

La coopération en jeu

UNION RÉGIONALE DU
NORD/PAS-DE-CALAIS

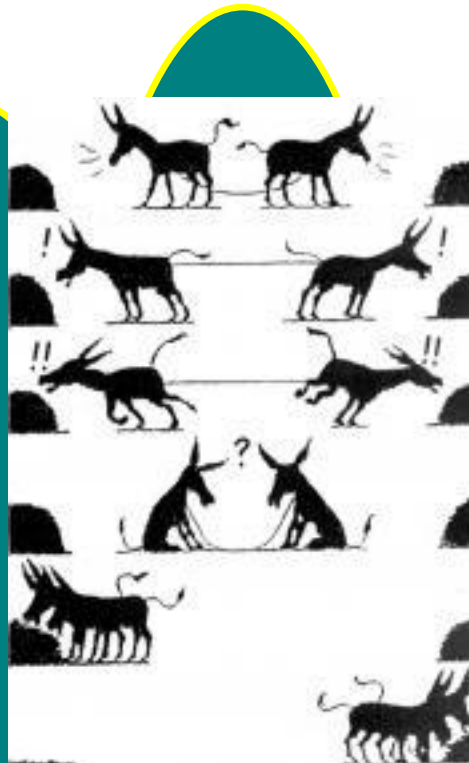


OCCE AUTONOMES
& SOLIDAIRES

Des jeux coopératifs

pour

mieux vivre ensemble



Propos d'une enseignante de maternelle des Hautes Alpes, Virginie Pigeard :

Pourquoi apprendre à coopérer dans une école?

Vivre ensemble est par nature difficile. Très vite, des conflits interviennent entre enfants, puis avec les adultes. On détermine alors un cadre de vie mais il est nécessaire d'apprendre aux enfants comment améliorer leur quotidien. La pédagogie coopérative s'intéresse à la communication, à l'expression des émotions, à l'entraide pour réussir ensemble dans le respect de tous. Des situations sont élaborées à travers des temps ludiques puis des temps de paroles. Très vite, on s'aperçoit qu'on est plus intelligent ensemble que tout seul.

Pourquoi commencer par coopérer par les jeux?

Les jeux coopératifs s'inscrivent pleinement dans le développement de chaque être. Ils sont un outil au service de l'activité coopérative. Qu'ils soient « de plein air » ou bien sous forme de jeux de plateaux, ils participent à favoriser les relations collectives. De plus, le jeu entraîne du plaisir. Les jeux coopératifs physiques facilitent le contact et par le contact, se créent les relations de confiance. Cependant, l'enseignant(e) doit être vigilant(e) : Il doit intervenir si un enfant est brutal et rassurer l'enfant craintif.

Coopérer, cela s'apprend.

Présentation des JEUX COOPERATIFS

Dossier proposé par l'OCCE 72.

Pourquoi des jeux coopératifs ?

Car ils permettent de développer chez une personne :

- **ses capacités de communication**
- **sa facilité à fraterniser et à partager**
- **sa confiance envers les autres**
- **ses attitudes sociales positives**
- **son sens de la critique constructive**
- **sa capacité d'empathie**
- **le partage d'informations**
- **l'intégration à l'esprit de coopération.**

1-Définition et principes d'un jeu coop

Définition :

Les jeux coopératifs reposent sur la poursuite d'un objectif commun pour tous les joueurs. Cet objectif ne pourra être réalisé que par l'entraide et la solidarité entre eux. Le défi proposé nécessite la mobilisation de chacun et la concertation de tous. Il ne s'agit pas de gagner sur l'adversaire mais de faire équipe pour gagner ensemble... ou de perdre ensemble si l'équipe s'est mal organisée.

Principes :

Jeux coop	Jeu compétitif
<ul style="list-style-type: none">- Objectif commun à atteindre : un ennemi à vaincre (sorcière, pollution) un phénomène naturel à éviter (tempête, pluie, soleil) une équipe à battre- pas seuls les uns contre les autres : jeu en équipes de 3 ou 4 partenaires solidaires-Tout le monde gagne ou tout le monde perd-1 ou plusieurs possibilités d'entraide entre les partenaires : des échanges, des dons, la construction d'une stratégie d'équipe	<ul style="list-style-type: none">-Gagner/Faire mieux/Éliminer-La compétition-émulation une confrontation constructive un facteur d'éducation à la vie sociale s'affirmer, se dépasser-La compétition-exclusion Dangereuse quand correspond à la loi du plus fort Disparition du plaisir de jouer Satisfaction d'avoir été le plus fort Colère d'avoir perdu = Comportements destructeurs

Petit historique :

Les jeux coopératifs sont nés aux Etats-Unis dans la mouvance non-violente issue de la période de la guerre du Vietnam. Ils sont repris au Canada, notamment suite à la publication d'études soulignant le fort taux de coopération dans les jeux des enfants de certaines sociétés primitives non-violentes. Le concept arrive en Europe par l'Allemagne grâce à la société Herder Spiele qui édite dans les années 80 une collection de jeux coopératifs à destination des enfants (Sauerbaum, Corsaro, Eskimo). Par la suite, le jeu coopératif fait son entrée chez certains éditeurs qui, aujourd'hui encore, sont les spécialistes du genre : Haba, Selecta et plus tard Djeco. Ils restent dédiés aux enfants. Depuis quelques années, cependant, le jeu coopératif envahit les gammes pour adultes (Le seigneur des anneaux, Les chevaliers de la table ronde).

Qu'est-ce que la coopération ?

Définition du Larousse : Action de coopérer, de participer à une œuvre commune

Définition du Robert : Action de participer à une œuvre commune

2-Les différents types de jeux coop

La coopération dans le jeu n'est pas l'exclusivité du jeu coopératif :

-dans certains jeux compétitifs : la victoire d'un joueur ne peut être atteinte que par l'alliance avec d'autres joueurs. Il s'agit plus de collaboration que de coopération.

Exemple : le tarot à 5 : 2 joueurs font équipe, mais celui qui appelle l'autre gagnera ou perdra au bout du compte plus de points.

-dans les jeux d'équipe : la victoire ou la défaite est partagée par plusieurs joueurs.

Exemple : volleyball

-dans les jeux semi-coopératifs : la victoire s'acquière seul, mais c'est le jeu qui l'emporte si les joueurs jouent de façon trop personnelle

Exemple : Star Edge : C'est un jeu de plateau où chaque joueur incarne l'un des peuples du monde de Terra. Ces joueurs vont devoir coopérer afin d'empêcher l'invasion de la galaxie par une race d'extra-terrestres hostiles. En d'autres termes, le premier adversaire des joueurs n'est autre que le jeu lui-même. Jeu de coopération, Star Edge est aussi un jeu de compétition. Si les joueurs ne sont pas collectivement vaincus par leur ennemi commun, celui qui réussira à marquer le plus de points de victoire l'emportera.

-dans les jeux de pseudo-coopération : les joueurs se liguent tous contre un seul joueur

Exemple : Scotland Yard : Un des joueurs est Mister X, gangster en fuite dans Londres. Les autres joueurs, incarnant des détectives de Scotland Yard, doivent le capturer en coordonnant leurs mouvements.

-dans les jeux coopératifs :

2 types de classement : la stratégie de jeu
le défi

La stratégie de jeu

Jeu à pièces communes C'est un jeu de hasard : On obéit au dé. Certaines faces défendent les joueurs, d'autres les contrarient	Jeu avec possibilité d'entraide : Mise en commun des ressources ou de la mémoire, du résultat de son dé, de son avis	Jeu dans lequel il faut élaborer une stratégie commune, coordonner ses mouvements.
⇒Perdre ensemble est moins dur que perdre seul	⇒Plus d'efficacité à agir ensemble que séparément	⇒Une stratégie de groupe est indispensable : apprendre à réfléchir ensemble, à s'écouter, à trouver sa place au sein du groupe
Exemple : Jeu du loup (dépend de ce qu'on pioche dans le sachet) Le verger (dépend de la couleur sur le dé)	Exemple : Sauvons les grenouilles (mise en commun de la mémoire pour le memory) La maison des ours (échange de cartes)	Exemple : Jouons ensemble (il faut penser en équipe le déplacement des pions) Le loto des nombres (il faut penser en équipe quel dé on relance)

Il existe par ailleurs les jeux coopératifs de dextérité physique

Exemple : Les chevaliers de la Tour

les jeux coopératifs sportifs

Exemple : Le parachute

Le défi

Le but du jeu n'est pas seulement de vaincre l'oiseau, la pollution ou l'autre équipe, mais bien de créer une situation qui va nécessiter de la coopération.

