



Sommaire



2 - Préambule



3 - Le code de vie du jeu coopératif



4 - Tableau récapitulatif des jeux par entrées



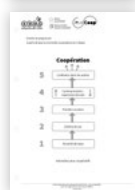
5- Fiche vierge pour un nouveau jeu



6- Bilan à faire après le jeu



7- Bibliographie-sitographie



8- Echelle de progression

PREAMBULE

Ce classeur a été réalisé par le chantier « jeux coopératifs » du réseau OCCE « Ecole bienveillante ». Chacun peut désormais s'en emparer et l'enrichir au fil de ses expériences.

Qu'est-ce qu'un jeu ?

C'est une activité basée sur le plaisir, régie par des règles communément acceptées.

Qu'est-ce qu'un jeu coopératif ?

C'est un jeu qui repose sur la poursuite d'un objectif commun pour tous les joueurs, dont la caractéristique majeure est que l'on gagne ou que l'on perd ensemble !

Le jeu coopératif a une volonté éducative et sociale qu'il est important de mettre en lumière.

Les fiches ne sont pas écrites sous forme inclusive, mais il est important que les consignes orales soient explicitement énoncées avec le nom féminin et le nom, masculin par exemple « les joueuses et les joueurs ! »

Ce classeur rassemble des jeux physiques (à l'exception des jeux de parachute qui font l'objet d'un dossier déjà existant réalisé par l'AD 07 (voir bibliographie). Les jeux de plateau n'y sont pas évoqués.

Les jeux sont classés en 4 catégories : SC se connaître et se reconnaître, C développer la confiance, E l'entraide et A autres (voir liste des jeux coop) en fonction des objectifs et de la progression souhaités.

Dans la pratique des jeux coopératifs, les notions suivantes sont importantes :

- le plaisir à participer ;
- la libre participation sans être obligé de se justifier : « joker » ;

- la persévérance : on ne réussit pas forcément du premier coup, il peut être nécessaire d'essayer plusieurs fois ;
- la sécurité et la bienveillance envers autrui : on ne doit pas faire mal, ni se faire mal, par des gestes ou des paroles.

Ces notions sont rappelées dans une fiche modèle code de vie du jeu coopératif lien vers code de vie à construire et faire évoluer avec les élèves.

Un espace commentaire est disponible pour noter vos réflexions et vos idées.

Chaque fiche jeu propose une pause réflexive constituée d'une phase d'analyse du jeu et du vécu du groupe (pour compléter : la fiche 6 « Faire le bilan du jeu »).

Vous pouvez enrichir ce classeur en complétant une fiche vierge. Nous vous invitons à mutualiser vos apports en retournant vos propositions de jeux au chantier pour validation et mise en ligne.

Les membres du Chantier Jeux coopératifs
(Janvier 2019)

Code de vie des « jeux coopératifs »

*J'ai le droit de ne pas participer,
de ne pas prendre part à l'activité
proposée, sans devoir me justifier. (Joker)*

*Je ne fais pas mal, ni avec des mots,
ni avec des gestes.*

*Je ne parle pas en même temps
que quelqu'un d'autre.
J'écoute.*

*J'ai le droit à l'erreur,
d'essayer pour réussir.*

*Je prends du plaisir à jouer
avec les autres.*

Fiches

jeux coop

Jeux pour connaître et se reconnaître

- SC 01—Bonjour Ballon
- SC 02—La bataille de boules de papier
- SC 03—Le détecteur de mensonges
- SC 04—Les dominos
- SC 05—Mime à tous
- SC 06—Les statues aveugles
- SC 07—Refais l'image

Jeux pour développer la confiance

- C 01—Assis comme dans un fauteuil
- C 02—La bouteille ivre
- C 03—Le chenille aveugle
- C 04—Le guide et l'aveugle
- C 05—Le fermier et ses animaux
- C 06—L'oiseau silencieux
- C 07—Le nœud humain

Jeux d'entraide

- E 01—Bonhommes exquis
- E 02—Danse de dos
- E 03—Dessine-moi mon dessin
- E 04—Deux c'est assez, trois c'est trop !
- E 05—Flamants roses et Pingouins
- E 06—Images-magie
- E 07—Les chaises coopératives
- E 08—La danse des bâtons
- E 09—Le déménagement
- E 10—Le SMS au dos
- E 11—Le mille-pattes
- E 12—Le monstre humain
- E 13—Le pont des souris
- E 14—Le serpent et la grenouille
- E 15—Le ski en équipes
- E 16—Le téléphone
- E 17—Les Arjiens
- E 18—Les baguettes en miroir
- E 19—La toupie folle
- E 20—Les pingouins sur la banquise
- E 21—Les deux radeaux
- E 22—Mini-Puzzle
- E 23—Ser-pantin
- E 24—Un ballon, deux fronts

Autres

- A 01—La balle aux mots
- A 02—Charabia
- A 03—L'ambassadeur Pictionary

Titre

Compétences visées :

Durée du jeu :

Règle du jeu :

Matériel nécessaire :

Organisation de l'espace de jeu :

Autres contraintes :

Pause réflexive :

Précautions :

Variantes et prolongements :

Notes

BILAN À FAIRE APRÈS LE JEU

Questionnements possibles pour l'enseignant sur sa pratique :

- Est-ce que tous les enfants ont effectivement participé au jeu?
- Ont-ils fait preuve d'entraide, de respect de l'autre, d'écoute réciproque ?
- Les jeux coopératifs pratiqués avec les élèves changent-ils l'ambiance de la classe ? Pourquoi ?
- Une ritualisation et une progression sont indispensables pour instaurer la coopération à long terme. Pourquoi ?
- Comment définir la spécificité d'un jeu coopératif avec les élèves ?

