
4. Explique pourquoi il est interdit de pousser un adversaire. ..... / 3
5. Dans un relais, donne une idée pour que l'équipe perde moins de temps. ..... / 3
6. Un partenaire rate une passe. Écris une phrase que tu peux lui dire. ..... / 3
7. Écris une action d'opposition autorisée dans un jeu. ..... / 3

Les tuyaux de Nino

Le tuyau de Nino : les yeux du renard

Avant une passe, regarde deux secondes autour de toi. Tu verras mieux le partenaire qui est libre.

Le tuyau de Nino : les mains calmes
Quand tu défends, garde tes mains pour toi. Déplace tes pieds et ton corps sans pousser.

Le tuyau de Nino : la phrase d'équipe
Après une erreur, dis « On continue ensemble ». Cette phrase aide toute l'équipe à repartir.

Pour aller plus loin sur lecons-ce2.fr

- **Toutes les fiches de Questionner le monde CE2** · /questionner-le-monde-ce2/
- **La matière en CE2** · /questionner-le-monde-ce2/la-matiere-15/
- **Matériaux conducteurs et isolants en CE2** · /questionner-le-monde-ce2/les-objets-techniques-ce2/materiaux-conducteurs-et-isolants/