Le casino coopératif : cinq défis sans mise

Dès 6 ans • 12 à 40 joueurs • 45 à 60 min • Salle ou cour

FICHE ANIMATEUR • VERSION APPROFONDIE

Cinq stands dès 6 ans : gobelets, lancer, memory, transport et dessin. Chaque enfant gagne des jetons en essayant puis en réussissant un défi adapté ; tous les jetons forment une mosaïque commune, sans mise ni classement individuel.

Ce dossier contient la conduite de l'activité puis les supports. Les pages « adulte » et les corrigés ne sont pas à distribuer aux enfants. Les supports sont utilisables en noir et blanc.

Objectif, préparation et durée

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE
Oser essayer, recommencer et s'entraider sans miser ni perdre des jetons. À observer : chaque enfant réalise une tentative et choisit une amélioration.

AVANT L'ARRIVÉE DES ENFANTS
Préparation adulte : 25 min. Tracer une entrée et une sortie par stand, éloigner les lancers des circulations. Constituer cinq groupes au maximum ; au-delà de 25 enfants, prévoir du matériel en double. Les stands simultanés doivent rester réellement surveillables ; sinon les faire successivement.

REPÈRE DE TEMPS
8 min d'accueil ; cinq rotations de 7 min (1 min d'explication, deux essais de 2 min, 2 min de changement et rangement) ; 10 min de mosaïque ; 5 min de bilan. Un signal commun déclenche les changements.

Matériel et impressions

Pour cinq stands : 10 gobelets, 3 balles en mousse et 1 seau, 12 cartes memory du kit, 1 cuillère et 1 grosse balle légère, papier et crayons. Imprimer un passeport par enfant, les cinq consignes et 10 jetons par enfant au maximum.
Supports inclus : télécharger le kit animateur et les supports à imprimer joint à cette fiche. Imprimer uniquement les pages utiles ; les cartes se découpent en recto seul.

Conduite de l'activité

1. Lancer le jeu et vérifier la compréhension. « À chaque stand, vous avez deux minutes pour essayer. Vous gagnez un jeton en participant, puis un autre si vous réussissez le défi adapté. On ne mise rien et on ne perd rien. Les jetons serviront tous à la même mosaïque. »

2. Donnez une carte de parcours à chacun. Constituez de petits groupes pour répartir les passages.

3. Chaque défi dure deux minutes. Donnez un jeton pour la participation et un second pour la réussite. Un échec ne fait jamais perdre de jeton.

4. Après chaque essai, le groupe passe à un autre stand. Les animateurs adaptent distance, nombre de cartes ou temps disponible.

5. Au bout de 35 minutes, rassemblez tous les jetons pour construire une grande mosaïque commune. Terminez en demandant quel défi chacun aimerait refaire.

6. Rôle de l'animateur et régulation. L'adulte coche le passeport et remet les jetons après les deux essais, pas à chaque essai. Définir un objectif atteignable avant le premier : 2 balles sur 3 dans le seau, tour stable

3 secondes, 3 paires retrouvées, trajet de 3 m ou dessin reconnu. En cas d’attente, l’enfant devient observateur-conseil puis change de rôle.

7. Terminer et faire un bilan court. « Quel conseil vous a aidé au deuxième essai ? » Regrouper les jetons sans comparer les fortunes individuelles.

Adaptations

Organisez des binômes qui doivent réussir ensemble : construire la tour à deux mains alternées ou guider le dessin par la parole.

Adapter au groupe : Rapprocher le seau, présenter seulement 3 paires ou poser la cuillère sur un plateau. Si la motricité est difficile, proposer une manipulation assise à la même table.

Vigilance

Aucune mise, aucun argent et aucun achat. Évitez les petits objets avec les plus jeunes et laissez les circulations dégagées.
Avant de démarrer, vérifier l’espace et le matériel, convenir d’un signal d’arrêt et montrer où se regrouper.
Ajuster le dispositif avec l’équipe d’animation et la direction : les effectifs annoncés sur la fiche ne fixent pas un nombre réglementaire d’encadrants.