Questions pouvant être posées aux élèves en classe par l'adulte :

- Comment je me sens après ce jeu ?
- Est-ce que je me suis impliqué dans l'activité ?
- Est-ce que je me suis impliqué dans l'équipe ?
- Est-ce que j'ai su attendre mon tour ?
- Est-ce que j'ai su encourager mes camarades ?
- Est-ce que j'ai su aider les autres ?
- Est-ce que j'ai su demander de l'aide ?
- Est-ce que j'ai su me mettre d'accord avec les autres ?
- Est-ce que j'ai su proposer une solution ?
- Est-ce que j'ai participé à l'installation et / ou au rangement du jeu ?
- Est-ce que j'ai eu plaisir à faire ce jeu ? Pourquoi ?
- Qu'est-ce que j'ai appris avec ce jeu ?
- Comment peut-on faire ce jeu ?

Questions pouvant être posées au groupe :

- Qu'avons-nous appris les uns des autres ?
- Avons-nous mis en place une stratégie commune ?
- Comment avons-nous demandé de l'aide ?
- Avons-nous réussi le jeu ? Si oui, pourquoi ? Si non, pourquoi ?



Ressources et contacts utiles

FICHIERS

- **Fichier Jouons ensemble** : 40 jeux de groupe pour les 6-12 ans et les autres.

Mise en condition, communication, coopération et créativité pour des jeux de groupe en classe, dans la cour, sur un stade ou dans une salle d'activités.

Edité par NVA qui a fermé.

- **64 jeux d'écoute, de confiance et de coopération** par Pascal DERU Ed. le Souffle d'Or

LIVRES

- **JEUX COOPERATIFS POUR BATIR LA PAIX**

Par Mildred MASHEDER / Université de Paix
Editions Chronique Sociale. 290 pages

Mildred MASHEDER a travaillé sur un projet d'éducation à la coopération et à la résolution non-violente des conflits pour les enfants de 3 à 6 ans.

- **Je coopère, je m'amuse** par Christine FORTIN, 100 jeux coopératifs à découvrir : des jeux pour faire connaissance, entrer en contact, être actif, être calme et s'amuser. Editions Chênellerie Education. Diffusé par Editions Pirouette.

- **JEUX DE COOPERATION POUR LES FORMATEURS** par François PAUL-CAVALLIER, 70 jeux pour développer l'esprit d'équipe, Ed. Eyrolles

- **Fichier 60 jeux et défis coopératifs** édité par le Journal de l'Animation.

- **Livret les jeux de parachute** par F. et G KAISER
Editions Mégafom.

- « **Accueillir les élèves** » par Christian STAQUET
Ed. Chronique Sociale 2ème édition revue 2002 p. 177/178

CONTACTS UTILES

Association nationale de formation et de vente de jeux coopératifs

- **EnVies EnJeux**

Aveyron 37, rue de la Capelle 12 100 Millau - France
Nicolas : 06 63 24 18 73

Bureau : 05 81 19 77 30 En savoir plus :

<https://www.envies-enjeux.fr/association/>

- **UNIVERSITE DE PAIX**

de la prévention à la gestion positive des conflits
Boulevard du Nord, 4, B- 5000 Namur (Belgique)
www.universitedepaix.org (consulté le 04.12.18)

- **Coordination pour l'éducation à la non-violence et à la paix**

148, rue du Faubourg Saint-Denis – 75010 Paris
Métro, RER, train : Gare du Nord ou Gare de l'Est
<http://education-nvp.org/> (consulté le 04.12.18)

RESSOURCES OCCE

- Livret pédagogique de l'OCCE **Apprendre en jouant**
12 fiches-jeux pour constituer un ensemble de jeux coopératifs de plateau format A3.

- **Dossier spécial avec fiches pratiques sur les jeux coopératifs de parachute sur le site de l'OCCE Ardèche**

directement en ligne sur :

http://www.occe.coop/~ad07/IMG/pdf/Dossier_Jeux_de_parachute_cooperatif.pdf

- **Revue Animation et Education n°239 mars-avril 2014**

Dossier spécial : Jeux coopératifs physiques pour apprendre par le corps.

