

Coopérer

Accepter

S'aider

S'impliquer

Jeux de
coopération de
la maternelle
au cycle 3

Ecouter

Faire ensemble

Conseiller

Ce document "jeux coopératifs" est issu des travaux d'enseignants conduits dans le cadre de stages et d'animations pédagogiques (années 2007 à 2009 dans l'académie de Poitiers) et des travaux par l'USEP du Tarn.

• Pourquoi pratiquer le jeu coopératif à l'école :

La coopération s'apprend dans le cadre de la classe. Elle est aussi une composante importante de l'EPS. C'est une occasion d'apprentissage de la citoyenneté et des valeurs du "faire ensemble" et de coopérer pour réussir.

• Qu'est-ce que la coopération ?

Nous sommes en présence d'une situation de coopération lorsque 2 personnes ou plus unissent leurs efforts pour réaliser un objectif commun.

Quatre facteurs psychosociaux déterminent les activités de nature coopérative :

- **La coopération** : ce facteur comprend la communication, la cohésion, la confiance et l'établissement de relations interpersonnelles positives ; le mot clé est l'entraide.
- **L'acceptation** : les participants doivent s'accepter tels qu'ils sont. Personne n'est éliminé ni rejeté par le groupe.
- **L'engagement** : chaque personne contribue à la réussite de la tâche commune selon ses capacités. « Tous pour un et un pour tous »
- **Le plaisir** : les participants jouent pour s'amuser avant tout.

Le jeu coopératif est essentiellement une activité de participation où la compétition est limitée, voire éliminée. Il offre de nombreux avantages. Il permet aux participants de s'amuser sans expérimenter de frustration liée à l'échec.

Quelques principes :

1. Tout le monde doit s'amuser.
2. Tout le monde doit vivre des situations de succès.
3. Personne n'a besoin d'habiletés techniques ou physiques spéciales pour s'engager dans le jeu coopératif.
4. Tout le groupe doit participer activement.
5. Personne ne doit être éliminé.
6. Personne ne doit être mis en évidence.
7. Tous peuvent gagner

Ce document a pour but de recenser quelques exemples de jeux. Le classement retenu tient compte de l'âge des élèves. N'hésitez pas à explorer toutes les situations !

Jeux de coopération pour les cycles 1

La course du chat et la souris

But du jeu:

Se passer de main en main une balle et un ballon sans les faire tomber.

Matériel:

Un ballon et une balle

Déroulement:

- Le groupe est assis ou debout en cercle.
- Un petit ballon va passer de mains en mains: il représente la souris, bientôt poursuivie par le chat (le gros ballon) qui va effectuer le même parcours sur le cercle.
- Quand le chat réussit à rattraper la souris (quand la balle et le ballon se retrouvent dans les mains du même joueur) ils repartent en sens inverse.

Les déménageurs

But du jeu:

Remplir sa maison le plus rapidement possible.

Matériel:

Une caisse remplie d'objets par équipe, un tapis par équipe (maison).

Déroulement:

- Répartir les enfants en 2 ou 3 équipes. Au départ chaque enfant est dans sa maison. La caisse d'objets plus ou moins loin de la maison.
- Au signal chacun va chercher un objet dans la caisse pour la poser sur la maison de son équipe. Les objets sont pris un par un. Chaque équipe doit remplir sa maison le plus vite possible.

Variante:

Jouer sur les distances, l'emplacement des maisons.

Variation sur la nature des objets à transporter: plus ou moins lourds, plus ou moins encombrants, objets à transporter à 2 .

Variation des modes de déplacements: à 4 pattes, en rampant, à pieds joints.

Proposer des obstacles entre la maison et la caisse d'objets.

Le relais déménageur

But du jeu:

Déménager ses anneaux collectivement de la ligne de départ à la ligne d'arrivée le plus rapidement possible.

Matériel:

2 cerceaux par équipe, 5 lattes, 4 objets à transporter.

