



Office Central de la Coopération à l'École

Fédération reconnue d'utilité publique

Association départementale OCCE de l'Ain,

13, rue du 23ème RI 01000 BOURG EN BRESSE

Tel : 04 74 22 55 24 - Fax : 09 59 11 94 73 - Courriel : ad01@occe.coop

Site Internet : <http://occe01.free.fr>

SIRET : 339 601 668 00025 NAF : 9499Z

LES JEUX COOPÉRATIFS

Animation pédagogique

Ambérieu en Bugey, école élémentaire Jean Jaurès, 13 mars 2013

- Les règles générales des jeux coopératifs
- Jeux d'accueil
- Jeux « surprises »
- Jeux de communication verbale
- Jeux de communication non-verbale
- Jeux physiques, d'adresse, de coordination
- Jeux de "solidarité" et de confiance mutuelle
- Jeux de plateaux
- Transformer un jeu mathématique "classique" en jeu coopératif
- Bilan et perspectives

Les règles générales des jeux coopératifs

- **Respect :**
Je respecte les idées, les émotions, nos différences et je ne me moque pas.
- **Ecoute :**
Je respecte le tour de parole.
Je ne coupe pas les autres.
J'évite de parler avec mon voisin ou ma voisine.
- **Droit de passer :**
Je peux passer mon tour quand je ne veux pas jouer ou parler de quelque chose.
- **Implication :**
J'ose dire « JE ... » quand je parle de moi.
Je m'engage à être actif ou active.

L'aveugle et le boiteux

Un aveugle et un boiteux vivaient ensemble. Des bandits survinrent à l'improviste. Le boiteux en avertit l'aveugle qui s'enfuit en portant son ami sur le dos.

S'ils avaient pu ainsi se sauver mutuellement la vie, ils le devaient à leur collaboration parfaite dans laquelle les capacités de chacun furent pleinement utilisées.

Huai Nanzi (deuxième siècle avant JC)

Jeux d'accueil

Objectifs :

- Se connaître tous rapidement
- Se présenter de manière positive
- Se sentir bienvenu(e) dans l'école
- Avoir le plaisir de découvrir sa nouvelle école...

Bonjour folie...

But du jeu : se saluer de manière originale

Durée : quelques minutes (selon la taille du groupe)

Les participants forment un grand cercle. Chacun à leur tour, ils vont entrer au milieu du cercle pour saluer les autres en faisant un geste original. Pour répondre leurs autres font le même geste. Celui au milieu peut en profiter pour annoncer son prénom en faisant le geste.

Les demi-cartes

Objectifs :

- placer les élèves au hasard, par deux
- « petite » prise de contact entre les élèves

Durée : Environ 10 minutes

Matériel : Un jeu de cartes (ne pas oublier de couper les cartes en deux !)

Niveau : Tous niveaux

Description :

1. Le maître distribue à chaque élève, au hasard, une demi-carte.
2. Les élèves doivent retrouver (en se déplaçant dans la classe, dans le calme), le camarade qui possède l'autre moitié de leur carte.
3. Une fois leur camarade retrouvé, ils vont ensemble s'asseoir côte à côte.

Le BINGO

Objectifs :

- entrer en contact avec plusieurs personnes
- apprendre à mieux connaître les autres élèves de la classe
- se souvenir du prénom de plusieurs personnes

Durée : Environ 20 minutes

Matériel : Feuille « Le Bingo », stylos

Niveau : Tous niveaux

Selon la taille du groupe, on adapte le nombre de cases du tableau.

Description :

1. Chaque élève reçoit une feuille « Le Bingo ».
2. Chacun doit retrouver parmi les autres élèves une personne pouvant répondre par l'affirmative aux critères donnés dans « Le Bingo ». Par exemple, l'élève A va vers l'élève B et lui demande : « Joues-tu d'un instrument de musique ? ». Si B répond oui à cette question, A note le prénom de B dans la case correspondante. Ensuite A va vers une autre personne du groupe et lui pose une nouvelle question.
3. L'élève qui a rempli par exemple une ligne et "une colonne ou une diagonale" arrête le jeu.
4. Mise en commun

Le bingo

joue d'un instrument de musique	pratique un sport	aime la pluie	a discuté avec une célébrité	possède un animal domestique
parle 2 langues	est passé à la télé	est allé au cinéma pendant les vacances	a déjà fait du camping	a gagné un concours
sait faire un gâteau	est enfant unique	peut rouler les "R"	fait du roller	n'a jamais eu d'os cassé
n'est pas né dans le département	a les oreilles percées	a assisté à un match de foot dans les 15 derniers jours	aime faire la cuisine	sait siffler entre ses doigts
habite dans la même ville depuis plus de 5 ans	se lève après 10 h le samedi	a plus de 3 frères et sœurs	sait chanter juste	a fait son lit ce matin

Jeux « surprises »

Objectif :

Faire apparaître que nous voyons parfois de la compétition où il n'y en a pas...