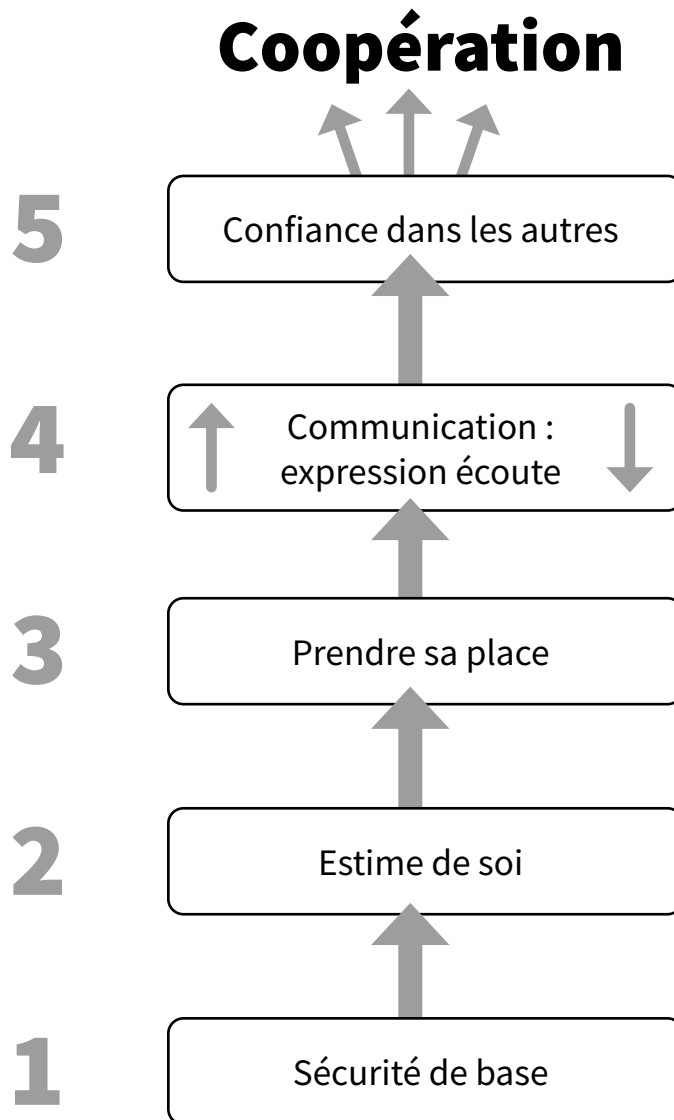
Disponible dans les archives des AD ou de la Fédération OCCE.

- « **Les agendas coop** » cycles 1 ; 2 ; 3
<http://www.occe.coop/agenda/>

- **OCCE 91 /: jeux de plateau coopératifs.**
<http://www.occe.coop/~ad91/index.html>

Echelle de progression

à partir de jeux ou d'activités coopératives en 5 étapes



Animation jeux coopératifs

Bonjour ballon

Compétences visées :

- Mémoriser les prénoms
- Intégrer chacun
- Renforcer la cohésion du groupe

Durée du jeu : 5 à 10 minutes

Matériel nécessaire :

1 ballon (2 pour l'une des variantes)

Règle du jeu :

1. Le groupe forme un cercle debout.

Le premier joueur lance le ballon à un autre joueur, en lui souhaitant le bonjour et en le nommant (par exemple : «*bonjour Léo* »).

2. Léo attrape le ballon, puis le lance à un autre joueur de son choix, tout en le saluant à son tour...et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les joueurs se soient mutuellement (et fraternellement) souhaité le bonjour.

Organisation de l'espace de jeu :

Un espace où tous peuvent se tenir en cercle, de préférence dehors ou dans une salle d'évolution

Autres contraintes :

6 joueurs minimum

Précautions :

Pause réflexive :

- Comment vous sentez-vous ?
- Que permet ce jeu ?
- Que nous apprend-il ?
- Comment le rendre plus facile / plus difficile ?
- Que faisons-nous en plus de jouer ?

Variantes et prolongements :

Inventer de nouveaux déplacements pour la balle (rouler au sol, joueurs assis, jambes écartées, etc.).

2 ballons ensemble (plus compliqué !)

Voir aussi : « *Jeux coopératifs pour bâtir la paix* »

Mildred MASHEDER, Ed. Chronique sociale, p. 26

Notes

Le détecteur de mensonges

Compétences visées :

- Découverte de soi et de l'autre

Durée du jeu : Variable selon le nombre de participants, 30 minutes au moins !

Matériel nécessaire :

Papier, stylo

Règle du jeu :

Chaque participant a un temps de réflexion pour noter quatre phrases courtes qui parlent de lui. Parmi ces affirmations, l'une est un mensonge (aussi convaincant que possible).

Ensuite, chacun lit ses phrases à tour de rôle, tandis que les autres devront démasquer le mensonge. Il s'agit d'une activité drôle qui cache toujours des surprises et qui laisse le temps aux joueurs de se mettre à l'aise avant de prendre la parole pour se présenter.

Organisation de l'espace de jeu :

Autres contraintes :

Précautions :

Laisser le temps de réflexion

Pause réflexive :

- Comment vous sentez-vous ?
- Que permet ce jeu ?
- Que nous apprend-il ?
- Comment le rendre plus facile / plus difficile ?
- Que faisons-nous en plus de jouer ?

Notes

Variantes et prolongements :

La classe est divisée en groupes de 4 personnes. A tour de rôle, chacun raconte 3 événements surprenants qui lui sont arrivés (ex : rencontre avec une personne célèbre, safari en Afrique, etc...) ou 3 rêves/souhaits pour l'avenir. Parmi ces 3 événements ou rêves, l'un est un mensonge. Les autres apprenants lui posent des questions pour découvrir le mensonge.

Les dominos

Compétences visées :

- Faire connaissance
- Trouver des points communs avec les autres participants

Durée du jeu : 15 minutes

Matériel nécessaire :

Aucun

Règle du jeu :

Déroulement : Les participants sont tous assis en cercle. L'animateur explique qu'ils ne sont pas placés par hasard, mais comme des dominos. Ils ont donc un point commun avec leurs voisins.