Le défi n'existe que pour provoquer une émulation.

Jeu contre un élément extérieur : un ennemi à vaincre (sorcière, pollution) ou un phénomène naturel à éviter (tempête, pluie, soleil)	Jeu dans lequel 2 équipes s'affrontent. L'émulation vient de la confrontation des équipes.
⇒Existence d'un défi qui fait appel à l'imaginaire : provoque l'émulation	⇒Perdre ensemble est moins dur que perdre seul
Exemple : Jeu du loup (contre le loup) Le verger (contre le corbeau) Jouons ensemble (contre les disputes) La maison des ours (contre Boucle d'or)	Exemple : Sauvons les grenouilles (2 équipes s'affrontent, la plus rapide à sauver les grenouilles gagne) Pastilles de couleurs (2 équipes s'affrontent, la plus rapide à compléter sa planche gagne) Le loto des nombres (jusqu'à 5 équipes s'affrontent, la plus rapide à cocher 5 cases de la grille gagne)

3-Objectifs et socle commun

Objectifs des jeux coop

- * Modifier les représentations sur le jeu souvent associées à la compétition
- * Favoriser le vivre ensemble :
 - développer des valeurs : respect, solidarité, coopération
 - développer des comportements favorisant l'entraide, l'écoute, l'anticipation et l'esprit d'équipe
 - construire la cohésion du groupe, favoriser les interactions
- * Organiser des situations réelles de communication
- * Réinvestir des notions vues en classe

Socle commun

Maitrise de la langue

S'exprimer à l'oral

Il s'agit de savoir :

- prendre la parole en public ;
- prendre part à un dialogue, un débat : prendre en compte les propos d'autrui, faire valoir son propre point de vue ;
- rendre compte d'un travail individuel ou collectif (exposés, expériences, démonstrations...) ;
- reformuler un texte ou des propos lus ou prononcés par un tiers ;
- adapter sa prise de parole (attitude et niveau de langue) à la situation de communication (lieu, destinataire, effet recherché) ;
- dire de mémoire des textes patrimoniaux (textes littéraires, citations célèbres).

Attitudes

L'intérêt pour la langue comme instrument de pensée et d'insertion développe :

- la volonté de justesse dans l'expression écrite et orale, du goût pour l'enrichissement du vocabulaire ;
- le goût pour les sonorités, les jeux de sens, la puissance émotive de la langue ;
- l'intérêt pour la lecture (des livres, de la presse écrite) ;
- l'ouverture à la communication, au dialogue, au débat.

Compétences sociales et civiques

A. VIVRE EN SOCIÉTÉ

CAPACITÉS

Chaque élève doit être capable :

- de respecter les règles, notamment le règlement intérieur de l'établissement ;
- de communiquer et de travailler en équipe, ce qui suppose savoir écouter, faire valoir son point de vue, négocier, rechercher un consensus, accomplir sa tâche selon les règles établies en groupe ;
- d'évaluer les conséquences de ses actes : savoir reconnaître et nommer ses émotions, ses impressions, pouvoir s'affirmer de manière constructive ;
- de porter secours : l'obtention de l'attestation de formation aux premiers secours certifie que cette capacité est acquise ;
- de respecter les règles de sécurité, notamment routière par l'obtention de l'attestation scolaire de sécurité routière.

■ ATTITUDES

La vie en société se fonde sur :

- le respect de soi ;
- le respect des autres (civilité, tolérance, refus des préjugés et des stéréotypes) ;
- le respect de l'autre sexe ;
- le respect de la vie privée ;
- la volonté de résoudre pacifiquement les conflits ;
- la conscience que nul ne peut exister sans autrui :
 - conscience de la contribution nécessaire de chacun à la collectivité ;
 - sens de la responsabilité par rapport aux autres ;
 - nécessité de la solidarité : prise en compte des besoins des personnes en difficulté (physiquement, économiquement), en France et ailleurs dans le monde.

Autonomie et initiative

A. L'AUTONOMIE

■ ATTITUDES

La motivation, la confiance en soi, le désir de réussir et de progresser sont des attitudes fondamentales. Chacun doit avoir :

- la volonté de se prendre en charge personnellement ;
- d'exploiter ses facultés intellectuelles et physiques ;
- conscience de la nécessité de s'impliquer, de rechercher des occasions d'apprendre ;
- conscience de l'influence des autres sur ses valeurs et ses choix ;
- une ouverture d'esprit aux différents secteurs professionnels et conscience de leur égale dignité.

B. L'ESPRIT D'INITIATIVE

■ CAPACITÉS

Il s'agit d'apprendre à passer des idées aux actes, ce qui suppose savoir :

- définir une démarche adaptée au projet ;
- trouver et contacter des partenaires, consulter des personnes-ressources ;
- prendre des décisions, s'engager et prendre des risques en conséquence ;
- prendre l'avis des autres, échanger, informer, organiser une réunion, représenter le groupe ;
- déterminer les tâches à accomplir, établir des priorités.

4-Rôle de l'enseignant

• Le jeu coop, une activité coopérative ?

On se satisfait souvent d'un semblant de coopération. Ce n'est pas le jeu coopératif qui crée la coopération. Le jeu coopératif n'est qu'un outil au service de l'activité coopérative.

Les 6 composantes qui définissent une activité coopérative :

-Le regroupement des apprenants :

La formation d'équipes se fait de différentes façons (groupe de niveaux homogènes, hétérogènes, regroupements aléatoires...)

-L'interdépendance positive :

Chaque élève ne peut accomplir la tâche (ou du moins difficilement) sans l'apport des autres membres de l'équipe.

-L'engagement :

La participation de tous les membres de l'équipe est essentielle. Chaque élève est responsable de ses apprentissages et aussi de l'aide qu'il apporte à son équipe pour atteindre les buts visés.

-Les relations interpersonnelles positives :

la communication, l'écoute, l'entraide, l'acceptation, la confiance, le respect

-L'évaluation :

On amène les apprenants à avoir une réflexion axée sur la dynamique de leur équipe et sur leurs habiletés interpersonnelles ou sociales.

-Le rôle de l'enseignant :

Il devient observateur. Il offre son soutien aux équipes d'apprenants. Il aide à l'évaluation du fonctionnement des équipes.

⇒ Dans un groupe coopératif, les activités proposées sont conçues de telle façon que la participation de chaque personne est nécessaire pour atteindre l'objectif.

Les individus de capacités et de talents différents ont chacun une tâche à réaliser et travaillent ensemble pour atteindre un but commun. Le défi nécessite la mobilisation de chacun et la concertation de tous.

•Types de relations dans le jeu

Cependant, toute activité de groupe est confrontée à la différence d'investissement entre les membres.

Certains, par lâcheté ou timidité, ne vont apporter aucune contribution alors que d'autres vont tout prendre en charge, empêchant l'expression de chacun.

Types de relations dans le jeu :

Un joueur dit aux autres ce qu'ils doivent faire. Il réfléchit à la place du groupe	Des joueurs attendent qu'on leur dise quoi jouer	Des joueurs se révoltent	Des joueurs choisissent des alternatives originales pour montrer leur indépendance
Un joueur, parfois deux, plus vifs, vont dire aux autres comment ils doivent jouer, organiser tous les déplacements, réfléchir à la place du groupe.	Quelques joueurs vont attendre qu'on leur dise quoi jouer sans se révolter aucunement : " On est là pour gagner et eux ont l'air de s'y connaître, alors..."	Quelques joueurs vont se révolter ouvertement : "Mais tais-toi, laisse-moi réfléchir", ou en jouant systématiquement autre chose que ce qui leur est vivement conseillé.	Quelques joueurs vont choisir des alternatives originales pour montrer leur indépendance : exemple, refaire un tour alors qu'il est arrivé ou prendre des risques inutiles, etc.

