



Sommaire



2 - Préambule



3 - Le code de vie du jeu coopératif



4 - Tableau récapitulatif des jeux par entrées



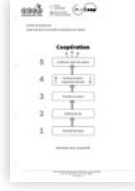
5- Fiche vierge pour un nouveau jeu



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 :

Pause réflexive :

Autres contraintes :

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.

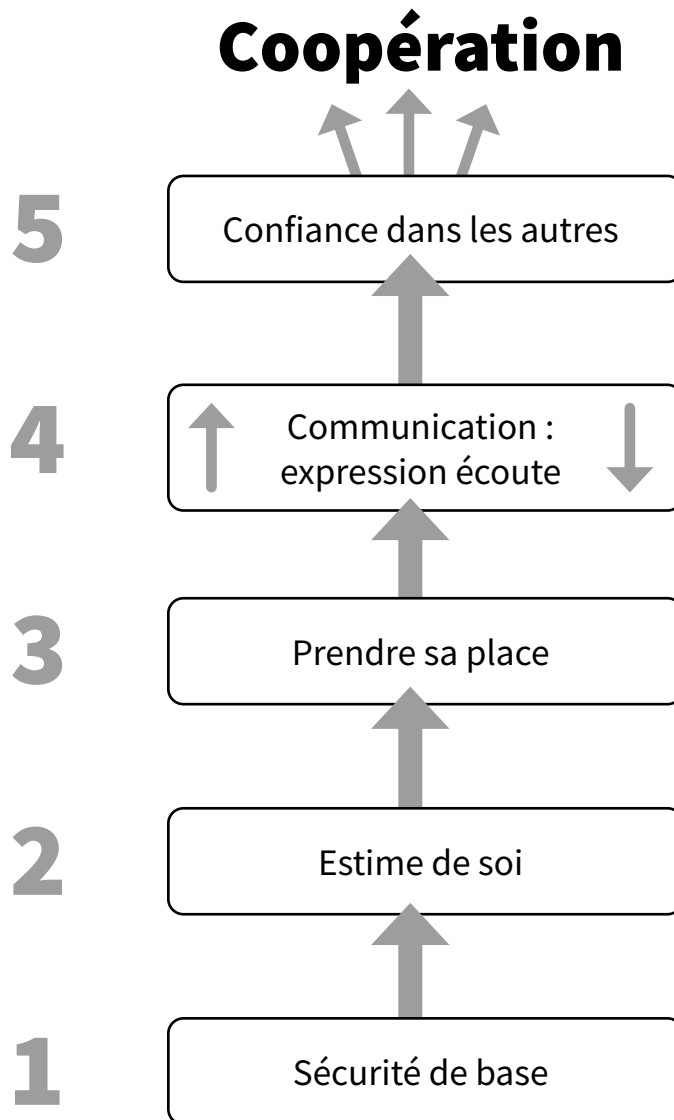
Disponible dans les archives des AD ou de la Fédération OCCE.

- « **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

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

Refais l'image

Compétences visées :

- Concentration
- Vocabulaire
- Mémorisation

Durée du jeu : 10 à 15 minutes

Matériel nécessaire :

Des photos, des images, des dessins

Règle du jeu :

But du jeu : faire dessiner une image par description.

L'animateur montre une image au joueur n°1 ; pendant ce temps les joueurs 2, 3 et 4 sont sortis et ne voient pas l'image.

Le joueur n° 2 revient et le n°1 lui décrit l'image.

Le joueur n° 3 revient et le n° 2 lui décrit l'image.

Le joueur n° 4 revient et le n° 3 lui décrit l'image.

Au final, le joueur n°4 doit dessiner l'image puis on la compare à l'original.

Organisation de l'espace de jeu :

Autres contraintes :

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 :

- Description de dos, les deux joueurs ne se voient pas.
- Complexifier l'image.

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 :

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/> <hr/>

Flamants roses et pingouins

Compétences visées :

- Se déplacer de façon variée
- Changer de rôle, attrapeur /attrapé

Durée du jeu : 5 à 15 minutes

Matériel nécessaire :

Aucun

Règle du jeu :

« Un flamant rose se déplace en marchant lentement, en levant haut les pieds et en battant lentement des ailes (les bras). Les autres sont des pingouins : ils marchent rapidement à petits pas, les bras serrés le long du corps.

Le flamant rose doit toucher les pingouins pour qu'ils deviennent flamants roses à leur tour.