Dans un premier temps, cela peut être un élément visible (par exemple : des vêtements de la même couleur...), dans un second temps, un élément invisible (par exemple : un goût, un loisir commun...).

L'animateur laisse quelques minutes pour que chacun trouve un point commun avec son voisin de gauche et un autre avec son voisin de droite.

Quand tout le monde a fini, un volontaire commence le tour de cercle en disant : « Avec (le prénom de son voisin de gauche), nous avons comme point commun... ».

Ensuite, tous les participants changent de place et recommencent l'exercice.

Pause réflexive :

- Comment vous sentez-vous ?
- Que permet ce jeu ?
- Que nous apprend-il ?
- Comment le rendre plus facile / plus difficile ?
- Que faisons-nous en plus de jouer ?

Organisation de l'espace de jeu :

Autres contraintes :

10 à 30 participants

Précautions :

Variantes et prolongements :

Le Domino humain
(ou la Chaîne humaine)

Il s'agit de réaliser un domino avec les participants comme pièces de jeu. Un participant se place au centre du cercle. Il est ensuite demandé aux autres participants de donner la main au participant seul (ou de se placer à côté de lui) en précisant sa ressemblance avec lui. Et, ainsi de suite jusqu'à ce que tous soient placés en domino et se donnent la main.

Source : « Jeux coopératifs pour bâtir la paix » Mildred MASHEDER, Ed. Chronique Sociale, p. 58-59

Mime à tous

Compétences visées :

- Favoriser la communication entre les joueurs
- Développer l'imaginaire

Durée du jeu : 10 à 30 minutes

Matériel nécessaire :

Préparer des mimes (personnages, métiers, animaux, situations...)

Règle du jeu :

But du jeu : interpréter et comprendre un mime et le compléter. Avec un groupe de 8 à 10 participants maximum, le meneur demande un volontaire qui choisit (ou tire au sort) une imitation de quelque chose que connaissent les autres participants ou un grand nombre d'entre eux. Chaque fois qu'une personne du public comprend ce qui est mimé, elle doit aller sur scène pour compléter (aider) le mime et l'aider à poursuivre son action. On ne monte sur scène que lorsqu'on a identifié ce qui est mimé. Le « mimeur » de départ doit interagir avec le nouveau personnage monté sur scène sans quitter le rôle qu'il interprète.

Exemple : le mime imite un contrôleur de train SNCF, les autres peuvent faire des passagers dans le train - Le mime imite une secrétaire, les autres peuvent faire le bruit de la machine à écrire, du téléphone, imiter un client...).

Lorsque tout le monde est sur scène ou après un certain temps défini, on demande au dernier spectateur monté sur scène de quel mime il s'agit.

Pause réflexive :

- Comment vous sentez-vous ?
- Que permet ce jeu ?
- Que nous apprend-il ?
- Comment le rendre plus facile / plus difficile ?
- Que faisons-nous en plus de jouer ?

Organisation de l'espace de jeu :

Salle d'évolution ou cour de récréation

Précautions :

Ne faites pas de groupes trop nombreux pour ne pas lasser les participants. Un groupe plus important permet de développer l'imaginaire par rapport à la situation qui se joue.

Notes

<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

Les statues aveugles

Compétences visées :

- Favoriser la communication entre les joueurs - écoute - interprétation - créativité - imaginaire

Règle du jeu :

But du jeu : reproduire une posture sans la voir, juste en écoutant la description.

Tous les joueurs sauf deux forment un cercle, les yeux bandés.

Un volontaire, qui n'a pas les yeux bandés, se place au milieu. Il prend une posture de son choix, se transformant ainsi en statue.

Le deuxième joueur sans bandeau décrit progressivement cette posture. Suivant les indications données, les autres joueurs tentent d'adopter cette posture. Une fois les explications terminées, on enlève les bandeaux. On peut alors comparer les copies à l'original.

Pause réflexive :

- Comment vous sentez-vous ?
- Que permet ce jeu ?
- Que nous apprend-il ?
- Comment le rendre plus facile / plus difficile ?
- Que faisons-nous en plus de jouer ?
- Qui gagne ? Que gagne-t-on ?

Variantes et prolongements :

La sculpture vivante peut être réalisée par deux joueurs, ce qui suppose un contact entre les corps. Les joueurs aux yeux bandés doivent alors être par deux.

Voir aussi : « Les statues qui bougent » dans « Je coopère, je m'amuse » Christine FORTIN Ed La Chenelière, p. 34

Durée du jeu : 15 à 30 minutes

Matériel nécessaire :

De quoi bander les yeux de tous les participants sauf deux

Organisation de l'espace de jeu :

Autres contraintes :

Précautions :

Notes

<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

Assis comme dans un fauteuil

Compétences visées :

- Mettre en commun les énergies de tous les participants
- Collaborer - Coopérer

Durée du jeu : 5 minutes

Matériel nécessaire :

Aucun

Règle du jeu :

But du jeu : s'asseoir les uns sur les autres (comme sur une chaise) et trouver un équilibre pour le groupe.

Les participants se mettent en cercle, bien serrés les uns contre les autres. L'animateur demande aux joueurs d'avancer ou de reculer ensemble de quelques pas. Ensuite, il leur demande de s'asseoir sur les genoux du camarade qui les suit sans que le cercle ne s'effondre. Les joueurs essaient de rester un certain temps dans cette position.