•Rôle du maître

Le rôle du maître est primordial pour permettre au jeu de se dérouler dans une ambiance coopérative.

Le débriefing va constituer un moment propice à l'expression des difficultés relationnelles apparues au cours du jeu, puis à une réflexion sur les solutions à envisager : Comment t'es-tu senti pendant le jeu ? Quel rôle as-tu joué au sein du groupe ? Pourquoi ces comportements? Comment faire autrement? Quelles règles à établir pour que chaque personne soit actrice dans la coopération au sein du jeu?

Ces réflexions peuvent aboutir à l'établissement de règles.

Exemple de règles qui ont été proposées par un groupe d'enfants dans le cadre d'un travail sur les jeux coopératifs :

-Quand une personne joue, les autres se taisent. Elle réfléchit et dit ce qu'elle pense faire.

-Les autres lui proposent d'autres façons de faire en expliquant pourquoi.

-La personne qui joue fait le choix final, qui n'est pas discuté pour l'instant, mais pourra l'être en fin de jeu.

-Si une personne ne sait pas quoi jouer, elle peut demander à quelqu'un de jouer à sa place par deux fois au cours du jeu (deux jokers).

5-Idees de projets derives

Les jeux cooperatifs constituent un support pour la mise en oeuvre de nombreux projets, qui impliquent l'élève dans ses apprentissages.

Exemples :

- Exposition des jeux realises
- Exposé sur les jeux coop
- Présentation des jeux dans le journal d'école
- Envoi des jeux aux correspondants
- Rencontre jeux coop avec d'autres classes, d'autres écoles, avec les maternelles...
- Soirée jeux coop avec les parents
- Echange de l'expérience jeux coop sur le site de l'école
- Présentation ou prêt à la ludothèque de la ville
- Stand à la fête de l'école
- Recueil de règles
- Prêt des jeux coop à la BCD
- Mise à disposition des jeux coop pour la récré
- Echanges de jeux coop avec d'autres classes
- Recherches sur les jeux à travers le monde, les temps

De même, les jeux coop permettent de travailler dans toutes disciplines et ainsi d'envisager un projet interdisciplinaire.

Exemples :

- Vivre ensemble
- HG : jeux à travers les temps, le monde
- Math : géométrie, grandeurs et mesure
- Français : langage oral, débat, production d'écrit
- Techno : analyse systémique, démarche technologique
- Langue : à quoi jouent les enfants anglais ?
- Arts visuels
- etc...

RENCONTRES

D'ENFANTS

Des Jeux coopératifs à inventer, à présenter, à vivre.

Ce chapitre est destiné aux enseignants et élèves concernés des rassemblements d'enfants autour des jeux coopératifs.

OBJECTIFS:

au niveau des enfants

- faire vivre la coopération à travers des jeux de plein air coopératifs
- favoriser l'entraide
- faire des choix
- rencontre entre enfants de différentes écoles (éventuellement vers une correspondance scolaire voire un espace coopératif sur le site internet départemental)
- jouer dans le plaisir, jouer pour jouer, jouer sans perdre
- implication de chacun dans la réussite de tous
- prise de responsabilité dans l'animation d'un jeu

au niveau des enseignants

- prise de responsabilité dans la préparation et l'encadrement des jeux
- s'informer, se former à gérer des jeux pédagogiques
- faire que tous les enfants aient leur place
- fédérer le groupe
- valoriser les enfants
- favoriser la prise de responsabilité

En amont

Chaque classe participant à une rencontre travaille en amont divers jeux coopératifs suivant les 7 catégories proposées **Adelin ROUSSEAU**.

Je me présente

Je m'exprime

Je suis à l'écoute

Je prends ma place

J'ai des qualités

Je vis la confiance

Je vis la coopération

(Voir chapitre suivant)

Il conviendra que la classe choisisse un jeu, le pratique et peut-être le modifie ou transforme un jeu classique en jeu coopératif afin de le présenter et le faire « jouer » aux autres enfants le jour des rencontres.

Le jeu qui sera proposé devra permettre à 20 à 25 élèves de le pratiquer en même temps sur un espace de jeu d'environ $\frac{1}{4}$ d'un terrain de hand bal.

Le jour de la rencontre

4 classes se retrouvent sur une demi-journée.

Chaque classe est scindée en 4 sous-groupes de 4 couleurs (rouge, vert, bleu, jaune).

Le principe est que les équipes qui évolueront ensemble lors de la journée seront faites d'enfants issus des 4 classes participantes afin de provoquer la rencontre et l'échange entre les enfants.

La demi-journée est divisée en 4 temps pour faire vivre 4 ateliers.

Pour chaque atelier, ce sont les élèves d'une des 4 classes qui présente son jeu coopératif aux autres classes.

Exemple d'organisation :

13 h 30	13 h 45	1 enseignant responsable zone Rouge		1 enseignant responsable zone Verte			
		14h - 14h30	14h30 - 15h00	14h - 14h30	14h30 - 15h00		
		Classe 1 <i>accueille</i>	Classe 2 <i>accueille</i>	Classe 1 <i>accueille</i>	Classe 2 <i>accueille</i>		
		Classes 2, 3, 4	Classes 1, 3 et 4	Classes 2, 3, 4	Classes 1, 3 et 4		
		15h - 15 h 30 Goûter		15h - 15 h 30 Goûter			
		15h30 - 16h00	16h00 - 16h30	15h30 - 16h00	16h00 - 16h30		
		Classe 3 <i>accueille</i>	Classe 4 <i>accueille</i>	Classe 3 <i>accueille</i>	Classe 4 <i>accueille</i>		
		Classes 1, 2 et 4	Classes 2, 3 et 4	Classes 1, 2 et 4	Classes 2, 3 et 4		
		13 h 45	13 h 45	1 enseignant responsable zone Bleue		1 enseignant responsable zone Jaune	
				14h - 14h30	14h30 - 15h00	14h - 14h30	14h30 - 15h00
Classe 1 <i>accueille</i>	Classe 2 <i>accueille</i>			Classe 1 <i>accueille</i>	Classe 2 <i>accueille</i>		
Classes 2, 3, 4	Classes 1, 3 et 4			Classes 2, 3, 4	Classes 1, 3 et 4		
15h - 15 h 30 Goûter				15h - 15 h 30 Goûter			
15h30 - 16h00	16h00 - 16h30			15h30 - 16h00	16h00 - 16h30		
Classe 3 <i>accueille</i>	Classe 4 <i>accueille</i>			Classe 3 <i>accueille</i>	Classe 4 <i>accueille</i>		
Classes 1, 2 et 4	Classes 2, 3 et 4			Classes 1, 2 et 4	Classes 2, 3 et 4		

En fin de rencontre

La journée se termine par une analyse des jeux proposée avec réalisation d'une fiche critique de chaque jeu ainsi que l'échange des règles des jeux entre classes et une évaluation par les élèves et enseignants de la journée.

De retour en classe, la rédaction d'un compte-rendu pour communiquer, sur le site internet des écoles et de l'association départemental OCCE, autour de cette journée de rencontre.

ECHELLE DE PROGRESSION
selon Adelin ROUSSEAU

Coopération

5 CONFIANCE DANS LES AUTRES

4 COMMUNICATION :
Expression et Ecoute

3 PRENDRE SA PLACE

2 ESTIME DE SOI

1 SECURITE DE BASE :

ANIMATIONS aux JEUX COOPERATIFS

7 étapes pour bâtir des jeux coopératifs suivant
l'ECHELLE DE PROGRESSION
selon Adelin ROUSSEAU

Je me présente	P 17
Je m'exprime	P 19
Je suis à l'écoute	P 21
Je prends ma place	P 23
J'ai des qualités	P 24
Je vis la confiance	P 25
Je vis la coopération	P 28

Pour chaque jeu ou à chaque étape, l'enseignant(e) doit introduire auprès des enfants les questions à se poser. Quelques exemples de questions sont proposés après chaque étape.