Les flamants roses doivent alors se tenir par la main, forment une chaîne, et seules la tête et la queue de la file ainsi formée au fur et à mesure peuvent toucher un pingouin.

Lorsque tous les pingouins sont devenus flamants roses, le dernier devient le « *chasseur* » et touche les flamants roses pour qu'ils deviennent pingouins.

Organisation de l'espace de jeu :

Autres contraintes :

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 :

- Choisir d'autres animaux.
- Choisir des animaux lents / rapides / avec un déplacement caractéristique, etc.

Notes

Les chaises coopératives

Compétences visées :

- Mettre en commun les énergies de tous les participants
- Collaborer
- Permettre à chacun.e de prendre sa place

Règle du jeu :

Comme les chaises musicales : à chaque arrêt de la musique, on enlève une chaise.

MAIS au contraire du jeu des chaises musicales bien connu, au lieu d'éliminer quelqu'un, il faut que tout le monde soit assis (c'est-à-dire les pieds qui ne touchent pas le sol) sinon tout le monde a perdu. On joue jusqu'à ce qu'il ne reste que peu de chaises (à décider selon le nombre de participants)...

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 :

Remplacer les chaises par des cerceaux à l'intérieur desquels doivent se trouver les joueurs.

Modifier le nombre final de chaises en fonction du nombre de participants.

Durée du jeu : 15 minutes

Matériel nécessaire :

1 chaise par participant
musique

Organisation de l'espace de jeu :

Autres contraintes :

Maximum une quinzaine de participants

Précautions :

On ne doit pas se faire mal et donc l'animateur veille à la sécurité et au bien-être de tous les joueurs.

Notes

La danse des bâtons

Compétences visées :

- Etre à l'écoute de l'autre
- Se coordonner à plusieurs
- Bien s'accorder sur une stratégie commune

Durée du jeu : 5 minutes

Matériel nécessaire :

Des bâtons d'un mètre de long environ

Règle du jeu :

Les enfants sont répartis en cercle par groupes de 8.

Chacun maintient un bâton vertical devant lui, par un doigt de préférence et recherche la verticalité.

Au signal, les enfants prennent la place de leur voisin immédiat de gauche et récupèrent le bâton de celui-ci sans que le bâton ne tombe.

Il faut bien s'accorder sur le signal du changement de place.

Organisation de l'espace de jeu :

Libre

Autres contraintes :

Précautions :

Aller lentement pour commencer

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 :

- Passer par groupes de 8, puis deux groupes réunis, puis progressivement toute la classe.
- Rechercher la vitesse.
- Changer la hauteur des bâtons.
- Varier le signal qui peut être aussi musical, voire un morceau de musique rythmée.
- Modifier la prise en main du bâton.

Voir aussi « Danse du bâton » dans « Jeux coopératifs pour bâtir la paix »

Mildred MASHEDER, Ed. Chronique Sociale, p. 145

Notes

Le déménagement

Compétences visées :

- Apprendre à s'organiser ensemble
- Apprendre à partager les tâches

Règle du jeu :

But du jeu : tous les enfants, menacés par l'inondation (ou par autre chose...), doivent transporter leurs meubles dans un nouvel abri.

Déroulement :

Pour les petits : le jeu se joue tel quel, pour les plus grands : ajouter des obstacles obligatoires : tunnel, passage du gué, montée d'escaliers, ...

Possibilité de jouer en temps limité (montée des eaux très rapide, ...). Dans ce cas, prévoir un affichage permettant aux enfants de prendre conscience du temps écoulé et du temps restant.

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 :

- À cloche-pied.
- Les pieds attachés.
- Faire une chaîne.

Durée du jeu : de 15 à 30 minutes

Matériel nécessaire :

Tout matériel volumineux mais léger et petit matériel sans contenant. Le matériel doit inciter à la coopération : matelas en mousse, gros cartons, briques et bâtons, petits jeux en vrac, balles de tennis, cordes...
Un marqueur temps (gros sablier, affiches...)

Organisation de l'espace de jeu :

Autres contraintes :

Précautions :

Notes

Le sms au dos

Compétences visées :

- Développer la concentration
- Comprendre la nécessité d'une stratégie commune

Durée du jeu : 15 minutes

Matériel nécessaire :

2 feuilles de papier et 1 crayon

Règle du jeu :

Les joueurs sont en file indienne et ne se regardent pas. Le premier de la file est l'« imprimante » et le dernier de la file est l'« expéditeur ».