Organisation de l'espace de jeu :

Salle vide, surface plane

Un sol amortissant est préférable

Autres contraintes :

6 joueurs minimum (pour que ce soit drôle)

Précautions :

Droit au joker pour celui qui ne veut pas jouer.

Pause réflexive :

- Comment vous sentez-vous ?
- Que permet ce jeu ?
- Que nous apprend-il ?
- Comment le rendre plus facile / plus difficile ?
- Que faisons-nous en plus de jouer ?

Notes

Variantes et prolongements :

La chenille aveugle

Compétences visées :

- Prendre l'autre en charge
- Prendre soin d'une personne
- Faire confiance à l'autre

Règle du jeu :

Tous les participants se placent en file indienne et se tiennent par les épaules. Ils ont tous les yeux bandés avec un bandeau, sauf le dernier de la file. C'est lui qui va guider la chenille avec les gestes suivants :

- il tape des deux mains les épaules de celui qui le précède pour avancer,
- il tire sur les épaules pour arrêter,
- il tape seulement d'une main du côté correspondant pour tourner à droite ou à gauche.

L'instruction donnée est transmise de personne en personne jusqu'au premier de la file qui doit entraîner la chenille derrière lui.

Pause réflexive :

- Comment vous sentez-vous ?
- Que permet ce jeu ?
- Que nous apprend-il ?
- Comment le rendre plus facile / plus difficile ?
- Que faisons-nous en plus de jouer ?
- Quelle stratégie a été mise en place ?

Variantes et prolongements :

On pourra ajouter des obstacles pour définir un parcours à réaliser.

Demander au groupe de définir les « commandes » (stratégie commune) et de l'expliquer dans la phase de métacognition.

Il peut y avoir simultanément plusieurs chenilles d'une dizaine de joueurs chacune.

Voir aussi : Les chenilles « *Jeux coopératifs pour bâtir la paix* » Mildred MASHEDER, Ed. Chronique Sociale; p. 189-190

Durée du jeu : 10 à 15 minutes

Matériel nécessaire :

Foulards, obstacles

Organisation de l'espace de jeu :

Un espace suffisamment grand

Autres contraintes :

Ce jeu doit se faire en silence

Précautions :

Attention : certains enfants ne supportent pas d'avoir les yeux bandés.

Convenir d'un signal d'arrêt d'urgence.

Notes

Lined area for notes.

Le guide et l'aveugle

Compétences visées :

- Permettre de communiquer sans l'usage de la parole
- Développer la confiance au sein du groupe
- Créer de la complicité entre participants

Règle du jeu :

Une personne a les yeux bandés ; une autre personne la conduit d'abord avec le bras autour de la taille, ensuite par la main, enfin par le bout d'un doigt. Au tour suivant, on permute les rôles.

But du jeu : mener les participants non-voyants le long d'un parcours.

Remarques :

Ce jeu peut être fait sur plusieurs séances.

La phase de métacognition est importante pour permettre de décrire les sensations.

Pause réflexive :

- Comment vous sentez-vous ?
- Que permet ce jeu ?
- Que nous apprend-il ?
- Comment le rendre plus facile / plus difficile ?
- Que faisons-nous en plus de jouer ?

Variantes et prolongements :

Guider par 1 doigt seulement et si l'aveugle est confiant, uniquement par la voix !

Mettre un guide avec 2 joueurs aux yeux bandés !

La diligence avec 1 cocher et 4 à 6 chevaux aveugles !

Un joueur aux yeux bandés peut marcher dans l'espace limité par un cercle des autres joueurs qui se donnent la main pour arrêter le joueur aveugle quand il le faut.

Voir « *Jeux coopératifs pour bâtir la paix* »

Mildred MASHEDER Ed. Chronique Sociale,
p. 182 et 190

Durée du jeu : 10 à 15 minutes

Matériel nécessaire :

Foulards ou bandeaux
divers obstacles

Organisation de l'espace de jeu :

Espace vaste et vide

Autres contraintes :

Précautions :

Attention : certains enfants ne supportent pas d'avoir les yeux bandés.

Convenir d'un signal d'arrêt d'urgence.

Notes

<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

Les fermiers et les animaux

Compétences visées :

- Développer l'écoute sélective
- Prendre conscience de l'environnement sonore

Règle du jeu :

Tous les enfants se mettent par groupe de deux constitué d'un fermier et d'un animal.

Les deux joueurs choisissent ensemble quel animal ils veulent être, sachant qu'il faudra imiter leurs cris.

Tous les fermiers se regroupent au centre de la pièce, se bandent les yeux. Pendant ce temps, les animaux se répartissent silencieusement dans la salle.

Au signal du meneur, tous les animaux émettent le son choisi (miaulement, meuglement, hennissement, caquètement...). Les fermiers doivent alors retrouver leur animal.

Les animaux continuent à émettre leur cri tant que les fermiers ne les ont pas retrouvés.

On fait un deuxième tour en inversant les rôles.

Pause réflexive :

- Comment vous sentez-vous ?
- Que permet ce jeu ?
- Que nous apprend-il ?
- Comment le rendre plus facile / plus difficile ?
- Que faisons-nous en plus de jouer ?

Variantes et prolongements :

Un fermier avec plusieurs animaux identiques ou non.