JE ME PRESENTE

Permettre aux participants de faire connaissance, de « briser la glace » et de se découvrir tout en découvrant les autres.

Pouvoir estomper progressivement un éventuel sentiment de méfiance souvent présent lors de premières rencontres avec des inconnu(e)s..

<p>Le bonjour Théâtral Se présenter par le geste et le prénom.</p>	<p>L'animateur se présente en faisant un geste et en disant «Bonjour, je m'appelle ». Puis tout le monde refait le même geste en disant « Bonjour ». Chaque joueur fait de même.</p>	<p>Variante : exercice de mémoire : donner le prénom d'un enfant et tout le groupe répète le geste qu'il faisait en se présentant. Ceci peut être fait successivement par des enfants qui se souviennent des gestes des autres.</p>
<p>Le bonjour insolite Se présenter par le geste et le prénom</p>	<p>Les enfants se déplacent dans la salle au son de la musique, au signal (arrêt de la musique) chacun trouve un partenaire et lui dit bonjour en le nommant par son prénom. Puis l'animateur propose de se dire un bonjour par un geste (se taper deux fois dans les mains face à face, deux fois coudes à coudes, deux fois genoux à genoux, se frotter dos à dos, etc...) puis il laisse les couples rechercher une façon originale de se dire bonjour. Les propositions faites par les enfants peuvent être reprises par le groupe se qui valorise leurs recherches.</p>	<p>Variante : On peut se coller à 3 ou 4 comme des grappes et se déplacer ainsi « collé ». Puis on se décroche au signal.</p>
<p>Les yeux dans les yeux</p>	<p>Se déplacer dans un espace, quand la musique s'arrête : capter le regard de quelqu'un, se rapprocher et se présenter.dire le prénom de l'autre et la couleur des yeux</p>	
<p>Dans le silence Développer l'écoute et la concentration</p>	<p>Se mettre en cercle, épaule contre épaule. Attendre le silence, quand le silence s'installe quelqu'un peu dire son prénom. Refaire place au silence puis quelqu'un d'autre peu dire son prénom. Attention on doit être attentif pour que l'on ne dise pas son prénom en même temps que l'un des coéquipiers.</p>	
<p>Les pingouins</p>	<p>Chacun choisit une façon de marcher : soit la pointe des pieds vers l'extérieur, soit la pointe des pieds vers l'intérieur. Evoluer sur une musique entraînante. Chacun part à la recherche de quelqu'un qui marche comme lui. Quand il l'a trouvé, ils se saluent en se donnant la main droite. Ensuite ils passent chacun la jambe gauche au dessus des mains serrées pour se retrouver dos à dos. Ils font ainsi une petite ballade</p>	

	dans un sens puis dans l'autre. Ils se séparent, modifient la position de leurs pieds et cherchent à nouveau quelqu'un d'autre qui marche comme eux... et ainsi de suite.	
Devine qui ? Aller vers l'autre pour chercher une information	L'enseignant(e) colle une étiquette sur les fronts des enfants sans leur montrer. Si ce sont des prénoms, l'enfant doit savoir quel est le prénom écrit sur son étiquette en allant voir les autres en les questionnant « Est-ce le prénom d'une fille? Avec des lunettes? ... ». Les autres peuvent aider en donnant un indice « c'est le prénom d'un enfant qui a un pull jaune ». Pour les animaux, il faut procéder de manière identique: « L'animal a-t-il des sabots? Vole-t-il? ». Il faudrait à chaque question, changer de partenaires. Pour les couleurs : « ma couleur est-elle celle des tomates? ». Dès que l'enfant a trouvé, il peut aider les autres. Attention, il y a des risques que les enfants donnent la réponse en croyant aider leur camarade. Quand tous ont fini, ils le disent à voix haute à l'ensemble de la classe puis vérifie.	Matériel : autocollants ou post-it sur lesquels sont écrits soit les prénoms des enfants, soit sont dessinés des animaux, ou des couleurs. Effectif : Dans une classe dont l'effectif excède 25 élèves, il est préférable de diviser le groupe en deux (un groupe spectateur, un groupe acteur). Variantes : On peut réaliser ce jeu juste après le bonjour théâtral. Les enfants doivent aider les autres en leur donnant un indice non verbal. Par exemple, reproduire le geste de l'enfant dont le nom est écrit. De même, avec les dessins des animaux, on peut demander aux enfants d'aider leurs camarades en mimant, ou en imitant le cri.
Les paires Entrer en contact avec les autres pour chercher une information	Faire découvrir les cartes aux enfants. Qu'est-ce? Ils découvrent que les animaux sont tous par 2. Plonger les animaux dans un sac ou boîte, puis chaque enfant prend une carte. Au signal, l'enfant doit chercher son double et lui donner la main, ou bien réaliser une danse. Puis, on recommence.	Matériel : des cartes animaux par Variantes : on peut choisir le thème des aliments, des couleurs... Une fois, la paire constituée, ils peuvent réaliser une action à 2 ou un projet. Par exemple, se ranger, avoir un partenaire de jeu, réaliser un dessin sur une même feuille, ou bien faire un dessin et se l'échanger
Aimez-vous? Entrer en contact en exprimant ses	Tous les enfants sont assis sur une chaise. L'enseignant(e) pose une question: Aimez-vous... faire du vélo? Faire la cuisine? Venir à l'école?...	Matériel : une chaise par enfant formant une ronde. Variante : utiliser des

goûts	L'enfant qui répond Oui, se décale vers la chaise de droite. Celui qui répond Non, reste sur place. Il arrive ainsi que les enfants s'assoient sur celui ou celle qui reste. Ensuite, chacun des participants pose une question aux autres sur le même principe.	cerceaux à la place des chaises, les enfants restent debout.
-------	--	--

Questions pour réflexion après cette étape :

A-t-il été facile de me souvenir du prénom de l'autre ? Quelles stratégies je mets en place pour m'en souvenir ?

Ai-je échangé des informations avec tous les membres du groupe ?

Ce que j'ai présenté de moi, a-t-il permis aux autres de me connaître autrement ?

Est-ce facile ou difficile de trouver des éléments en commun avec l'autre ?

Est-ce facile ou long de regarder quelqu'un droit dans les yeux pendant une minute ?

JEUX D'EXPRESSION

Il est difficile de séparer cette étape de la suivante qui est celle de l'écoute tellement elles sont liées.

Je suis à la fois un émetteur et un récepteur !

Les Sculptures	Une personne fait le sculpteur, une autre fait le modèle et la dernière est la pâte à modeler. Le modèle prend une position pendant que le sculpteur a les yeux fermés. Après, le sculpteur tente de refaire le modèle dans la pâte à modeler en touchant le modèle et en ayant toujours les yeux fermés. Lorsqu'il croit que c'est pareil, il ouvre les yeux et compare son œuvre au modèle original. Le résultat est souvent farfelu.	- En équipes de 3. Variante : On peut faire prendre vit aux statuts en les faisant parler et créer elles-mêmes leur histoire. Les mouvements de chacun peuvent s'imbriquer.
La statue évolutive	Quatre personnes prennent place au centre de la pièce et construisent ensemble une statue avec leur corps (il s'agit d'une statue d'un seul bloc, il y a donc contact entre eux). Il s'agit d'art moderne : toutes les formes sont permises et la statue ne représente rien de concret. Une fois que la statue est en place, quatre autres personnes viennent remplir les espaces vides... Elles doivent avoir un point de contact entre elles mais ne peuvent pas toucher la statue en place. Les premières personnes en place se retirent et comme par magie, on découvre une nouvelle statue... et ainsi de suite...	- En équipes de 4.