Déroulement:

- Répartir les enfants en 3 ou 4 équipes de 4 joueurs.
- Matérialiser sur le sol autant de parcours que d'équipe.
- Le départ et l'arrivée de chaque parcours est matérialisé par un cerceau.
- Les joueurs de chaque équipe sont positionnés tous les 6 mètres sur chaque parcours, au niveau des lattes posées au sol.
- Chaque joueur n° 1 a quatre anneaux à ses pieds. Il doit les apporter un par un aux pieds du joueur n°2 qui fera la même chose jusqu'au joueur n°3 et ainsi de suite.
- L'équipe gagnante est celle qui aura déménagé la première ses 4 anneaux du cerceau placé sur la ligne de départ au cerceau placé sur la ligne d'arrivée.

Les maçons

But du jeu:

Pour les ouvriers, rapporter les briques le plus rapidement possible.
Pour les maçons construire le mur le plus long.

Matériel:

Des briques placées au centre de l'espace de jeu, un terrain délimité.

Déroulement:

- Les enfants sont répartis en équipes de 6 joueurs (2 maçons / 4 ouvriers)
- Au signal, les ouvriers courent chercher des briques une par une pour les apporter aux maçons.
- Au fur et à mesure les maçons construisent un mur avec les briques que les ouvriers leur apportent.
- L'équipe gagnante est celle qui aura construit le mur le plus haut

Remarque: avant de proposer le jeu, il est nécessaire que les enfants aient eu la possibilité de construire des murs avec le même matériel.

Remplir sa maison

But du jeu:

Remplir sa maison d'objets le plus rapidement possible.

Matériel:

5 tapis matérialisant les 4 maisons et la réserve. Divers objets.

Déroulement:

- Les enfants sont répartis en 4 équipes. Tous les objets sont placés sur le tapis posé au centre de l'espace de jeu.
- Au départ les 4 équipes sont placées respectivement dans leur maison aux 4 coins de l'espace central.
- Au signal les enfants sortent de leur maison et vont chercher chacun un objet pour le ramener dans leur maison. Le jeu s'arrête au bout d'un temps défini. On compte le nombre d'objets récupéré pour chaque équipe.

Variante: chaque équipe est associée à une couleur ou une forme et doit ramener les objets correspondants.

Vider le panier

But du jeu:

Empêcher le meneur de vider le panier que les autres joueurs remplissent.

Matériel:

Une caisse, de nombreuses balles/ anneaux/ sacs de graines...

Déroulement:

- La caisse est placée au centre de l'espace de jeu.
- Le meneur doit vider le panier en ne prenant qu'une balle à la fois, il lance les balles dans toutes les directions. Les autres joueurs s'empressent de les ramasser et de remplir le panier.
- Le jeu s'arrête lorsque le panier est entièrement vidé ou au bout d'un temps défini.

Variante: le meneur peut être l'enseignant, un enfant seul ou aidé d'un autre...
On peut ajouter une zone interdite autour du panier.

Passer sous le pont

But du jeu:

Transporter des objets le plus rapidement possible.

Organisation:

2 caisses par équipe, divers objets.

Les élèves sont répartis par équipe de 5 ou 6 joueurs. Les joueurs sont placés l'un derrière l'autre en écartant les jambes. Devant chaque équipe une caisse avec autant d'objets que de joueurs, derrière chaque équipe une caisse vide.

Déroulement:

- Au signal du meneur, le premier joueur de chaque groupe court prendre un objet dans la caisse un peu éloignée, passe sous les jambes de ses camarades et pose son objet dans la seconde caisse. Il vient ensuite se placer derrière son équipe, écarte à son tour les jambes et crie: « suivant »

- Le joueur se trouvant au début de la file part à son tour.
- Le jeu se termine quand tout le monde est passé sous le pont.
- L'équipe qui gagne est celle qui a terminé la première.

Variante:

Jouer sur la taille ou le nombre d'objets.

Modifier la façon de passer sous le pont (ramper, à 4 pattes, sur le dos...)