Durée du jeu : 5 minutes

Matériel nécessaire :

Un foulard par paire de joueurs

Organisation de l'espace de jeu :

Un espace assez vaste

Autres contraintes :

Les joueurs sont par paires

Précautions :

Attention : certains enfants ne supportent pas d'avoir les yeux bandés.

Convenir d'un signal d'arrêt d'urgence.

Notes

Bonshommes exquis

Compétences visées :

- Tenir compte de l'autre / Coopérer pour mener à bien une production collective / Trouver sa place dans le groupe /
- Favoriser l'inventivité de chacun dans le groupe.

Règle du jeu :

Le 1er participant trace une tête sur le haut de la feuille. Il plie le papier, de façon à ne laisser apparaître que le cou.

Le 2ème trace le corps et les bras de la créature, en prolongeant le tracé du cou. Il plie à son tour la feuille, afin que son voisin n'aperçoive que le bas du corps pour le compléter.

Le 3ème dessine à son tour les jambes et les pieds du bonhomme exquis.

On déroule la feuille pour faire apparaître un bonhomme bizarre.

Pause réflexive :

- Comment se sent-on après ce travail ?
- Peut-on faire ce travail tout seul ?
- Pourquoi est-il drôle ?
- Quel est le plus joli ?
- Que peut-on faire de nos bonshommes ?
- Comment construire d'autres bonshommes ?
- Avec quoi ?
- Qu'est-ce que nous apprend ce travail ?

Variantes et prolongements :

- Détourner des objets usuels pour leur donner une vie de personnages fantastiques (théâtre d'objets).
- Utiliser d'autres techniques des arts visuels (découpages, papier déchiré, ombre projetée, papier collé...).
- Construire des « animaux exquis ».

Prolongements vers l'oral :

Inventer une histoire à partir d'un bonhomme choisi ;
inventer une histoire où deux bonshommes interviennent ;
construire des personnages connexes en introduisant des éléments de bizarrerie.

Prolongements vers l'écrit :

Ecrire à plusieurs une histoire pour le(s) personnage(s) choisi(s) ;
inventer un spectacle les mettant en scène ;
vers le théâtre / marionnettes / théâtre d'ombres/ théâtre d'objets.

Durée du jeu :

Variable selon le niveau

Matériel nécessaire :

Grandes feuilles de papier
Craies, crayons, feutres ou peinture

Organisation de l'espace de jeu :

- La salle de classe ou
- La salle d'arts visuels (si existante)

Autres contraintes :

Groupes de 3 ou 4 joueurs maximum

Précautions :

Dessine-moi mon dessin

Compétences visées :

- Favoriser la communication entre les joueurs - écoute - interprétation - créativité - imaginaire

Règle du jeu :

But du jeu : reproduire un dessin le plus fidèlement possible sans le voir.

Déroulement : Par groupe de deux, les participants s'assoient dos à dos. Le meneur demande à chaque joueur de dessiner, en 5 minutes maximum, sur un papier, un motif simple composé uniquement de formes géométriques (carrés, ronds, triangles, rectangles...)

Un joueur de chaque binôme décrit ensuite son dessin. Il peut mentionner uniquement les formes géométriques, les distances approximatives les séparant et leur place sur la feuille de papier. Son partenaire doit reproduire le même dessin sans poser de questions. Après avoir confronté les dessins, les enfants inversent les rôles.

Pause réflexive :

- Comment vous sentez-vous ?
- Que permet ce jeu ?
- Que nous apprend-il ?
- Comment le rendre plus facile / plus difficile ?
- Que faisons-nous en plus de jouer ?

Variantes et prolongements :

Plutôt que de décrire ce qu'il va dessiner sur sa feuille, le premier joueur dessine dans le dos de son partenaire les formes composant son dessin. Dans ce cas, le dessin peut être composé de formes non-géométriques. Source : « *Jeux coopératifs pour bâtir la paix* »

Mildred MASHEDER, Ed. Chronique Sociale, p. 116-117

Durée du jeu : 5 à 15 minutes

Matériel nécessaire :

Pour chaque joueur :
papier, crayon

Organisation de l'espace de jeu :

Libre

Autres contraintes :

Jouer par paires

Précautions :

Notes

<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

Deux c'est assez, trois c'est trop !

Compétences visées :

- S'adapter à une situation
- Prendre en compte la condition physique de l'autre
- Choisir une tactique de jeu

Durée du jeu : 5 à 15 minutes

Matériel nécessaire :

Aucun

Règle du jeu :

Les participants forment un cercle et se regroupent par deux. Les enfants de chaque binôme doivent se tenir pour bien matérialiser leur binôme. En dehors du cercle, l'animateur désigne un chasseur (le renard) et la proie que le renard va poursuivre (le canard).

Le renard et le canard courent autour du cercle. Le renard doit attraper le canard. Quand le canard vient s'accrocher à un groupe de deux (ils sont alors trois), le joueur à l'opposé du canard se sauve et devient canard à son tour. Si le canard est touché par le renard, les rôles s'inversent et ils repartent en sens opposé.

Le renard, s'il est fatigué, peut lui aussi se faire relayer de la même façon que le canard.

Organisation de l'espace de jeu :

Autres contraintes :

Précautions :

Attention : jeu tonique, ne pas le faire durer jusqu'à épuisement !

Pause réflexive :

- Comment vous sentez-vous ?
- Que permet ce jeu ?
- Que nous apprend-il ?
- Comment le rendre plus facile / plus difficile ?
- Que faisons-nous en plus de jouer ?