<p>Les tableaux vivants</p>	<p>Il s'agit de représenter une scène qui doit avoir une signification. La difficulté est de construire cette scène en silence sans parler de ce qui se passe au cours de la construction. Une personne prend place sur la scène en position immobile, figée dans l'action. Chacun vient s'ajouter en complétant le tableau dans le plus grand silence. Quand le tableau est construit, il s'anime au signal de l'animateur. Celui-ci demande ensuite à chacun ce qu'il voulait représenter... Surprises !!!!!</p>	
<p>L'histoire des mots</p>	<p>Chaque équipe prend une enveloppe et doit faire une histoire sans faire d'énumération. Elle doit avoir une suite logique et intégrer tous les mots de l'enveloppe. L'équipe peut choisir faire une mini pièce de théâtre ou simplement de raconter l'histoire. Il est intéressant d'ajouter un mot inconnu pour voir ce que chaque équipe donnera comme sens à ce mot. Il n'est pas nécessaire de faire de concours, mais simplement de faire remarquer aux jeunes que chaque équipe a fait une histoire très différente tout en ayant les mêmes mots. Il est aussi possible de mettre des mots différents dans chaque enveloppe pour éviter les comparaisons.</p>	<p>Equipes de 5 à 6 Matériel: enveloppes ayant 5 ou 6 mots, les mêmes pour chaque enveloppe.</p>
<p>Se rencontrer grâce à nos mains Sensibiliser à une approche tactile de l'autre</p>	<p>Se disposer en deux cercles concentriques égaux en nombre, se regardant :</p> <ul style="list-style-type: none"> . Fermer les yeux et ne plus les ouvrir jusqu'à la fin (important). . Chacun fait trois pas à droite. <p>L'animateur veille à ajuster le face à face des couples d'aveugles.</p> <ul style="list-style-type: none"> . Avancer les mains et prendre celles du partenaire, . soupeser les mains, ressentir la chaleur, la densité, la nature de la peau. . Exprimer au partenaire seulement par les mains, en silence, et chacun son tour : <p>La surprise, la peur, la confiance, la colère, la joie, merci...</p> <p>Pour finir, ouvrir les yeux et libérer la parole.</p>	<p>Toute une classe</p>
<p>Jeu du miroir Guider et être guidé dans le groupe puis face au groupe</p>	<p>Les enfants se mettent par deux, face à face sans se toucher. En général, mettre les mains paumes ouvertes vers l'autre est la position de base. L'un va commencer par faire des gestes ou des déplacements. L'autre doit reproduire. Il faut les inviter à réaliser des mouvements lents afin que le miroir soit parfait. Au signal, on</p>	<p>Toute une classe Variantes: Un enfant peut guider 2 ou 3 enfants, puis le groupe entier.</p>

	inverse les rôles.	
<p>Questions pour réflexion après cette étape : <i>Est-il facile de trouver une expression, un geste, une intonation pour traduire un sentiment ?</i> <i>Qu'est-ce qui m'a amusé dans ces jeux ?</i> <i>Est-ce qu'il y a plusieurs façons de traduire un sentiment par le non verbal et l'intonation ? Quelles difficultés ai-je rencontrées ?</i></p>		

JEUX D'ECOUTE ATTENTIF AUX AUTRES L'écoute est à la fois une technique, une attitude et un art, un art de vivre avec soi et avec les autres...		
<p>Le courant électrique</p>	<p>Les jeunes sont placés en cercle. Tous se tiennent par la main. Le meneur de jeu donne le signal en serrant la main de son voisin qui, à son tour, sert la main de son voisin. Ainsi de suite jusqu'au retour au meneur de jeu qui lève son bras pour indiquer qu'il a bien reçu le signal.</p> <p>Consigne : Les enfants doivent serrer la main de façon délicate et discrète.</p>	<p>Variantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le meneur de jeu compte le temps que met le courant électrique à faire le tour. Il faut à chaque fois essayer de faire mieux. - Le courant peut passer dans un sens puis un autre et dans les deux sens. - Peut se réaliser les yeux fermés - un enfant peut se mettre au centre du cercle et rechercher ou se trouve le courant. S'il trouve l'enfant désigné le remplace au centre du cercle.
<p>L'oiseau silencieux enchanteur Former une grande chaîne humaine</p>	<p>Ce jeu se déroule sans paroles. Tous les participants ont les yeux bandés.</p> <p>Ils se déplacent seuls dans un espace limité à la recherche d'un oiseau extraordinaire. Quand ils rencontrent quelqu'un, ils disent "cui-cui". Si celui-ci répond "cui-cui", ils continuent leur recherche, car cet oiseau extraordinaire est silencieux. En fait, il s'agit d'une personne désignée par l'animateur, elle restera les yeux ouverts et muette devant toute interpellation.</p> <p>Lorsque quelqu'un a rencontré "l'oiseau qui ne répond pas", il le prend par la main, ouvre les yeux et devient</p>	<p>Matériel : foulards</p> <p>Adaptation : Une musique classique à bas volume peut rendre le jeu encore plus poétique.</p>

	<p>lui aussi un mystérieux et merveilleux oiseau silencieux.</p> <p>Le jeu se termine lorsque tout le groupe forme une grande chaîne dans un silence total.</p>	
<p>La pieuvre Déplacements coordonnés d'un groupe</p>	<p>Quatre ou cinq joueurs forment un cercle autour du dernier joueur qui représente la tête de la pieuvre et doit la diriger dans ses déplacements entre des obstacles. Les autres joueurs sont les pattes et doivent toucher la tête d'un seul doigt et fermer les yeux. Sans perdre ce contact physique, ils doivent suivre tous les mouvements de la tête.</p> <p>La pieuvre doit se déplacer sur la plage, mais celle-ci est encombrée de déchets. Sa tête les voit bien, mais il faut bien diriger ses longues pattes.</p>	Equipes de 5 ou 6
<p>L'endormeur Etre attentif aux autres</p>	<p>Les enfants sont en cercle, ils doivent tous pouvoir se voir. On demande à tous les enfants de fermer les yeux puis le meneur de jeu désigne discrètement l'endormeur. Tout le monde ouvre les yeux et chacun s'observe. Lorsque l'on rencontre les yeux de l'endormeur et que celui-ci nous fait un clin d'œil, on s'endort. On doit rechercher qui est l'endormeur avant qu'il nous endorme.</p>	10 minimum
<p>Remets-moi mon chapeau</p>	<p>Les participants marchent au son de la musique, un sac de riz sur la tête (ou un gobelet..). Quand le sac tombe, on doit rester immobile et attendre que quelqu'un d'autre vienne remettre le sac sur la tête, après quoi on peut repartir. On peut mettre le sac sur le dos (à quatre pattes), sur une épaule... etc.</p>	
<p>Souris gelée</p>	<p>Le chat poursuit les souris. Lorsqu'une souris est touchée, elle reste immobile, jambes écartées. Pour qu'elle soit délivrée, il faut qu'une autre souris passe entre ses jambes. Il est interdit au chat de toucher une souris qui vient tout juste d'en délivrer une autre.</p>	<p>Variante : Toute souris blessée doit placer la main sur l'endroit touché par le chat. Elle se déplace dans cet état. Une autre souris peut la guérir en la retouchant à cet endroit blessé.</p>
<p>Cornes Développer l'écoute</p>	<p>Tous les enfants sont debout en cercle. Un premier volontaire ou l'enseignant(e) dit: « des cornes, des cornes, le taureau a des cornes ». A ce moment, chacun se tape une fois sur les genoux et place ses doigts sur le front pour former les cornes. Le suivant choisit un autre animal. Si celui-ci n'a pas de cornes, alors personne ne doit bouger. Si un enfant mime le geste des cornes, on pose la question: « Penses-tu vraiment que la grenouille a des cornes? » Puis, on continue.</p>	<p>Variante: on peut choisir d'autres caractéristiques telles que des griffes, des poils, ...</p>

Poule-Coq	Les enfants sont alignés, ils se tiennent la main par 2, 3, 4 ou plus suivant leur âge. Lorsque l'animateur dit poule on saute à pied joint en avant, lorsqu'il dit coq on reste sur place (cela peut se faire sous la forme d'une histoire). Si on se trompe on recule d'un saut. Les groupes sont solidaires pour arriver les premiers sur la ligne d'arrivée. Des stratégies sont alors à envisager pour avancer le plus loin possible ensemble et ne pas se tromper.	
------------------	--	--

Questions pour réflexion après cette étape :

Est-ce que l'on a fait attention à moi ? Est-ce que j'ai fait attention aux autres dans ces jeux ?