Il n'y a plus de souris dans mon jardin

But du jeu

Avoir le moins de souris possible dans son camp à la fin du jeu.

Organisation

Petites balles, sacs de riz, anneaux...

Un terrain délimité

2 équipes: chaque équipe est située de part et d'autre de la ligne.

Dans chaque camp une caisse avec autant d'objets à lancer

Déroulement

- Chaque joueur prend une souris au signal et le lance dans le camp adverse.
- Dans le même temps les joueurs ramassent les souris tombées dans leur camp et les lancent jusqu'au signal final.
- A la fin du jeu, les joueurs ramassent les souris et les mettent dans leur caisse.
- L'équipe qui a le moins de souris a gagné.

Accroche-toi

But du jeu:

Faire un relais, se déplacer avec les autres enfants de son équipe en ajustant son allure aux autres.

Matériel: des cerceaux, des petites cordes, des bâtons...

Déroulement:

- Les enfants sont répartis en équipes de 4, ils se rangent en file indienne.
- Les bâtons sont posés de l'autre côté du terrain derrière un obstacle.
- Le premier de la file court chercher la corde ou le bâton et revient vers son équipe.
- Il tend le bâton au 2ème qui s'y accroche à son tour. Le tandem repart en courant vers l'obstacle, le contourne et revient chercher le 3ème.
- Ils repartent à 3 vers l'obstacle, le contournent, et reviennent chercher le 4ème. Le groupe au complet fait à nouveau le parcours et retourne au point de départ.
- L'équipe gagnante est celle qui a terminé la première.

Chat et souris-tandem

But du jeu:

Echapper au chat et se délivrer

Déroulement:

- Les souris se déplacent en tandem, en se tenant par la main sur l'aire de jeu.
- Elles sont poursuivies par le chat qui tente de les toucher.
- Quand il y parvient, le tandem de souris s'immobilise et forme un pont à l'aide de leurs bras levés.
- Les autres tandems de souris peuvent délivrer leurs camarades en passant sous le pont.

Les souris magiques

But du jeu:

Les souris doivent échapper au chat, celles qui sont encore libres doivent tenter de délivrer les autres.

Déroulement:

- Les enfants sont répartis sur l'aire de jeu, un volontaire sera le chat et les autres les souris.
- Le chat poursuit les souris et doit les attraper.
- Les souris touchées s'immobilisent et écartent les jambes .
Les souris libres doivent passer entre leurs jambes pour les délivrer.

Variantes:

Proposer plusieurs chats.

Pour délivrer la souris touchée la souris libre doit lui serrer la main.

La rivière

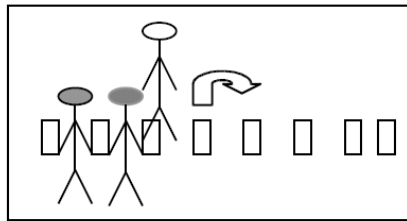
Matériel: des caissettes (une dizaine environ) disposées de façon à former un chemin qui traverse l'aire de jeu.

Durée du jeu: tous les enfants sont passés au moins une fois

Position de départ : une équipe d'un côté, l'autre répartie sur l'aire de jeu entre chaque caissette et jouant le rôle de poissons (gentils).

But du jeu: les promeneurs doivent traverser la rivière en ne marchant que sur les rochers (caissettes), sans tomber dans l'eau.

Si un promeneur tombe à l'eau, il revient au départ et recommence. Il a droit à 3 essais. Les poissons ne peuvent pas gêner les promeneurs.



Variante :

Matériel: dix caissettes : 5 caissettes par équipe de deux élèves X 2

Nombre de joueurs : 2 équipes de 2 élèves de chaque côté du tapis

Durée du jeu: les deux équipes sont arrivées de l'autre côté du tapis

Position de départ : les deux équipes de 2 joueurs sont placées l'une en face de l'autre de chaque côté du tapis

But du jeu: les deux équipes doivent traverser la rivière (le tapis) en ne marchant que sur les rochers (5 caissettes par équipe), sans tomber dans l'eau.