Variantes et prolongements :

Voir aussi : « *Bras dessus, bras dessous* » dans « *Je coopère Je m'amuse* »

Christine FORTIN Ed. La Chenelière, p. 36

Notes

<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

Le serpent et la grenouille

Compétences visées :

- Se déplacer dans l'espace, apprendre à anticiper
- Elaborer des stratégies d'équipe.

Durée du jeu : 10 à 20 minutes

Matériel nécessaire :

Éventuellement un foulard

Règle du jeu :

Former une file en se donnant la main.

La file a une tête qui est le serpent et une queue qui est la grenouille.

La tête du serpent tente d'attraper la grenouille en la touchant, le corps du serpent doit choisir d'aider ou d'empêcher la tête d'attraper la grenouille.

Lorsque le serpent touche la grenouille, la grenouille change de place et se met en tête de la file et devient serpent. De même le dernier joueur devient serpent.

Organisation de l'espace de jeu :

Espace libre

Autres contraintes :

10 joueurs minimum par file

Précautions :

Pause réflexive :

- Comment vous sentez-vous ?
- Que permet ce jeu ?
- Que nous apprend-il ?
- Comment le rendre plus facile / plus difficile ?
- Que faisons-nous en plus de jouer ?

Notes

Variantes et prolongements :

On peut matérialiser la grenouille en lui mettant un foulard dans la ceinture. Si le serpent attrape le foulard, la grenouille devient serpent.

Faire deux files : le serpent doit attraper la grenouille de l'autre file.

Source : « *Je coopère, je m'amuse* »

Christine FORTIN, Ed. La Chenelière, p. 54

Le ski en équipe

Compétences visées :

- Mettre en commun les énergies de tous les participants
- Se coordonner

Durée du jeu : 15 minutes

Matériel nécessaire :

Adhésif de peintre pour vitres

Règle du jeu :

Constituer des équipes de 4 à 6 joueurs. Les équipes devront être rangées à la queue-leu-leu (assez serrées) lors du passage de l'épreuve. L'équipe qui fera la descente devra mettre son joueur de tête juste derrière la ligne de départ. Le but sera d'arriver à faire passer le dernier joueur de l'alignement au-delà de la ligne d'arrivée avec les deux skis intacts.

Lorsque les joueurs sont alignés, placer un scotch de peintre (fragile) qui joint les deux lignes de chaussures sous les semelles. Chaque longueur de scotch devient alors un ski. Les joueurs sont donc solidaires par leurs deux skis qui sont fragiles (leur démontrer cette fragilité).

L'équipe entière devra donc s'organiser dans son déplacement pour se coordonner afin d'aller d'une ligne à l'autre sans briser ses skis.

Organisation de l'espace de jeu :

Dessiner au sol une ligne de départ et une ligne d'arrivée, distantes de 2 ou 3 mètres

Autres contraintes :

Précautions :

Notes

Pause réflexive :

- Comment vous sentez-vous ?
- Que permet ce jeu ?
- Que nous apprend-il ?
- Comment le rendre plus facile / plus difficile ?
- Que faisons-nous en plus de jouer ?

Variantes et prolongements :

On pourra envisager de chronométrer les équipes.

Les Arjiens

Compétences visées :

- Faire preuve de dextérité et coordination
- Coopérer dans la recherche collective d'une solution
- Travail sur concentration

Règle du jeu :

L'animateur raconte au groupe une histoire qui situe l'action : « Vous venez de la planète ARJ, et comme tous les Arjiens et les Arjiennes, vous avez trois caractéristiques précises :

1. Vous n'avez qu'un seul doigt, l'index, donc vous ne pouvez rien utiliser d'autre que votre index.
2. Vous êtes très coopératifs, très créatifs, très habiles pour vous sortir d'une situation.
3. Vous communiquez beaucoup avec les autres pour échanger vos idées mais aussi pour exprimer vos besoins si vous êtes en difficulté.

Vous êtes prisonniers sur ma planète. Pour vous en sortir, il faut passer entre ces deux chaises rapprochées (ou suivre cette corde posée par terre). Seulement, je suis malin moi aussi, je vous ai tous reliés par un bâtonnet spécial entre vos index respectifs qui donne le signal d'alarme si vous en faites tomber un avant d'être tous passés de l'autre côté des chaises (ou d'avoir rejoint l'autre côté de la corde).

Chaque élève reçoit deux bâtonnets qu'il place entre ses index et ceux du voisin de droite et de gauche. Chaque groupe forme un cercle, tous sont reliés par les bâtonnets qui ne doivent pas tomber.

Pause réflexive :

- Comment vous sentez-vous ?
- Que permet ce jeu ?
- Que nous apprend-il ?
- Comment le rendre plus facile / plus difficile ?
- Que faisons-nous en plus de jouer ?

Durée du jeu : 15 minutes

Matériel nécessaire :

Des bâtonnets (ou des feutres), autant que de joueurs, une longue corde et 2 chaises

Organisation de l'espace de jeu :

Un espace délimité

Autres contraintes :

Précautions :

Variantes et prolongements :

On pourra ajouter des passages obligatoires, des obstacles, etc...

Les joueurs forment un cercle fermé qui se déplace de concert sans faire tomber les bâtonnets.

