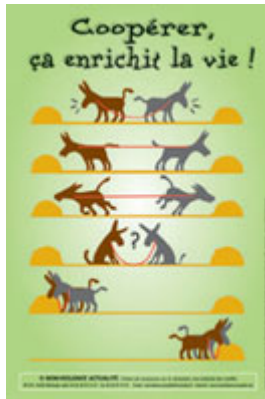


Jeux coopératifs kézako?



QU'EST-CE QUE LES JEUX COOPERATIFS?

- **Coopération-compétition**

La plupart des jeux utilisent la compétition et sont basés sur le modèle "gagnant - perdant". Ils favorisent de ce fait le chacun pour soi. La compétition est constructive et facteur d'éducation à la vie sociale quand elle est "compétition - émulation". Mais si elle est la seule développée, elle devient "compétition - exclusion", et conduit à des comportements violents destructeurs aussi bien chez le perdant que chez le gagnant. Il est donc indispensable de maintenir un équilibre entre compétition et coopération. Aujourd'hui, nous constatons tous que la culture de compétition (des relations interpersonnelles aux relations internationales) est largement dominante face à la culture de coopération, quasi absente, ou largement moins développée et visible. Or, comme la compétition, coopérer, ça s'apprend. Les jeux coopératifs peuvent apparaître comme des outils d'éducation à la coopération, pour fournir dès l'enfance les bases de la culture de coopération.

- **Principe des jeux coopératifs**

Les jeux coopératifs proposent la poursuite d'un objectif commun à tout le groupe de joueurs. Cet objectif ne sera réalisé que par l'entraide et la solidarité de tous les joueurs. Tous doivent s'entraider, se concerter pour réussir. On ne gagne pas sur un adversaire, mais on gagne (ou on perd...) ensemble. La conception même de ces jeux crée une atmosphère de confiance et amène chacun à s'exprimer et à défendre son point de vue. On doit trouver ensemble la meilleure façon de jouer.

- **Pour inventer un jeux coopératif**

Tu peux t'aider de ces quelques idées :

- personne ne doit être éliminé
- le but du jeu est que tout le monde réussisse l'activité
- les participants ont le droit de s'aider
- les règles sont faciles à comprendre

- le plaisir de participer est important
- il est possible de modifier un jeu qui existe déjà
- un thème est choisi pour inventer une histoire et des personnages

[\[modifier\]](#)

Exemples de jeux classés par âges

l'age max est ici 12 ans, juste afin de structurer le type de jeu... ce n'est pas limitatif... pour les plus grands, il suffit juste d'amménager un peu la présentation...

[\[modifier\]](#)

3 à 8 ans

[\[modifier\]](#)

Quelle heure est-il Mr Le loup ?

On choisit un loup parmi le groupe d'enfants. Celui-ci se placera en avant, dos aux autres enfants. Tous les autres enfants se placent à environ 20 ou 30 pieds (6 à 9 mètres) du loup (formant une ligne horizontale). Les enfants demandent alors : " Quelle heure est-il monsieur le loup ? ". Et le loup doit leur dire (il décide, il invente, ce n'est pas vraiment l'heure qu'il est) il est telle heure (trois heures, cinq heures, etc...). Les enfants doivent donc avancer du nombre de pas que représente l'heure (5 heures, 5 pas). Les enfants reposent la question, et quand le loup juge que les enfants sont assez prêts de lui, il crie : " l'heure de vous manger ! ". Les enfants partent donc en courant et le premier attrapé devient le loup.

[\[modifier\]](#)

5 à 8 ans

[\[modifier\]](#)

À la queue leu leu

- nombre de participants illimité
- n'importe où
- aucun matériel

Il y a un loup, un berger et des brebis. Le loup est seul. Les brebis forment une ligne en se tenant par la queue l'une derrière l'autre. Le berger est le premier de cette ligne. Le loup tente d'attraper la dernière brebis, celle-ci ne doit se laisser toucher ni laisser la chaîne sinon elle

s'unit au loup. On continue le jeu jusqu'à ce que le berger soit seul et que toutes les brebis soient avec le loup.

[\[modifier\]](#)

Avez-vous vu mon écureuil

- nombre de participants illimité
- n'importe où
- aucun matériel

Les joueurs sont placés en cercle assis par terre. Un joueur se promène autour du cercle et demande aux joueurs "Avez-vous vu mon écureuil?" Le joueur décrit un des joueur assis, par sa couleur de cheveux, yeux, vêtements etc. Quand le joueur décrit se reconnaît, il doit courir après le joueur qui l'a décrit jusqu'à ce que celui-ci s'assoit à la place de celui qui court après. Si le joueur décrit réussit à toucher à l'autre joueur alors celui-ci va s'asseoir au centre du cercle.