Si un des joueurs ou les deux tombent à l'eau, ils reviennent au départ et recommencent.

Pour avancer, les joueurs doivent coopérer en se passant la caissette sur laquelle ils ne marchent pas

(ils disposent de 5 caissettes et posent donc leurs pieds sur 4, reste 1). Les joueurs peuvent se positionner et placer la caissette libre comme ils le souhaitent.

L'équipe vainqueur est celle dont les deux joueurs ont traversé le tapis en premier.

Jeux de coopération
pour les cycles 2 et 3

La balle assise

Organisation matérielle (matériel, équipes, espace...)

- groupe classe (puis 2 ou 3 équipes)
- 1 à 2 ballons mousse par jeu et des chasubles de 3 couleurs différentes
- 1 terrain délimité (10x10 environ) – Milieu fermé préférable

Règle(s) de base

- *Les élèves sont dispersés sur le terrain.*
- *Un joueur a la balle en main. De sa place, il essaie de toucher un camarade avec le ballon.*
- *Si un joueur est touché, il s'assoit.*
- *Un joueur assis peut se délivrer en touchant ou en attrapant le ballon qui passe à sa portée. Il a alors la possibilité de délivrer un autre camarade en lui passant le ballon.*
- *La partie est gagnée par le ou les derniers joueurs debout au bout de 4 à 5 minutes de jeu.*
- *Règle pouvant être introduite au cours du jeu :*
Si un joueur réussit à bloquer la balle des 2 mains, il n'est pas pris et devient le tireur.

Evolution du jeu :

- mode de délivrance : un joueur debout qui bloque la balle peut choisir de délivrer un camarade en lui passant.
- introduire un second ballon.
- varier la taille des équipes (2 voire 3 équipes)
- varier la taille du terrain
- limiter le temps de jeu

Balle assise par équipes :

But du jeu :

Asseoir l'équipe adverse. J'ai la balle, je suis chasseur, je n'ai pas la balle je suis lapin.

- Tout joueur touché à la volée doit s'asseoir sur le terrain.
- Pour être délivré, le joueur assis doit avoir intercepté ou touché le ballon.
- Tout joueur peut s'emparer du ballon si celui-ci a touché le sol auparavant.
- Toute balle sortie doit être remise en jeu par l'adversaire.

Le drapeau simple

Effectif : La classe

Formation : 2 équipes (joueurs X les attaquants et les joueurs O les défenseurs).
Terrain de 15 sur 30 m. environ

Matériel :

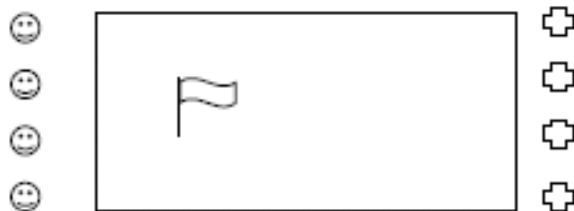
- un drapeau
- un dossard pour le joueur qui joue le rôle du « chien ».

Règles :

- Chaque équipe occupe une base du terrain.
 - Les joueurs O sont les défenseurs et protègent le drapeau ; les joueurs X sont les attaquants qui veulent s'emparer du drapeau.
 - Les attaquants X désignent un de leurs camarades qui va jouer le rôle du « chien ».
- Ce joueur se place près du drapeau et le jeu commence.
- Les attaquants X vont essayer de prendre le drapeau, le passer, sans le lancer, de main en main et le ramener dans leur camp.
 - Mais les défenseurs O peuvent toucher les attaquants X, hors de leur camp, qui restent alors à l'endroit de la prise.
 - Le « chien » X est invulnérable mais il peut attraper les défenseurs O qui sont alors immobilisés.

La victoire appartient aux attaquants X s'ils portent le drapeau dans leur camp ;
aux défenseurs O s'ils touchent le porteur du drapeau.