Qu'est-ce que je me suis senti isolé ? Est-ce que j'ai fait attention à ce que les autres me proposaient ? Est-ce que j'ai fait des propositions ?

JE PRENDS MA PLACE

Permettre à chacun de prendre conscience de la place qu'il occupe dans le groupe auquel il appartient. Chacun doit être conscient du rôle qu'il peut ou doit jouer, pour coopérer, co-opérer, opérer avec...et comment organiser le travail collectif.

La corde coopérative	Pour chaque binôme, un premier joueur prend une cordelette par les 2 bouts. Son partenaire fait ensuite de même en faisant passer sa cordelette entre celle de l'autre joueur et le corps de celui-ci... Cela veut dire que les cordes des deux joueurs s'entrecroisent. Et le jeu peut commencer ! Chaque binôme essaie de se séparer sans couper la corde ni retirer les menottes.	Se mettre par 2 matériel: 2 cordelettes de 1,5 m par binôme
Maman cane	De préférence sur une musique entraînante, en file indienne. Maman cane fait un geste répétitif en marchant, geste que tous les canetons répètent en la suivant. Ensuite maman cane accélère et rejoint la queue. Nous avons alors une nouvelle maman cane.	
Imitez-moi	Tous en cercle. Chacun à son tour fait un geste simple et répétitif qui est immédiatement repris par les autres.	
Rythmes	Chacun exécute à son tour une séquence rythmique simple en utilisant les doigts, les mains, les pieds... Tous le reproduisent ensemble.	
D'un mur à l'autre	Tous les participants sont alignés contre un mur à une extrémité de la pièce. Quelqu'un démarre et les autres le suivent en adoptant	

	la même façon de marcher. On repart en sens inverse avec une autre « façon de marcher ».	
Promenade imaginaire	On part ensemble en voyage avec un guide...tout le monde le suit... les obstacles sont nombreux...	
Histoire sans parole	En cercle. Quelqu'un fait un geste lent. Tout le monde (en silence) fait le même geste en même temps. Quand il s'arrête sur une position donnée, c'est le moment pour que son voisin (sa voisine) prenne le relais et continue l'histoire à partir de cette position. On poursuit l'histoire sans paroles dans le cercle.	
Questions pour réflexion après cette étape : <i>Ai-je bien pris ma place ?</i> <i>Comment me suis-je senti dans le groupe : écouté, ignoré, content, déçu, ...et pourquoi ?</i>		

J'AI DES QUALITE

Permettre à chacun de reconnaître ses propres valeurs, se découvrir positivement, développer son estime de soi, reprendre confiance en lui et en l'autre.

Développer un regard positif sur soi-même et les autres.

Donner à chacun un Espace d'expression, de liberté et de créativité ; susciter la curiosité et la découverte mutuelles.

Les points communs Travailler l'estime de soi et favoriser l'acceptation des différences et ressemblances	En cercle, un enfant avance d'un pas et dit la phrase : « Celui qui comme moi sait faireavance d'un pas ». Les enfants qui se reconnaissent dans la phrase énoncée avancent d'un pas. La parole est donnée à un autre camarade.	
Les compliments	Donner à chaque enfant une petite fiche sur laquelle il sera amené à écrire un compliment sur l'un de ces camarades. Les compliments seront lus par ceux qui le souhaitent.	

<p>La fleur Porter un regard positif sur ses camarades</p>	<p>Demander à chaque enfant de dessiner une fleur avec 5 pétales. Au cœur de la fleur il y inscrit son prénom. Les enfants circulent dans la classe et s'échangent les fleurs. Au signal, les enfants cessent d'échanger et gardent la fleur qu'ils ont en main. Chaque enfant écrit dans un pétale quelques mots sur le camarade à qui appartient la fleur. Puis on poursuit les échanges jusqu'à ce que tous les pétales soient remplis.</p>	<p>Note : Les écrits porteront sur des compliments, des remerciements, des descriptions ou des traits de caractère élogieux.</p>
<p>Les prénoms positifs</p>	<p>Chacun se présente en donnant un adjectif qui commence par la même lettre que son prénom.</p>	
<p>Questions pour réflexion après cette étape : <i>Ce que j'ai présenté de moi a-t-il permis aux autres de me connaître autrement ? Est-ce plus facile de me trouver des qualités que des défauts ? Etre jugé quand j'ai énoncé mes qualités me fait-il peur ? Est-il facile d'accueillir le regard que le groupe ou que l'autre portent sur moi ? Qu'avons-nous appris les uns des autres ? Me suis-je découvert des points communs avec les autres ? Quels sont les bienfaits de ces jeux pour moi ? pour le groupe ? Est-ce facile d'exprimer ce qui dans le comportement de l'autre me fait plaisir ? Suis-je satisfait des messages reçus ?</i></p>		

JE VIS LA CONFIANCE

Confiance et sécurité sont 2 ingrédients nécessaires à toute activité coopérative. La confiance que j'ai en l'autre, va se renforcer et permet un travail coopératif davantage certain et serein.

<p>Les garde-fous Initier un contact physique non menaçant entre participant</p>	<p>Les participants se placent en cercle, en laissant un espace d'environ une longueur de bras entre eux. Une personne est invitée à aller au centre du cercle. L'animateur lui bande les yeux et la fait tourner sur elle-même pour la désorienter. Il amène ensuite cette personne près de la circonférence intérieure du cercle formé par les participants. Le volontaire qui a toujours les yeux bandés marche à reculons et doit essayer de faire le tour du cercle. Le rôle des gens du cercle est de garder le volontaire à l'intérieur en le guidant très doucement au moyen de leurs mains placées devant eux. Il se déplace à son rythme et se laisse guider en toute confiance.</p>	<p>Effectif : 8 à 15 Matériel : un foulard Note : il est très important de respecter le rythme de la personne au centre du cercle. Il est préférable de réaliser cet exercice en silence.</p>
<p>Le guide et l'aveugle</p>	<p>Une personne a les yeux bandés; l'autre la conduit d'abord avec les bras autour de la taille, par la main, ensuite par le bout d'un doigt et enfin par la voix (un</p>	<p>Notes : - Veillez à la sécurité des participants non-voyants</p>

Permettre de communiquer sans l'usage de la parole	son plus ou moins fort informe de l'éloignement ou non de la personne). Ensuite on permute les rôles	- Convenir d'une consigne sonore d'urgence
La bouteille ivre Faire voyager une personne toute raide dans un cercle formé par ces partenaires	Former un cercle assez concentrique sans être collé les uns aux autres. Une personne se place au centre du cercle et doit se raidir. Elle se laisse alors tomber en arrière où un des partenaires la rattrape pour la renvoyer doucement vers un autre participant. <i>Une bouteille est tombée à la mer et est ballottée par les remous de la mer jusqu'à ce qu'elle s'échoue sur la plage.</i>	Effectif : 6 à 9 joueurs
Le coureur aveugle Arrêter ensemble le coureur aveugle qui fonce contre le mur.	Un joueur volontaire doit courir, les yeux bandés par le foulard, contre mur formé par ces partenaires qui devront l'arrêter en douceur.	Effectif : à partir de 8 Variante : même jeu, mais sans foulard, en fermant les yeux: c'est aussi un jeu très intéressant pour tester la maîtrise que l'on peut avoir sur son propre corps.
Le pilote et sa voiture	A (le pilote) conduit B (la voiture) qui a les yeux bandés. Quand A (derrière) B a les mains posées sur ses épaules, la voiture est à l'arrêt. Une tape à gauche ou à droite indiquera la direction à prendre. S'il n'y a pas de contact, cela signifie que la voie est libre droit devant : aller tout droit. Il s'agit d'éviter les collisions... et d'augmenter progressivement la vitesse. Ensuite on inverse les rôles.	Effectif : par binômes
L'arche de Noé	Les enfants ont les yeux bandés. L'animateur vient dire tout bas quel cri d'animal il faudra pousser. A son signal, les enfants se déplacent dans la salle (ou dehors) en poussant leur cri. Ils doivent se regrouper par famille en se donnant la main (ou la patte !)	
Les baguettes aériennes	Les enfants se mettent par 2. Ils se font face et disposent une baguette entre leurs paumes droites par exemple. La consigne est simple: « Vous faites des gestes simples, vous pouvez vous déplacer mais la baguette doit tomber le moins possible. » 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.	Matériel : baguettes en bois léger d'environ 1 mètre, 1 pour 2 enfants puis 2 pour les 2 Variante : On peut bander les yeux d'un partenaire, puis des deux.