Source : « *Accueillir les élèves* » par Christian STAQUET Ed. Chronique Sociale 2ème édition revue 2002 p. 177/178

Notes

Mini-puzzle

Compétences visées :

- Apprendre à négocier, à argumenter
- S'entraider, partager les rôles

Durée du jeu : 15 à 30 minutes

Matériel nécessaire :

Autant de puzzles simples (6 à 20 pièces) qu'il y a de groupes constitués

Règle du jeu :

But du jeu : reconstituer tous les puzzles.

L'animateur demande à tous les joueurs de se répartir en groupes de 3 à 5 joueurs. Les groupes sont indépendants les uns des autres. Les pièces des différents puzzles sont mélangées et distribuées à chacun des groupes en nombre égal. Dans chaque équipe, le rôle d'ambassadeur va être d'aller demander des pièces aux autres groupes.

Pour reconstituer leur puzzle, les joueurs vont devoir procéder à des échanges de pièces. C'est là que réside l'intérêt de ce jeu ; aussi, l'animateur formalisera-t-il cette phase d'échanges de manière rigoureuse :

- les propositions d'échanges se font à tour de rôle,
- le rôle d'ambassadeur au sein du groupe change à chaque demande de pièce.

Il peut cependant participer lors de ce même tour à plusieurs transactions.

Organisation de l'espace de jeu :

Autres contraintes :

Précautions :

Notes

Pause réflexive :

- Comment vous sentez-vous ?
- Que permet ce jeu ?
- Que nous apprend-il ?
- Comment le rendre plus facile / plus difficile ?
- Que faisons-nous en plus de jouer ?

Ser-Pantin

Compétences visées :

- Mettre en commun les énergies de tous les participants
- Se coordonner
- Prendre en compte les actions des autres et les compenser le cas échéant....

Durée du jeu : 15 minutes

Matériel nécessaire :

Une corde ou ficelle épaisse.
Compter 1m pour 2 joueurs + une cordelette de 40 cm

Règle du jeu :

But du jeu : effectuer un parcours ensemble sans que le serpent pantin ne touche les obstacles.

La corde est déposée sur un parcours et les participants se répartissent de part et d'autre de la corde (du serpent) en prenant dans leurs mains leur cordelette de 40 cm environ. Tous les participants sont ensuite reliés par la cordelette à une partie du corps du serpent.

Le meneur indique le parcours que le serpent devra effectuer. Passer par ici, en dessous, au-dessus, derrière, contourner le...

Le participant qui tient la tête du serpent s'engage le premier dans le parcours et doit éviter les obstacles... Les autres ont pour mission de sauver le serpent car tous les obstacles sont électrifiés. De ce fait aucune partie du corps du serpent ne doit toucher un obstacle. Aux participants d'anticiper les mouvements du corps du serpent pour ne pas que cela se produise.

Pause réflexive :

- Comment vous sentez-vous ?
- Que permet ce jeu ?
- Que nous apprend-il ?
- Comment le rendre plus facile / plus difficile ?
- Que faisons-nous en plus de jouer ?

Organisation de l'espace de jeu :

Salle d'évolution ou cour de récréation

Autres contraintes :

Précautions :

Variantes et prolongements :

Plus les cordelettes sont nouées proches du serpent plus la manipulation sera facile. Pour adapter la difficulté, il faut donc agir sur la complexité du parcours ou sur la longueur de la cordelette en fonction de l'âge des participants.

On peut aussi remplacer les cordelettes par des cerceaux.

Notes

L'ambassadeur Pictionary

Compétences visées :

- Savoir communiquer sans les mots
- Exercer son inventivité graphique
- S'affirmer devant les autres
- Développer le lexique, l'expression et la compréhension

Règle du jeu :

1. Le meneur de jeu prépare en grand secret une liste d'une vingtaine de mots, plus ou moins évidents à dessiner et à faire dessiner (journal, cheval, rêver, jaune, rapide, peur, transpirer...).
2. Les équipes s'installent à bonne distance les unes des autres. Le meneur de jeu occupe une position centrale dans la pièce.
3. Chaque groupe désigne un premier « *ambassadeur* ». Les ambassadeurs se rendent près du meneur de jeu, qui leur glisse à l'oreille le premier mot de la liste.
4. De retour dans son équipe, après avoir entendu le mot, chaque ambassadeur s'évertue à dessiner ou à mimer le mot à dessiner. Dès qu'un joueur l'a trouvé, il se précipite vers le meneur de jeu et lui soumet le mot qu'il a deviné. Celui-ci lui chuchote alors le deuxième mot à deviner. Le joueur devient à son tour ambassadeur.

Pause réflexive :

- Comment vous sentez-vous ?
- Que permet ce jeu ?
- Que nous apprend-il ?
- Comment le rendre plus facile / plus difficile ?
- Que faisons-nous en plus de jouer ?

Durée du jeu : de 10 à 20 minutes

Matériel nécessaire :

- Feuilles - crayons à papier
- Cartes avec les noms ou les dessins d'objets

Organisation de l'espace de jeu :

Autres contraintes :

Précautions :

Notes

Variantes et prolongements :

La version entièrement coopérative : les groupes jouent ensemble contre le temps. L'ambassadeur désigné viendra dessiner au tableau. Le défi consiste alors à deviner tous les mots de la liste durant un temps imparti.

Il est possible aussi d'utiliser des thèmes ou des émotions pour les mots à deviner.