« Directions opposées »

Attachez les joueurs deux par deux par la taille aux deux extrémités d'une corde de deux mètres de long et demandez-leur de se tenir dos à dos, à environ un mètre de distance l'un de l'autre.

Placez un objet 3 à 4 mètres devant chacun des joueurs.

Le but du jeu est que les joueurs attrapent l'objet devant eux.

Les chaises

Placez 4 chaises au milieu de la pièce et séparez les joueurs en 4 groupes de 4 personnes, selon le nombre de participants. Chaque groupe reçoit une feuille avec une instruction qu'ils doivent suivre, sans la montrer aux autres groupes.

Les autres sont observateurs des stratégies (ou de l'absence...) mises en place.

Voici un exemple d'instructions : En moins d'une minute,

- placez les chaises en cercle
- déplacez les chaises hors de la pièce
- chaque membre de votre groupe doit s'asseoir sur une chaise
- placez les chaises sur une ligne
- placez les chaises deux par deux en « causeuses »
- déplacez les chaises aux quatre coins de la pièce
- chaque membre du groupe doit se mettre à califourchon sur une chaise
- empilez les chaises

Sur ordre de l'animateur, tous les groupes commencent en même temps. Un chronomètre peut être affiché.

Les lignes :

12-30 participants

L'animateur fait sortir alternativement chaque groupe pour lui donner les consignes. Chaque joueur du premier groupe a pour tâche de faire venir le joueur du second groupe en face de lui, de son côté de la pièce.

Les joueurs du second groupe doivent faire de même, mais ni le groupe 1 ni le groupe 2 ne le savent.

Puis les participants forment deux lignes, en face l'une de l'autre. L'animateur donne le départ du jeu.

Un chronomètre peut être affiché !

La solution serait de simplement échanger leurs places, pourtant la plupart des groupes commenceront d'abord par se disputer d'une manière ou d'une autre.

Jeux de communication verbale

Le sac à malices

Matériel : Un sac rempli d'objets hétéroclites

But du jeu : Créer une histoire tous ensemble sur la base d'objets pêchés au hasard dans le sac
Un premier joueur pioche un objet et commence une histoire. Puis un second pioche un autre objet et doit continuer l'histoire de manière "cohérente" en incluant le nouvel objet. Et ainsi de suite....

Visionary

Matériel : Bandeaux, pièces de bois, cartes

But du jeu : Construire « à l'aveugle » un assemblage des pièces selon le modèle de la carte décrite par le voyant.



Dessins par deux

Variante du Visionary à l'organisation simplifiée !

On y joue à deux mais cela fonctionne aussi à trois s'il y a un nombre impair de participants.

Chaque paire/trio s'assied dos à dos.

L'un d'eux reçoit un dessin abstrait fait préalablement par l'animateur et doit le décrire à son camarade qui va dessiner directement sur une autre feuille de papier.

Variante : Celui qui dessine peut poser des questions au joueur qui possède le dessin mais celui-ci n'a le droit de répondre que par « oui » ou par « non ».

Quand les joueurs pensent avoir fini, ils peuvent comparer les deux dessins et ensuite inverser les rôles.

Descriptions à la chaîne

L'animateur forme des équipes de 4 à 6 joueurs.

Chaque équipe décide qui va commencer en premier et la personne désignée reçoit un dessin (pas trop compliqué) de la part de l'animateur.

Le premier joueur a trois minutes pour regarder le dessin et le mémoriser. Il doit ensuite le décrire en chuchotant à l'oreille d'un joueur de son équipe pendant trois minutes.

Puis, le second joueur décrit à son tour le dessin au prochain joueur d'après la description de son camarade et ainsi de suite jusqu'à ce que le dernier joueur ait aussi mémorisé la description et puisse refaire le dessin.

Lors de chaque description, les joueurs doivent rester silencieux et observer leurs camarades pendant toute la durée du jeu. À la fin, on compare les deux dessins et on revient sur le déroulement de l'activité.

Jeux de communication non-verbale

Objectif :

Parler n'est pas le seul moyen de communiquer...

La machine humaine

But du jeu : Créer une machine faite de nos corps

Un joueur commence une machine en effectuant un geste répétitif associé à un bruit. Ensuite les autres joueurs viennent s'intégrer un par un pour compléter la machine.

On peut terminer en nommant la machine et sa(ses) fonction(s)

Jeu du miroir :

But du jeu : reproduire simultanément les mêmes gestes que son partenaire de façon symétrique

Les deux joueurs sont face à face. Un des joueurs est désigné comme guide, il effectue des gestes que l'autre reproduit simultanément.

Statues aveugles :

But du jeu : prendre la même position qu'une statue sans la voir

Les joueurs se regroupent par deux. Un des deux se bande les yeux, l'autre prend une position de statue. Lorsque la position est choisie, le participant aux yeux bandés doit tâter la statue pour reproduire la même position.