L'animateur donne au dernier de la file un mot court, par exemple : « Jeu ». Celui-ci doit alors l'écrire lettre par lettre avec le doigt sur le dos de celui qui le précède, qui transmettra de même et ainsi de suite jusqu'au premier de la file qui écrira le mot qu'il a reçu lettre par lettre.

En fin de jeu, le groupe compare le message de départ avec celui de l'imprimante.

Organisation de l'espace de jeu :

Autres contraintes :

Le jeu doit se dérouler en silence.

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 :

Etablir la stratégie commune : majuscules / minuscules, code en fin de mot, etc.

Faire évoluer le nombre de participants.

Faire évoluer la longueur du mot.

Le mille-pattes

Compétences visées :

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

Durée du jeu : 15 minutes

Matériel nécessaire :

Bande adhésive de peintre ou corde

Règle du jeu :

But du jeu : Se déplacer à la manière d'un mille-pattes en équipe.

Déroulement : Les participants se placent les uns derrière les autres, bien serrés les uns contre les autres : ils représentent un mille-pattes.

L'animateur entoure cet animal d'une longue corde ou d'une bande adhésive (qui peut se déchirer plus facilement).

Maintenant, le mille-pattes doit parcourir un petit chemin sans déchirer sa « *peau* » ; bien sûr, ce chemin peut être parsemé d'obstacles : un coussin, une petite chaise, une rivière dessinée sur le sol, un escalier qu'il doit monter ou descendre ...

Organisation de l'espace de jeu :

Espace libre

Autres contraintes :

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 :

Voir fiche « *Le ski en équipe* » (E 15)

On peut constituer plusieurs mille-pattes et leur donner des tâches semblables à effectuer ou des tâches de coopération...

Notes

Le monstre humain

Compétences visées :

- Communiquer pour la recherche de solutions
- Développer la confiance au sein du groupe
- Créer de la complicité entre participants

Règle du jeu :

Ce jeu se déroule en groupes dont un des participants aura un rôle de « valideur » de la solution réalisée. Ce rôle change à chaque tour de jeu.

But du jeu : créer un monstre à plusieurs en utilisant son corps.

Consignes de départ :

Les membres de chaque équipe doivent toujours avoir un contact physique entre eux.

Ils doivent trouver une posture collective avec le bon nombre d'appuis annoncés au sol.

Exemples pour un groupe de 7 joueurs :

- se tenir sur 7 appuis
- se tenir sur 10 appuis
- se tenir sur 7 pieds ou 7 mains, sur 6 pieds ou 6 mains, sur 4 pieds et 4 mains
- se tenir sur 5 pieds et 3 mains, etc.

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 :

Simplifier en donnant seulement la consigne du nombre d'appuis.

Complexifier : proposer une formule mathématique :

nombre de pieds divisé par 2 moins 1 = nombre d'appuis autorisé.

Durée du jeu : De 15 à 30 minutes

Matériel nécessaire :

Aucun

Organisation de l'espace de jeu :

L'animateur du jeu veille à la sécurité et au bien-être des participants !

Autres contraintes :

Bien réfléchir en amont à la formule mathématique à proposer !

Précautions :

Attention aux chutes, un sol amortissant est préférable. Ne pas chercher des postures impossibles !

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/>

Le pont des souris

Compétences visées :

- Mettre en commun les énergies de tous les participants
- Développer l'entraide

Durée du jeu : 15 minutes

Matériel nécessaire :

Plots pour délimiter le terrain de jeu

Règle du jeu :

But du jeu : le chat doit attraper les souris

Déroulement : le meneur regroupe les joueurs et leur indique les limites de terrain.

Il désigne, un chat parmi les participants. Il délimite un terrain de jeu qui sera identifié par tous les joueurs. Il demande ensuite aux souris de se répartir sur le terrain. Evidemment, le chat doit attraper les souris en les touchant. Une fois que la souris est touchée, elle s'immobilise comme une statue, les jambes écartées.

Une souris peut alors être délivrée si une autre souris lui passe entre les jambes.

Organisation de l'espace de jeu :

Espace libre délimité

Autres contraintes :

10 joueurs minimum

Précautions :

Changer de chat fréquemment (fatigue)

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 :

2 chats simultanés.

Notes

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.