- Recommencer le jeu en changeant les rôles.



Le double drapeau

Effectif : la classe

Matériel : deux drapeaux aux couleurs de chaque équipe, disposés dans la diagonale opposée (voir schéma) et maillots pour différencier les équipes.

Règles :

- Il s'agit pour chaque équipe, de ramener son drapeau (foulard) dans son camp avant l'adversaire.
- Deux équipes de 8 à 12 joueurs.
- La prise d'un attaquant se fait en le touchant, le drapeau peut être passé de main en main.
- Les X et les O sont alternativement attaquants et défenseurs :

Les X attaquent :

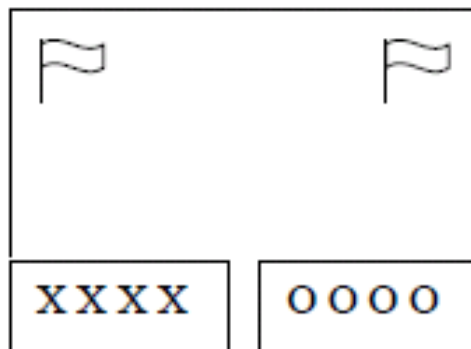
- Un joueur X sort de son camp et tente de ramener le drapeau.
 - Dès que X est sorti de son camp, tous les joueurs O ont le droit de défendre : ils peuvent l'empêcher de ramener le drapeau en le touchant.
- Le départ « anticipé » d'un défenseur entraîne sa non participation à cette phase de défense.
- Si X est touché, il s'immobilise à l'endroit de la prise.

Les O attaquent :

- Un seul joueur O sort de son camp.
- Tous les joueurs X non immobilisés sur le terrain ont le droit de défendre.

A la fin de chaque phase de jeu, tous les joueurs défenseurs regagnent leur camp, les attaquants pris restent sur le terrain.

Dans chacune des phases de jeu, le joueur attaquant peut délivrer, en les touchant, ses partenaires immobilisés qui deviennent également attaquants. Les joueurs attaquants peuvent se réfugier dans leur camp : dans ce cas, ils n'ont plus le droit de participer à cette phase d'attaque.



L'école buissonnière

Règle(s) de base

- Il y a un maître et des élèves sur le terrain.
- Au départ, tous les élèves font l'école buissonnière et sont donc de mauvais élèves.
- Le maître, muni d'un ballon, tente de toucher les élèves pour les ramener à l'école.
- Les mauvais élèves ne peuvent en aucun cas toucher le ballon.
- Dès que le maître touche un élève, il devient un bon élève et vient prendre un dossard sur le bord du terrain. Il devra ensuite aider le maître à ramener ses camarades à l'école.
- A partir du moment où le maître a 3 élèves avec lui, le ballon doit changer de mains à chaque tir.
- Lorsqu'il ne reste plus que 3 mauvais élèves, le jeu s'inverse, le ballon passe dans l'équipe des mauvais élèves qui tentent alors de ramener leurs copains parmi eux.

Evolution du jeu

- Temps limité pour la partie
- Espace de jeu plus ou moins grand
- Jouer avec deux ou trois ballons
- Pas le droit de rester immobile
- Celui qui a le ballon n'a pas le droit de faire plus de trois pas avec.
- Obliger les attaquants à faire des passes avant de tirer

Le feu sacré

Organisation matérielle :

- plusieurs ballons en mousse
- foulards
- 1 terrain dont la taille dépend du nombre de joueurs et du temps prévu
- de 10 à 40 personnes

Règle(s) de base

- Il y a deux « tribus » qui s'affrontent. L'une des deux est chargée de rapporter le feu dans son camp et l'autre doit l'en empêcher.
- Les « gardiens du feu » peuvent traverser le terrain, les « chasseurs » sont au bord.
- Au début il n'y a qu'un seul chasseur qui possède un ballon.
- Dès qu'un gardien du feu est touché, il devient chasseur.
- Lorsqu'il n'y a plus qu'1 gardien, la partie est terminée.
- Evolution du jeu : Les « feux » (foulards) ne peuvent se porter qu'à deux, interdiction de se lâcher



les sorciers

Organisation matérielle :