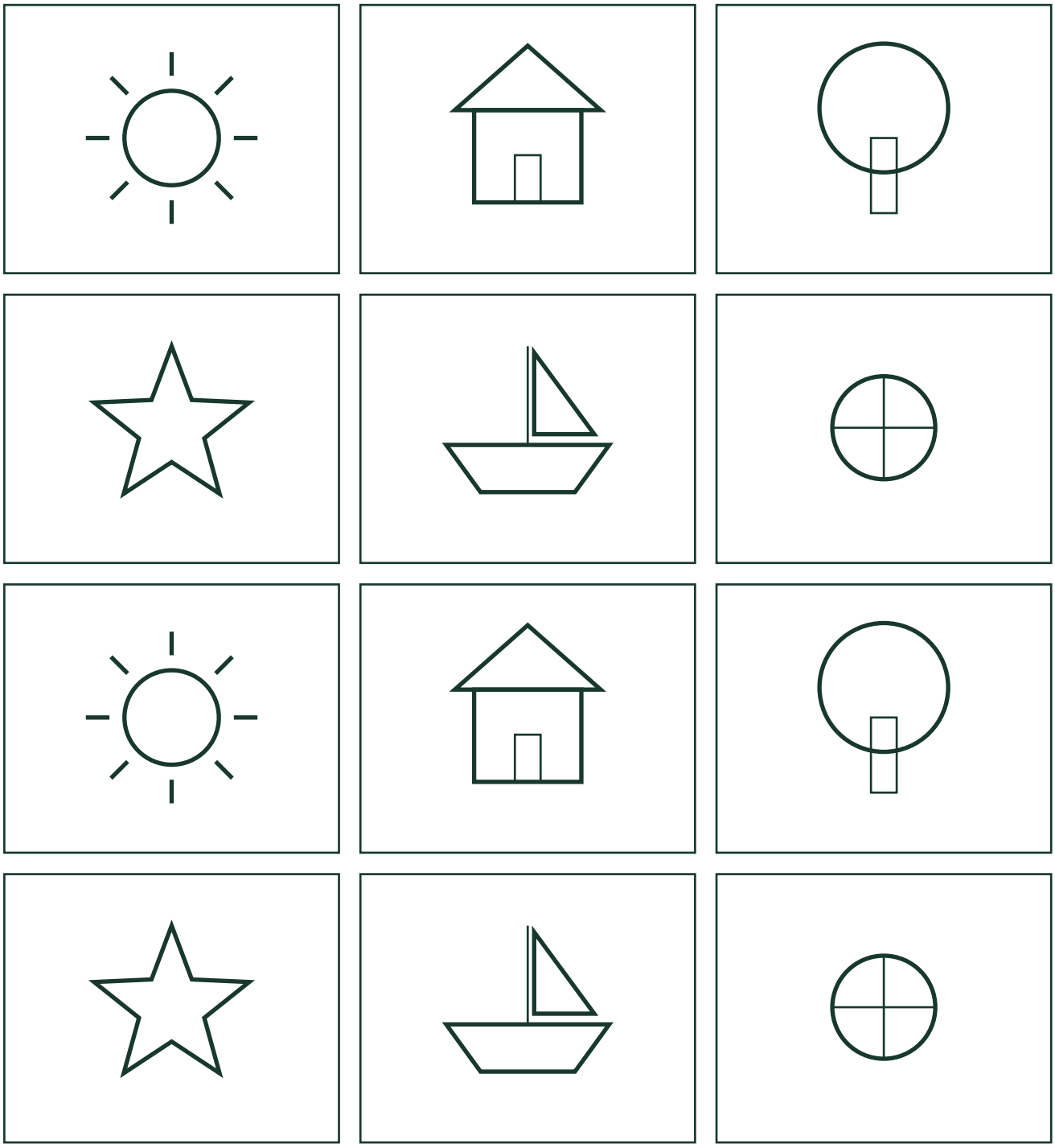
Cartes et consignes • à utiliser

Découper sur les contours. Imprimer en taille réelle, recto seul.