Le téléphone

Compétences visées :

- Développer la concentration et l'écoute

Durée du jeu : 15 à 20 minutes

Matériel nécessaire :

Aucun

Règle du jeu :

Distribution des rôles :

Un locuteur en début de chaîne, son auditeur en bout de chaîne, les autres jouent le fil du téléphone.

Le groupe s'assoit en cercle.

1. Le meneur de jeu va chuchoter à l'oreille de son voisin une action ou une série d'actions drolatiques à accomplir (par exemple : « *tu tires la langue, tu te frottes le ventre avec une main, et tu te tapes la tête avec l'autre main.* »).

2. Le second joueur va transmettre cette même phrase à son voisin, qui la transmettra au troisième, et ainsi de suite jusqu'au dernier, qui devra mettre en œuvre ce qui lui a été transmis.

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 :

Adapter le nombre et la complexité des consignes au niveau des élèves.

Voir aussi « *Le téléphone* » dans « *Jeux coopératifs pour bâtir la paix* »

Mildred MASHEDER, Ed. Chronique Sociale, p. 96

Organisation de l'espace de jeu :

Un espace où tous peuvent être assis en cercle

Autres contraintes :

Le bruit ambiant nuit à la qualité du jeu

Précautions :

Notes

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

Les baguettes en miroir

Compétences visées :

- S'adapter aux déplacements de son partenaire
- Se coordonner et être attentif à l'autre

Durée du jeu : 10 à 15 minutes

Matériel nécessaire :

Baguettes légères,
une par participant

Règle du jeu :

Les enfants se mettent par 2.

Comme le principe du miroir, ils se font face et d'abord vont se toucher les mains et se déplacer sans décoller leurs mains.

Puis, l'enseignant ou l'animateur dispose une baguette entre leur paume droite par exemple. La consigne est simple : « *Vous faites des gestes simples, vous pouvez vous déplacer mais la baguette ne doit pas tomber.* » On peut mettre une musique douce.

Puis, on dispose une deuxième baguette entre les paumes gauches. Même démarche, les plus grands peuvent circuler entre les autres.

On complexifie le jeu en bloquant les baguettes avec le bout d'un doigt. N'oubliez pas de changer les rôles.

Organisation de l'espace de jeu :

Espace vaste et libre

Autres contraintes :

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 :

Pour les plus grands, on peut bander les yeux d'un partenaire, puis des deux.

Travailler à trois, quatre et plus.

La toupie folle

Compétences visées :

- Développer des tactiques collectives
- Se mettre à plusieurs pour protéger 1 joueur

Règle du jeu :

But du jeu : Essayer que le joueur cible ne se fasse pas toucher par le joueur pique.

Deux ou trois joueurs forment un cercle en se donnant les mains, c'est la toupie.

Un autre joueur qui est à l'extérieur du cercle est le joueur « pique ». Il va essayer de toucher un joueur déterminé (cible) de la toupie marqué par un signe distinctif.

Pour empêcher que le joueur cible ne se fasse toucher, la toupie doit faire des feintes (tourner d'un sens, de l'autre, ...). Lorsque la toupie casse, c'est-à-dire que les joueurs se lâchent les mains ou que la cible est touchée, les rôles changent.

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 :

Choisir un endroit précis à atteindre sur le joueur « cible » : genou, pied, etc.

Le joueur « cible » peut aussi avoir un foulard dans le dos que le joueur « pique » peut essayer d'attraper, mais les autres joueurs de la toupie l'en empêchent !

Source : « Je coopère, je m'amuse »

Christine FORTIN, Ed La Chenelière, p.19

Durée du jeu : 10 à 15 minutes

Matériel nécessaire :

Un ballon mou
Un foulard ou autre signe distinctif

Organisation de l'espace de jeu :

En groupes de 5 joueurs

Autres contraintes :

Précautions :

Attention aux chutes

Notes

Les pingouins sur la banquise

Compétences visées :

- Solidarité de groupe
- Mise en place de stratégie

Durée du jeu : 15 minutes

Matériel nécessaire :

Cerceaux ou plaque de lino,
musique (ou... chant par un participant)

Règle du jeu :

Tous les pingouins doivent rester sur la banquise même si celle-ci se met à fondre.

Les pingouins se prélassent dans l'eau sur une musique mais lorsque le danger approche, les pingouins remontent sur la banquise. Malheureusement, celle-ci fond et tous les pingouins doivent pourtant y rester.