[\[modifier\]](#)

La poursuite de la lune et du soleil

- nombre de participants illimité
- n'importe où
- matériel: un gros ballon et un petit ballon

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.

[\[modifier\]](#)

Les îlots

Les îlots peuvent être simplement découpés dans du papier mais ils se déchireront vite. Du carton ou des chutes de moquette seront plus adaptés. Dispersez les îlots sur le sol, entre deux repères tracés, situés aux deux extrémités d'une pièce assez longue. Les îlots devront être juste assez grands pour contenir la taille moyenne d'un pied d'enfant, mais pas beaucoup plus, et devront être suffisamment éloignés les uns des autres pour que les enfants aient une grande enjambée à faire. Constituez deux équipes. La première s'aligne au départ alors que l'autre se regroupe de l'autre côté du parcours (assurez-vous qu'ils n'empiètent pas sur le parcours lui-même). Au signal, les enfants de la première équipe doivent traverser la pièce en marchant sur les îlots pendant que l'équipe adverse, sans les toucher, fait tout pour essayer de les troubler de façon à leur faire perdre l'équilibre. Celui qui touche le sol en dehors des îlots doit retourner au départ et recommencer. Donnez à chaque équipe deux ou trois minutes durant lesquelles le plus grand nombre d'enfants tentent de terminer le parcours et de passer la ligne d'arrivée. Lorsque le temps s'est écoulé, les équipes changent de rôles. L'équipe qui a fait passer la ligne d'arrivée au plus grand nombre de ses membres a gagné. Pour pimenter la chose, ajouter la

consigne de faire demi tour un fois arrivé au bout et refaire le chemin retour alors que d'autres sont encore sur le chemin aller.

[\[modifier\]](#)

6 à 12 ans

[\[modifier\]](#)

Bonjour

Il s'agit de se rencontrer en se saluant à l'aide de gestes ou de sons, les plus drôles, les plus gentils, les plus inattendus... Ca peut-être une danse, un mime, une ritournelle, le bruit d'une porte qui s'ouvre, quoi que ce soit de sympathique et d'accueillant mais pas un mot!

nb: bonne entrée en matière pour un groupe pas trop coincé

[\[modifier\]](#)

Former des groupes

- L'anim détermine les critères qui permettront de former des équipes. Par exemple: avoir la même longueur de cheveux, avoir en commun un vêtement de même couleur, avoir un frère... etc...
- l'anim découpe des images de magazine en deux (ou trois, ou quatre, suivant le nombre de personnes que l'on veut grouper) et distribue au hasard les morceaux des images. Il s'agit de retrouver sa moitié (ou les autres composantes de l'image).
- l'anim prépare des papiers sur lesquels il inscrit différents noms d'animaux. Il reproduit les papiers en double. Il y a autant de papiers que de joueurs. L'anim distribue les papiers. Les enfants doivent imiter l'animal inscrit sur le papier, avec sa voix, avec son corps peut importe, mais sans prononcer un mot... dans le même temps, il doit retrouver sa moitié qui imite le même animal que lui.

Je ne sais pas comment vous formez des équipes, mais ça peut être une bonne astuce pour éviter l'excès de copinage et d'exclusion classique. Voilà de quoi éviter ce genre de situation et trouvez de nouveaux liens entre personnes qui ne croyaient n'avoir rien en commun...

[\[modifier\]](#)

l'inspeceur inspecté

Les enfants forment 2 équipes qui se font face à face. Chaque enfant observe son vis-à-vis. Au signal de l'anim, les deux rangs se tournent le dos et tout le monde change 2 détails de sa tenue (gilet ouvert, cheveux coiffés différemment, etc...). Au signal suivant, chacun se retourne et doit découvrir les modifications survenues dans la tenue de son partenaire.

[\[modifier\]](#)

Le Casse-tête

- groupe de plus de 15 participants, en petites équipes.
- si possible à l'intérieur.
- matériel: des casses-têtes de 3 à 5 morceaux (autant que de jeunes), de la musique.

Lorsque la musique arrête, chacun prend un morceau et essaie de refaire le casse-tête avec son équipe. Quand la musique reprend, on lâche le morceau et on continue de marcher dans la salle. Il faut faire le casse-tête le plus rapidement possible. La première équipe à finir le casse-tête gagne.

[\[modifier\]](#)

Le Chef d'orchestre

- nombre de participants illimité
- n'importe où
- aucun matériel

Les enfants sont assis en cercle; il y en a un qui sort du groupe et s'éloigne pendant qu'on désigne le chef. Le chef fait des mouvements que les autres imitent. Celui qui était sorti revient au centre du cercle et essaie de trouver qui est le chef. Il a trois chances. S'il ne trouve pas qui c'est, on lui présente. On reprend le jeu avec un autre chef et c'est au autre joueur qui devra l'identifier.