- Plots
- ballons
- cerceaux
- maillots pour les sorciers
- sifflet
- 4 terrains pour 4 jeux simultanés (4x7 élèves) ou 2 terrains pour (2x 12 élèves)
- petites balles mousse pour toucher (évite les griffures)

Règle(s) de base (VERSION 1)

1ère situation :

Les élèves sont dispersés dans la salle. Il y a un sorcier pour 5 à 6 joueurs. Le sorcier doit toucher les autres joueurs (en tenant la petite balle dans sa main). Une fois touché, le joueur s'immobilise (en statue) et ne peut être libéré.

Contraintes : délimiter le terrain (ne pas sortir de la zone sinon automatiquement glacé)

2ème situation :

Mêmes règles de bases + :

- délivrer les joueurs glacés en passant sous leurs jambes écartées
- arbitres (si plusieurs jeux soit en fonction du nombre d'élèves dans la classe)
- augmenter le nombre de sorciers (1 pour 3)

3ème situation :

Mise en place de refuges

1. Les cerceaux sont dispersés sur le terrain (en mettre un nombre pair et environ la moitié des joueurs qui peuvent être glacés)

2. Mise en place de deux refuges dans les angles opposés du terrain (répartir la moitié des cerceaux entre chaque refuge).

Si certains enfants restent sur un même refuge : ne pas retourner dans un même refuge après l'avoir quitté.

Le nœud gordien

Organisation matérielle :

2 à 3 équipes de 7 à 10 joueurs.

Pour une classe de 24 élèves.

3 équipes de 8 joueurs.

1 arbitre : l'enseignant.

Organisation :

Chaque équipe forme une ronde.

Chaque joueur donne une main à un partenaire et l'autre main à un autre partenaire.

On ne donne pas la main à ses voisins directs.

Règle(s) de base

Il s'agit de démêler ce réseau de mains enchevêtrées, « Le nœud gordien », sans se lâcher les mains.

L'équipe qui s'est démêlée la première a gagné.

(Attention, il est possible de laisser glisser les mains l'une dans l'autre sans perdre le contact, pour éviter de se tordre les doigts et les mains.)

A la fin, le groupe peut se retrouver :

-En un seul cercle, certains joueurs pouvant être le dos tourné au centre.

-En deux cercles séparés.

-En deux cercles liés.

-Exceptionnellement en trois cercles.

Evolution du jeu :

- Augmenter ou réduire le nombre de joueurs par équipe.
- Structure facilitante : Les joueurs prennent la main des personnes qui suivent leur voisin direct.

Le béret-ballon

Organisation matérielle :

Lieu : N'importe où.

Terrain délimité en 2 parties égales.

Matériel : plots ou lignes au sol pour délimiter le terrain.

2 ballons de volley.

4 cerceaux.

Equipes : 2 équipes (la classe séparée en 2 groupes). + 1 meneur de jeu.

Règle(s) de base

- 2 équipes équitables se font face sur les lignes de fond.

- Chaque élève se voit attribuer un numéro avant le début de la partie (de 1 à 12 par exemple si il y a 12 joueurs dans l'équipe.)

- Le meneur appelle un numéro.

- Les 2 joueurs appelés courent attrapés leur ballon et viennent se placer dans le second cerceau de leur camp.

- Les autres joueurs forment un cercle autour de lui.

- L'élève dans le cerceau passe la balle à chacun de ses partenaires qui la lui relance.