Tour Construire une pyramide de 10 gobelets : rangées de 4, 3, 2 et 1. Réussite : tenir 3 secondes. Aide : construire une tour de 6.	**Lancer** Lancer 3 balles depuis la ligne. Réussite : au moins 2 dans le seau. Aide : rapprocher la ligne. Ramasser seulement après les 3 lancers.
Memory Retourner deux cartes par tour. Garder une paire identique, retourner les cartes différentes. Réussite : retrouver 3 paires ensemble en 2 minutes.	**Transport** Marcher sur 3 m avec une grosse balle légère sur une cuillère tenue à la main. Réussite : arriver. En cas de chute, ramasser et continuer ; aide : utiliser un plateau.
Dessin mystère Tirer une carte dessin du kit. Dessiner sans écrire le mot ; les autres proposent. Réussite : faire reconnaître une carte, avec un indice si besoin.	

Memory • 6 paires

Imprimer une page sur papier opaque ; découper les 12 cartes. Les paires associent le même dessin, sans lecture nécessaire.



Dessins à faire deviner • 1

Découper sur les contours. Imprimer en taille réelle, recto seul.

Soleil Dessine ce mot sans l’écrire. Un partenaire peut lire la carte pour toi.	**Maison** Dessine ce mot sans l’écrire. Un partenaire peut lire la carte pour toi.
Bateau Dessine ce mot sans l’écrire. Un partenaire peut lire la carte pour toi.	**Arbre** Dessine ce mot sans l’écrire. Un partenaire peut lire la carte pour toi.
Poisson Dessine ce mot sans l’écrire. Un partenaire peut lire la carte pour toi.	**Parapluie** Dessine ce mot sans l’écrire. Un partenaire peut lire la carte pour toi.

Dessins à faire deviner • 2

Découper sur les contours. Imprimer en taille réelle, recto seul.

Étoile Dessine ce mot sans l’écrire. Un partenaire peut lire la carte pour toi.	**Fleur** Dessine ce mot sans l’écrire. Un partenaire peut lire la carte pour toi.
Lune Dessine ce mot sans l’écrire. Un partenaire peut lire la carte pour toi.	**Ballon** Dessine ce mot sans l’écrire. Un partenaire peut lire la carte pour toi.
Chapeau Dessine ce mot sans l’écrire. Un partenaire peut lire la carte pour toi.	**Vélo** Dessine ce mot sans l’écrire. Un partenaire peut lire la carte pour toi.

Mon parcours

Équipe ou prénom : _____

Cocher après le passage. L’essai accompagné compte aussi.

Étape	Passage / remarque
Tour	[ ]
Lancer	[ ]
Memory	[ ]
Transport	[ ]
Dessin mystère	[ ]

Ordre de rotation

Pour 5 équipes. Numéroter les postes dans l’ordre indiqué sur la fiche. Chaque ligne est un groupe ; chaque colonne, une rotation. Avec moins d’équipes, laisser des cases de départ libres.

Équipe	Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4	Tour 5
A	1	2	3	4	5
B	2	3	4	5	1
C	3	4	5	1	2
D	4	5	1	2	3
E	5	1	2	3	4

Avant le départ

Montrer physiquement chaque poste. Donner le signal de changement et désigner le point de retour. Les enfants restent avec leur équipe. Si les postes ne peuvent pas être surveillés simultanément, les animer successivement.

Jetons de participation et de réussite

Découper les cases. Dupliquer cette page selon le nombre d’enfants ou d’équipes.

JEV • 1 JETON	**JEV • 1 JETON**	**JEV • 1 JETON**	**JEV • 1 JETON**
JEV • 1 JETON	**JEV • 1 JETON**	**JEV • 1 JETON**	**JEV • 1 JETON**
JEV • 1 JETON	**JEV • 1 JETON**	**JEV • 1 JETON**	**JEV • 1 JETON**
JEV • 1 JETON	**JEV • 1 JETON**	**JEV • 1 JETON**	**JEV • 1 JETON**
JEV • 1 JETON	**JEV • 1 JETON**	**JEV • 1 JETON**	**JEV • 1 JETON**