<p>La Ferme Bruyante Se déplacer en confiance vers un signal</p>	<p>Il est important de diviser la classe en 2. Dans un espace défini, il ne faudrait pas plus de 8 couples. Les enfants se mettent par deux. Chaque couple choisit le cri d'un animal de la ferme. Ils se répartissent tous dans l'espace. Un des 2 enfants a les yeux bandés et l'autre doit l'appeler en poussant le cri choisi. Le jeu se termine quand tous les enfants sont de nouveau réunis. L'enseignant(e) veille à ce qu'il n'y ait pas de chocs entre les enfants qui ont les yeux bandés.</p>	<p>Matériel: un foulard ou bandeau pour 2</p> <p>Variante: On peut choisir des animaux de la jungle, de la savane... Mais on peut aussi appeler le son camarade par son prénom ou inventer un son.</p>
<p>Le Mur silencieux Se déplacer en toute confiance dans un espace défini</p>	<p>Un groupe d'enfants (max: 15) forme un mur. Ils sont bien serrés et doivent être silencieux. Un enfant lui fait face 10 ou 15 mètres plus loin. Quand il le demande, on lui bande les yeux. Il doit s'avancer le plus près possible du mur sans le toucher. On lui demande de marcher rapidement puis de marquer un arrêt net. Quand il décide de s'arrêter, on lui ôte le bandeau. Il serait intéressant de réaliser plusieurs séances et d'observer la confiance de plus en plus développée au fil de l'année: l'enfant qui a les yeux bandés devrait s'approcher de plus en plus près du mur.</p>	<p>Matériel: un foulard ou un bandeau</p> <p>Variante: faire courir l'enfant.</p>
<p>La Bulle rassurante Se déplacer en toute confiance dans un espace défini</p>	<p>Cinq ou six enfants forment une ronde. Un autre enfant vient au milieu et on lui bande les yeux. Il doit se déplacer dans l'espace de la grande pièce en se sentant en sécurité, protégé par la bulle sans les toucher. La ronde doit donc suivre le déplacement et lui dire stop s'il y a un obstacle.</p>	<p>Matériel: un foulard ou un bandeau</p>

Questions pour réflexion

après cette étape :

Est-ce que je touche plus facilement certains joueurs que d'autres ?

Est-il facile d'être touché ? Est-il facile de circuler les yeux bandés ?

Est-il facile pour le guide d'accompagner le joueur aveugle ? Pourquoi ?

Durant l'activité où j'étais guidé, me suis-je senti en sécurité ou avais-je peur ?

Quels sont les bienfaits de ces jeux pour moi ? pour le groupe ?

Dans le jeu Bouteille ivre, comment celui qui se trouvait au centre s'est-il senti ?

Quel a été le vécu du groupe accueillant la bouteille ivre ?

A-t-il veillé au bien-être du joueur central ?

Pour quelles raisons certains joueurs n'ont pas voulu devenir ce mât central ?

JE VIS LA COOPERATION

Apprendre à coopérer dans différentes situations qu'elles soient ou non conflictuelles.

<p>La rencontre des couleurs</p>	<p>Remettre un foulard (ou un bout de tissu) de couleur à chaque joueur. Les joueurs se déplacent de différentes façons (marche lente, rapide, etc.). À un signal donné (arrêt de la musique) les joueurs se regroupent selon la couleur de leur foulard et l'étendent par terre pour former un grand tapis de même couleur sur lequel ils s'assoient.</p>	
<p>Nez sur genoux</p>	<p>Les participants circulent dans la pièce au son d'une musique entraînante. A un signal (ou quand la musique s'arrête) ils se regroupent par deux, par trois, par quatre, ou par cinq selon les indications de l'animateur (Tous dépendra de l'âge des enfants et la complexité de la tâche à accomplir) Ils ont alors une tâche à accomplir ensemble par exemple : chacun doit avoir la main gauche sur le pied droit de quelqu'un d'autre... Ensuite circuler à nouveau et rencontrer d'autres partenaires... avec d'autres consignes (coude sur oreille... nez sur genou..)</p>	
<p>La poursuite de la lune et du soleil</p>	<p>Les jeunes sont placés en cercle, face vers l'extérieur. Le moniteur donne le signal du départ pour le petit ballon (lune). Celui-ci se promène de jeune en jeune en faisant le tour du cercle. Ensuite, le gros ballon (soleil) part dans la même direction que le petit et doit tenter de rattraper la lune. C'est un jeu qui n'a pas de fin, alors à vous d'y mettre fin. Ce jeu peut s'avérer utile pour les temps d'attente entre deux activités.</p>	<p>matériel: un gros ballon et un petit ballon</p>
<p>Le Serpent gesticulant</p>	<p>Chaque jeune est placé l'un derrière l'autre avec les jambes écartées. Tous se tiennent par la taille. Au signal de départ, ils avancent au même rythme en essayant d'aller le plus vite possible en gardant la forme de départ.</p>	<p>Variante : Il est possible de créer tout un parcours avec des obstacles (pont, tunnel, zig-zag entre des cônes...)</p>
<p>Formez-moi</p>	<p>L'animateur demande aux équipes de former soit un animal, un objet, un chiffre ou une lettre. Chacune a, alors, 2 minutes ou plus pour se placer et former ensemble ce qui est demandé. Très bonne activité pour les petits avec les chiffres ou les lettres. Lorsqu'ils sont</p>	<p>Effectif : équipes de 3 ou 4</p>

	plus vieux, vous pouvez demander à 2 ou 3 équipes de former un petit mot ou un nombre.	
La Chenille	Un premier joueur se met à quatre pattes. Un second se met à quatre pattes en plaçant ses mains sur les chevilles du premier. Ainsi de suite pour tous les participants. Quand tout le monde est placé, le premier commence à avancer et tous doivent le suivre et garder le rythme Il est possible de créer tout un parcours avec des obstacles (pont, tunnel, zig-zag entre des cônes...)	
Démêlons-nous ! Se démêler	Faire passer une pelote de grosse laine dans le groupe. Chacun l'enroule autour de soi de façon originale et la passe au suivant. Quand tout le mont est attaché, détricoter! Notes : L'animateur veille à la sécurité des participantes : pas de laine au niveau du cou (étranglement), laine trop serrée,...	Effectif : min 5 Matériel : pelote de grosse laine
Les phoques Se regrouper sur les icebergs	Les participants sont des phoques et ils se baladent dans l'eau sur une musique. Lorsque la musique s'arrête, les phoques doivent monter sur les papiers journaux (banquises). Au fur et à mesure du jeu, les papiers journaux sont de moins en moins nombreux mais tout le monde doit pouvoir se mettre sur le journal restant. Les phoques se prélassent dans l'eau sur une musique mais lorsque le danger approche, les phoques remontent sur la banquise. Malheureusement, celle-ci fond et tous les phoques doivent pourtant y rester ... Variantes: Utilisation d'autres matériaux ou adaptation à d'autres thèmes que les phoques et leur banquise.	Effectif : min 10 Matériel : feuilles de journaux
Le noeud humain Démêler un noeud fait par le corps des participants eux-mêmes	Les joueurs forment un cercle où ils sont épaule contre épaule . Fermer les yeux, tendre les bras et les croiser à hauteur des coudes. Avec chacune de ses mains, attraper une autre main libre. Ensuite ouvrir les yeux et chercher tous ensemble à défaire le nœud sans lâcher les mains. Patience et persévérance	Effectif : 7 à 12 joueurs
Téléphone arabe tactile reconstituer ensemble un mot	Former plusieurs équipes (nombre dépend du nombre lettre ou de morceaux de dessin ou d'indices) les équipes sont assises en file indienne chaque premiers d'équipe forment un cercle au centre de l'espace, ils ont	Matériel : stylos (1 par équipe), feuilles blanches,