Les participants sont les pingouins et ils se baladent dans l'eau sur une musique. Lorsque la musique s'arrête, les pingouins doivent sauter dans les cerceaux (banquise). Au fur et à mesure du jeu, les cerceaux sont de moins en moins nombreux mais tout le monde doit pouvoir se mettre sur le cerceau restant.

Organisation de l'espace de jeu :

Un espace d'évolution adapté au nombre de participants

Autres contraintes :

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 :

Jouer sur les durées.

Notes

Les deux radeaux

Compétences visées :

- Développer la solidarité
- Réflexion collective sur la stratégie

Règle du jeu :

Trois à cinq enfants sont placés debout sur un tapis (le radeau), et forment ainsi un équipage sur son bateau. Une rivière qu'ils doivent traverser est face à eux. Chaque équipage de marins dispose d'un 2^{ème} tapis qu'il doit placer devant lui pour avancer. Ils ne doivent pas mettre les pieds en dehors du tapis.

Les équipages sont alignés et doivent atteindre l'autre rive sans mettre un pied en dehors des tapis.

Ils traversent ainsi, et le jeu se termine quand tous les équipages sont arrivés sains et saufs sur l'autre rive.

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 :

Mettre des obstacles à contourner.

Mettre une contrainte de temps : arriver sur l'autre rivage avant la tempête par exemple.

Un crocodile (un joueur) peut être dans la rivière et empêcher la pose d'un tapis. On peut mettre jusqu'à un crocodile par équipage.

On peut faire varier la distance à parcourir (de 3 à 10 m).

Durée du jeu :

15 à 30 minutes, variantes comprises

Matériel nécessaire :

2 tapis (légers et souples, carrés de 50 cm pour limiter l'espace) par équipage

Corde pour délimiter la rivière

Organisation de l'espace de jeu :

Espace pas trop vaste

Autres contraintes :

Jeu par équipes de 3 à 5 joueurs

Précautions :

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

La balle aux mots

Compétences visées :

- Solliciter l'imagination
- Renforcer l'oralité, éventuellement l'orthographe

Règle du jeu :

Les joueurs forment un cercle, assis en tailleur par terre.

Un joueur lance la balle à un autre joueur dans le cercle en criant une syllabe, par exemple « BA ». L'enfant qui reçoit la balle doit immédiatement achever le mot commencé, par exemple « TON ». Il doit aussitôt relancer la balle à un autre membre du cercle en prononçant une nouvelle syllabe (ou garder la même). Et ainsi de suite.

Pause réflexive :

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

Variantes et prolongements :

Passer à 3 syllabes (cycle 3)

Jouer avec les lettres (cycle 3 uniquement) pour construire un mot.

Essayer de construire lettre à lettre le mot le plus long possible, valider avec le dictionnaire.

Jouer avec des catégories : le lanceur dit par exemple « mer » (ou « terre », « air ») et celui qui reçoit doit donner le nom d'un animal marin ; on peut aussi jouer avec les fruits, les légumes, les noms de pays... Le receveur du ballon devient lanceur à son tour et ainsi de suite.

Voir aussi « Air, terre, mer », p. 70, dans « Je coopère Je m'amuse », Christine FORTIN Ed. La Chenelière

Durée du jeu : 10 à 20 minutes

Matériel nécessaire :

Un ballon mou

Organisation de l'espace de jeu :

Intérieur ou extérieur

Autres contraintes :

Précautions :

Notes

Charabia

Compétences visées :

- Prendre l'autre en charge
- Prendre soin d'une personne
- Etre à plusieurs pour prendre soin d'un autre
- Savoir exprimer / reconnaître des émotions

Durée du jeu : 15 minutes

Matériel nécessaire :

Aucun

Règle du jeu :

L'animateur prépare une liste de phrases simples exprimant des émotions, par exemple : je suis joyeux, je suis fâché, je suis triste, je suis nerveux, j'ai peur, j'ai honte...

Il forme des équipes de deux et prend soin d'éloigner les duos les uns des autres.

L'animateur distribue à un membre de chaque duo la liste des phrases à faire découvrir à son partenaire. Il s'agit de transmettre ce message uniquement en entonnant des chiffres, sans aucun mot et en ne faisant aucun geste. L'intonation et la gestuelle sont donc essentielles.

Organisation de l'espace de jeu :

Libre

Autres contraintes :

Précautions :

Fermez les portes !

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 :

Essayez avec des cris d'animaux !

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.