[\[modifier\]](#)

La Chenille

- nombre de participants illimité
- n'importe où
- aucun matériel

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. Vous pouvez alors faire 2 ou 3 équipes pour faire une course.

[\[modifier\]](#)

Formez moi

- équipes de 3 ou 4 participants
- n'importe où
- aucun matériel

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 plus vieux, vous pouvez demander à 2 ou 3 équipes de former un petit mot ou un nombre.

[\[modifier\]](#)

La course des escargots

L'anim place une borne au bout d'un territoire délimité. L'anim présente le jeu comme s'il s'agissait d'une course normale. Il chauffe même un peu plus que d'habitude les joueurs: "Faudra vous surpasser, ce seront les plus forts qui gagneront, du muscle, du muscle, du muscle!!!" Ensuite présenter la règle: "Vous êtes tous des escargots. Qui atteindra le plus lentement la borne?". Il s'agit d'aller le plus lentement possible sans pour autant rester immobile.

nb: pas de gagnant, que des participants! C'est l'occasion d'oublier l'esprit de compétition, de rire et de mettre en valeur d'autres qualités, dont la patience, l'humour et la maîtrise de soi.

[\[modifier\]](#)

Le Grand nettoyage

- minimum de 16 participants
- sur un terrain assez grand ou dans un gymnase
- sacs de fèves, ballons ou boules de papier

Deux équipes avec le même nombre de participants sont placées de part et d'autre de la ligne centrale. Cette ligne détermine le territoire de chaque équipe et personne ne peut la traverser. Chaque participant a en main un objet. Au signal, on doit envoyer cet objet dans le territoire adverse et l'on fait de même ensuite avec tout objet trouvé de son côté. Au second signal, on cesse tout lancer et l'équipe qui a le moins d'objets dans son territoire gagne. Si vous utilisez les sacs de fèves ou les ballons, attention aux blessures.

[\[modifier\]](#)

La Mouche muette

- nombre de participant illimité
- n'importe où
- aucun matériel

Tous les jeunes sont à genou, les yeux fermés. L'animateur choisi la mouche muette en touchant la tête d'un jeune. Tous les jeunes commencent à se promener à genou, en ayant toujours les yeux fermés. Quand une mouche rencontre un autre mouche, elle dit 'bzz-bzz?'. Si l'autre répond 'bzz-bzz', ce n'est pas la mouche muette et les deux continuent leur chemin. Quand la mouche rencontre la mouche-muette, elle devient muette et se colle à elle. La

mouche muette ne parle pas et ne bouge pas. Le jeu se termine quand presque tout le groupe est devenu des mouches muettes et qu'il reste quelques autres mouches.

[\[modifier\]](#)

Roi du silence

- petit groupe calme
- endroit calme
- trousseau de clé ou tout autre objet qui fait du bruit quand on le bouge

On place le trousseau sous une chaise. Le roi du silence s'assoit sur cette chaise en ayant les yeux bandés. Les sujets sont placés autour de celui-ci et à tour de rôle tentent d'aller chercher le trousseau sans faire de bruit. Si un sujet réussit à aller se rasseoir à sa place sans que le roi du silence l'entende, il devient le nouveau roi. Sinon, c'est au tour d'un autre sujet d'essayer de détrôner le roi.

Autre version :

Il suffit de donner une clef à un joueur qui devra faire tout un parcours sans faire de bruit. Dans le cas contraire le roi ayant les yeux bandés devra définir où se cache le joueur et s'il le trouve le joueur prend la place du roi et idem pour le joueur d'après

conseil : faire de petites équipes qui feront du bruit lorsque leur équipier a fait du bruit avec la clé pour détourner l'attention du roi

[\[modifier\]](#)

Le Roi et ses pions

- nombre de participants illimité
- n'importe où
- matériel: 2 dossards ou foulards, un ballon

On forme deux équipes que l'on répartit de part et d'autre d'une ligne centrale. Dans chaque équipe, il y a un roi. Celui-ci doit se faire protéger par ses pions. Le but de chaque équipe est de toucher le roi. On peut le faire en tentant de toucher le roi directement sans que celui-ci attrape le ballon ou en tuant ses pions. Ce jeu fonctionne sur le même principe que le ballon-chasseur ou le ballon-ressuscité. Si quelqu'un dans l'équipe attrape le ballon sans le relâcher, un pion mort peut alors revenir au jeu. La première équipe qui a touché le roi gagne.

[\[modifier\]](#)

Les Sculptures

- nombre illimité de participant, en équipes de 3
- n'importe où
- aucun matériel

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 oeuvre au modèle original. Le résultat est souvent farfelu.