Jeux physiques, d'adresse, de coordination

Le bâton des Inuits

Les 2 joueurs s'attachent à un bâton commun, chacun étant à une extrémité différente. Au milieu du bâton pend une corde à laquelle est accrochée une perle.

Sans se servir de leurs mains, les joueurs doivent tenter d'enrouler complètement la corde autour du bâton. Moins facile qu'il n'y paraît !



Un jeu plein de mouvements où les joueurs doivent s'accorder sur un rythme commun.

Assis comme dans un fauteuil :

But du jeu : former un cercle et s'asseoir sur les genoux les uns des autres

Il faut former un cercle où les joueurs sont épaule contre épaule. Puis ils font un quart de tour à droite et un petit pas vers l'intérieur du cercle. Au signal chacun s'assied sur les genoux de la personne derrière lui.

Une fois assis on peut proposer de marcher dans cette position ou lever en même temps le pied droit...

Les ballons volants :

Matériel : Ballons de baudruche, cordelettes au sol pour matérialiser départ et arrivée

But du jeu : les joueurs doivent faire parcourir tous ensemble au souffle un trajet à leur ballon.

Après le départ, le ballon ne doit pas être touché, ni ne doit tomber au sol avant la ligne d'arrivée. Sinon il faut retourner au départ.

Jeux avec cordes :

Se détacher (à 2, à 3,...)



Se déplacer attachés par 2, 3, 4...



Soulever la branche

De 4 à 10 participants...

Les participants doivent soulever ensemble une branche au-dessus de leur tête puis la reposer au sol sans la laisser tomber. Ils n'ont le droit de la toucher que d'un seul doigt et ne peuvent jamais s'en décoller. La difficulté de ce jeu consiste à avoir un minimum de pression sur la branche et, donc, s'il y a plus de 5 joueurs, il sera plus difficile de reposer la branche sur le sol.

Attraper les chaises

6-15 participants

Les participants se tiennent chacun derrière une chaise et sont disposés en un cercle. Ils mettent une main dans le dos, basculent ensuite leur chaise en arrière de l'autre main, sur deux pieds, et doivent la maintenir d'une seule main, au dos de la chaise. Puis, ils avancent d'une chaise à l'autre en même temps et du même côté en attrapant la chaise suivante. Le but est de faire un tour complet du cercle sans laisser tomber les chaises ou les reposer sur leurs quatre pieds.

Le crayon coopératif

Objectif : coordonner les mouvements pour suivre un trajet ou reproduire un dessin.



Le parachute

Jeux de "solidarité" et de confiance mutuelle

Jeu des otaries sur la banquise :

Matériel : Musique Amélie Poulain, dalles de Gerflex

But du jeu : toute la famille otarie doit rester sur la banquise, même si celle-ci est en train de fondre. Les otaries jouent dans l'eau en écoutant de la musique. Soudain le méchant ours blanc arrive, la musique s'arrête, l'ours tente de dévorer les otaries qui se réfugient sur les blocs de banquise qui dérivent sur l'eau. Mais la banquise fond progressivement...

La pieuvre :

Matériel : Equipes de 5 ou 6 joueurs, bandeaux pour tous les joueurs sauf un par équipe

But du jeu : la pieuvre formée des 5-6 joueurs doit se déplacer sans problème et de façon coordonnée sur un parcours déterminé

Un joueur est la tête de la pieuvre et garde les yeux ouverts. Les autres sont les tentacules reliés à la tête par un seul doigt. La pieuvre doit se déplacer en évitant les déchets qui encombrant le fond de la mer...

Jeux avec bandeau

Le non-voyant doit suivre un chemin jonché d'obstacles selon les indications orales d'un guide voyant :



Variante : le guide est silencieux et n'intervient que du bout des doigts !

La bouteille ivre

7-12 participants

Les joueurs se tiennent en un cercle serré et une personne (la bouteille) se met au milieu, les yeux fermés. La bouteille se relâche complètement et doit se laisser balancer d'avant en arrière et sur les côtés par les autres participants en gardant les pieds au sol. Le groupe doit pousser gentiment la bouteille pour qu'elle ne tombe pas et donc ne se casse pas.

Attention à la sécurité !

Jeux de plateaux

Malle de jeux « Apprendre en jouant » :

Coccinelles et pucerons
Sauvons les grenouilles
Plus grand, plus petit
Sauvetage en mer
La maison des ours
Pastilles de couleurs

Chaque groupe présente rapidement le jeu aux autres, en donnant son avis sur les *pour* et les *contre*

A partir d'un jeu « classique », créer une variante coopérative

Un dé et des cartes

- 1- Prendre connaissance du jeu d'origine
- 2- Inventer dans chaque groupe une variante coopérative
- 3- Compléter la fiche technique
- 4- Présenter le jeu aux autres groupes

Plateau de jeu, résultats des travaux des groupes sur le document annexe

Bilan et perspectives

Lister les règles générales d'un jeu coopératif