<p>ou un dessin ou une devinette</p>	<p>chacun un stylo et une feuille blanche.</p> <p>Le dernier peut être le responsable de la transmission du message (chez les CE-CM), il a l'image correspondante mais ne la montre pas. Le dernier dessine avec son doigt le message à son voisin de devant, qui lui aussi le passe à son voisin de devant. Quand le message arrive au premier celui-ci dessine ce qu'il a senti, il va voir le dernier qui lui dit « bon ou pas bon » si pas bon toute la chaîne se retrouve pour essayer de le faire ensemble ce symbole. Quand bon, le dernier recopie le symbole sur la grille principale dans la case de la couleur de l'équipe.</p> <p>Quand toutes les équipes ont rempli leur case le mot peut alors être lu, le dessin apparaît ou l'on cherche ensemble la solution de la devinette à partir des dessins ou des mots trouvés.</p>	
<p>Les hoola-hoops ont disparus</p>	<p>Les joueurs debouts en cercle font rouler de six à dix hoola-hoops en les dirigeant vers un partenaire à l'opposé dans le cercle. Il s'agit d'éviter si possible les collisions ! Quand la musique s'arrête, on laisse les hoola-hoops là où ils se trouvent et chacun prend place à l'intérieur. Ensuite les personnes qui sont dans le même hoola-hoop doivent le saisir et le faire passer tout le long du corps jusqu'au-dessus des têtes. La musique reprend ainsi que l'échange des hoola-hoops. Enlever chaque fois un hoola-hoop. Terminer le jeu sur une réussite avec seulement trois ou deux .. hoola-hoops.</p>	
<p>Le jeu des gommettes Former des groupes de couleur</p>	<p>Demander à chaque participant de fermer les yeux. Coller sur le front les gommettes de couleur des participants et faisant attention d'équilibrer les groupes. Ensuite demander à chacun d'ouvrir les yeux et sans utiliser la parole et sans montrer de couleur reconstituer les groupes de couleur.</p> <p>On attend dans cette activité beaucoup d'entraide.</p>	
<p>Les souris amoureuses Développer l'unité dans le groupe</p>	<p>Un joueur désigné est le chat et un autre, une souris isolée. Les autres souris se mettent en cercle et se tiennent le bras deux par deux. Le chat tente de toucher la souris isolée mais celle-ci est protégée quand elle s'accroche au bras d'une de ses camarades. Mais, la troisième souris (à l'autre extrémité) doit se détacher. Le chat tente donc de</p>	

	toucher la nouvelle souris, qui de nouveau doit s'accrocher aux autres avant que le chat ne la touche. Si elle est touchée, elle devient le chat. Le jeu s'arrête quand les souris et les chats ont bien couru!	
La queue du dragon	Se mettre en file indienne, les mains sur les épaules. Le premier de la file représente la tête du dragon et le dernier la queue. La tête essaie d'attraper la queue. Lorsque la queue est attrapée, elle se détache et devient la tête. Former deux ou trois dragons dont les têtes peuvent soit attrapé la queue d'un autre dragon soit leur propre queue.	
Les évadés coopérer avec un partenaire pour réussir ensemble	Les enfants sont à 2, épaule contre épaule. On attache le pied gauche de l'un au pied droit de l'autre. Attention, il faut bien serrer afin que les pieds soient les plus solidaires possibles. Puis, on les invite à se déplacer d'un point X à un point Y sans tomber.	Matériel: cordelettes ou foulards Variantes: il peut y avoir un parcours semé d'obstacles ou bien s'habiller et mettre son chapeau. Avec les plus grands, on peut tenter de se mettre à 4, tout simplement en se tenant la main ou par les épaules.
Les radeaux atteindre une cible en coopérant	Les enfants sont placés debout sur un tapis. Les équipages sont alignés et doivent atteindre l'autre rive sans mettre pied en dehors des tapis. Ils ont un 2ème tapis qu'ils placent devant. Puis, ils grimpent dessus et récupèrent l'autre. Ils traversent ainsi et le jeu se termine quand tous les équipages sont arrivés sains et saufs sur l'autre rive.	Matériel: 2 tapis (léger et souple) par équipe de 3 ou 4. Variante: On peut mettre des obstacles à contourner ou une contrainte de temps.
Le naufrage coopérer pour réussir tous ensemble	La classe peut être divisée ou telle quelle (si effectif inférieur à 20). Les enfants sont placés dans un espace défini (soit par des cordes, soit par des tapis). Ils sont sur un navire qui fait naufrage. Pour se sauver, ils doivent utiliser le matériel mis à disposition et quitter le bateau le plus rapidement possible. Ils forment ainsi (selon leurs stratégies) des chemins de secours pour gagner le rivage.	Matériel: cerceaux, caissettes, planchettes, morceaux de moquette... divers matériel sur lequel les enfants peuvent se déplacer.
Le serpent réussir ensemble à	Pour soigner un serpent atteint d'une maladie contagieuse, les enfants doivent le transporter sans	Matériel : - une corde épaisse(le serpent)

<p>porter un objet encombrant vers un lieu précis</p>	<p>le toucher à travers la jungle pour l'amener chez le vétérinaire. La salle de jeux représente la jungle dans laquelle on a aménagé l'espace pour créer un parcours (par exemple : faire passer le serpent au dessus d'un banc matérialisant un tronc d'arbre).</p> <p>Les enfants ne peuvent toucher directement le serpent qu'une seule fois pour y glisser un objet, sous peine de devenir malade à leur tour. Ils se débrouillent ensuite pour placer d'autres objets et le transporter jusque chez le vétérinaire.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - des cordelettes, foulards, batons, petits anneaux, cerceaux - des chaises, tables, plints, bancs... pour aménager l'espace <p>Variante : Pour les plus grands, le serpent ne doit pas toucher le sol ni les obstacles afin qu'il ne souffre pas.</p>
<p>Le roi du silence Etre capable de coordonner son déplacement en fonction du groupe pour ne pas faire de bruit.</p>	<p>Les enfants, attachés ensemble, tentent de voler le trésor du roi du silence. Pour y parvenir, ils doivent parcourir un trajet comportant des grelots, cymbales etc. Au moindre faux pas, le roi du silence, perturbé par le bruit, se lève et chasse les voleurs ...</p>	<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une corde - Des grelots, cymbales, ... - Des obstacles (tables, chaises, haies, ...) <p>Variante: simplifications :</p> <ul style="list-style-type: none"> - se déplacer sans être attachés mais arriver dans la pièce du trésor avant que le roi ne les entende. - mettre les enfants assis en ronde (assez spacieuse) et le roi du silence au centre, les yeux bandés. Il a un objet sonore posé devant lui. L'enseignant(e) désigne un enfant de la ronde qui doit toucher l'objet sonore avant que le roi ne l'entende. Quand le roi entend un bruit de pas, il dirige son doigt vers le bruit. Alors, l'enfant « bruyant » retourne à sa place.

Questions pour réflexion après cette étape 7 :

La proximité physique avec d'autres joueurs a-t-elle été facile à vivre ? Me suis-je senti à l'aise dans cette activité ? Quelles difficultés j'ai pu rencontrer ? Est-ce que je préfère travailler individuellement ou en groupe ? Pourquoi ? Est-ce que j'ai veillé à mon bien-être ? Ou celui des autres ? Pourquoi ? Est-ce facile de faire entendre mon point de vue ? Comment ai-je contribué à la réussite de l'activité ?