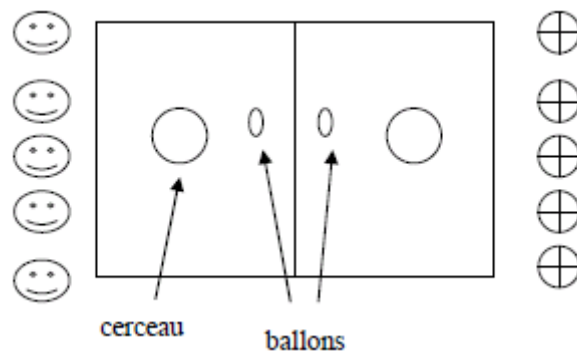
- Lorsque le tour est fini il dépose la balle dans le cerceau où il l'a prise.

- Il retourne ensuite dans son camp le plus vite possible.

- Les autres joueurs reviennent derrière la ligne de départ dès qu'ils ont relancé la balle au joueur du milieu.

- Le point est attribué à la première équipe dont tous les joueurs sont revenus derrière la ligne de fond.

- La partie est gagnée par l'équipe qui a réalisé le nombre de points convenus au départ.



Evolution du jeu :

Pratiquer le béret ballon avec des objets différents : ballons (volley, basket, hand, mousse), balles (tennis, mousses, plastiques), sacs de graines.

Mettre 4 équipes en jeu.



Poules Renards Vipères

Organisation matérielle (matériel, équipes, espace...)

- 3 jeux de foulards de couleurs différentes + 3 jeux de dossards de la même couleur que foulards
- 3 équipes de 6 à 10 joueurs
- plots, barres ou cordes pour délimiter 3 zones (camps)
- 3 cerceaux pour faire les prisons
- limites extérieures du terrain (selon le nombre de joueurs)

Règle(s) de base

- 3 équipes de 6 joueurs : les renards, les poules et les vipères.
- Les renards attrapent les poules qui attrapent les vipères qui piquent les renards.
- les prises se font en décrochant le foulard de son adversaire.
- Les joueurs attrapés sont prisonniers et doivent être accompagnés dans la prison de leurs adversaires (« prédateurs »). L'accompagnateur ne peut être touché pendant le trajet.
- Les membres de chaque équipe peuvent se réfugier dans leur propre camp.
- La partie est terminée soit quand une équipe est totalement prisonnière (« équilibre biologique rompu »), soit à la fin du temps imparti.

La délivrance (nombreuses possibilités à explorer avec les élèves) :

- Pour être délivré, il faut qu'un partenaire touche la main du joueur prisonnier. Le délivreur peut être touché à son tour, alors que les délivrés doivent passer par leur camp pour pouvoir rejouer après avoir raccroché leur foulard (qu'ils ont gardé dans leur main en prison ; sinon prévoir une réserve de foulards dans chaque camp).
- Possibilité de faire une « chaîne » entre prisonniers.
- Chaque groupe doit déposer les foulards attrapés au centre du terrain dans un cerceau. Ainsi chaque coéquipier peut délivrer son partenaire en lui remettant un foulard

Evolution du jeu :

- jeu avec foulards (comme queue) à attraper (évite les contestations de prise)
- terrain plus ou moins grand avec obstacles ou non (pour se cacher)
- chronométrer le jeu car intense physiquement
- si besoin de dynamiser le jeu : quand un joueur sort de son camp, il ne peut y revenir avant d'avoir attrapé quelqu'un.

La rivière

Matériel: dix caissettes : 6 caissettes par équipe

Nombre de joueurs : 2 équipes de 5 élèves derrière la ligne départ

Durée du jeu: la première équipe qui franchit la ligne d'arrivée.

Position de départ : les deux équipes de 5 joueurs sont placées côte à côte

But du jeu: les deux équipes doivent traverser la rivière en ne marchant que sur les rochers (6 caissettes par équipe), sans tomber dans l'eau.

Si un des joueurs tombe à l'eau, l'équipe revient au départ et recommence

Pour avancer, les joueurs doivent coopérer en se passant la caissette sur laquelle ils ne marchent pas

(ils disposent de 6 caissettes et posent donc leurs pieds sur 5, reste 1). Les joueurs peuvent se positionner et placer la caissette libre comme ils le souhaitent.

L'équipe vainqueur est celle qui franchit la ligne en premier.