[\[modifier\]](#)

Les cruches

Tous les groupes d'enfants peuvent jouer à ce jeu. Il est particulièrement recommandé pour casser la glace entre garçons et filles. Divisez les enfants en deux groupes dont l'un aura un joueur de plus. Si les enfants sont en nombre pair, un adulte devra participer. Alignez le plus petit groupe au centre de la pièce les uns derrière les autres, chacun avec une main sur la hanche. Faites alterner bras droits et bras gauches le long de la ligne. Dès que la musique démarre, l'autre groupe se met à danser ou à courir autour de la ligne. A l'arrêt de la musique, ils doivent tous essayer de s'accrocher au bras d'un des enfants en ligne. Le joueur qui n'a pas trouvé de bras est éliminé. Retirez aussi un enfant de la ligne centrale. Continuez jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un enfant au milieu pour deux joueurs.

Variante: Placez les enfants deux par deux, en se tenant par le bras et en mettant l'autre sur la hanche. Un des couples est choisi pour faire les coureurs. Lorsque le signal est donné, un des deux jeunes doit courir après l'autre et tenter de le toucher. Pour se sauver, le deuxième enfant doit aller s'agripper après un des couples dispersés sur toute la surface de jeu. La troisième personne de ce nouveau groupe est donc chassée du couple et doit continuer à courir pour ne pas se faire toucher. Si jamais le jeune se fait toucher, c'est lui qui devient chasseur. Ce jeu ne possède pas vraiment de fin, alors libre à vous. Évitez d'attendre que les jeunes s'ennuient. Terminez avant pour qu'ils aient encore le goût de jouer la prochaine fois!

[\[modifier\]](#)

Zip-Zap

Tout le monde est en cercle. Une personne est au centre. Tout le monde se nomme une fois. La personne au centre pointe un des joueurs du cercle et lui dit zip ou zap. S'il dit zip, la personne pointée doit dire le nom du joueur à sa gauche. S'il dit zap, la personne pointée doit dire le nom du joueur à sa droite. Si la personne pointée échoue (ne se souvient plus du nom ou se trompe), elle remplace la personne dans le centre et la personne dans le centre réintègre le cercle. Si la personne au centre dit "zip-zap", tous les joueurs du cercle changent de place et reforment un nouveau cercle.

[\[modifier\]](#)

Le ventre qui rit

Tous les jeunes se couchent sur le dos en ayant la tête appuyée sur le ventre d'un de ses camarades et le but du jeu est de réussir à faire rire un des joueurs. Vous verrez, ils riront tous. Aussitôt que vous défaites la chaîne, ils riront plus. Essayez, c'est vraiment amusant et les jeunes adoreront.

[\[modifier\]](#)

8 à 12 ans

[\[modifier\]](#)

Je me présente

L'anim demande à chaque participant de se présenter de manière originale en disant un petit texte sous une forme personnelle: pub, chanson rap, communiqué politique, gestes de robots, etc...

[\[modifier\]](#)

Je vous présente mon ami

Former des paires. Chaque enfant se présente à son partenaire de façon la plus complète possible. Il s'agira pour chacun d'eux de présenter l'autre le plus justement à l'ensemble du groupe. Faire intervenir l'enfant décrit à la fin de la description s'il l'estime nécessaire.

nb: on insistera sur l'écoute attentive indispensable et le respect de l'autre lors de cette activité

[\[modifier\]](#)

Le Courant électrique

- participants illimités (2 groupes)
- n'importe où
- aucun matériel

Les jeunes sont placés en deux lignes parallèles et se font face. Tous se tiennent par la main. Lorsque le meneur de jeu donne le signal, le premier de chaque rangée serre la main de son voisin qui, à son tour, serre la main de son voisin. Ainsi de suite jusqu'à la fin de la ligne. Lorsque le dernier se fait serrer la main, il lève son bras pour indiquer que son équipe a terminé. La première rangée à avoir fini gagne. Les enfants doivent serrer la main de façon délicate et discrète.

[\[modifier\]](#)

L'histoire des mots

- environ 20 participants divisés en 4 équipes
- n'importe où
- matériel: enveloppes ayant 5 ou 6 mots chaque, les mêmes pour chaque enveloppe

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.

[\[modifier\]](#)

Le radar musical

- Ce jeu se joue à l'extérieur.

Il faut 2 équipes. Chaque équipe choisi un membre qui effectuera un parcours les yeux bandés. Les autres membres doivent le diriger à l'aide d'une chanson pour aller à gauche, une autre pour aller à droite, une pour avancer, et une pour reculer. La première équipe ayant fini le parcours gagne.

[\[modifier\]](#)

Roche papier ciseau

Ce jeu a le même principe que le jeu roche papier ciseaux individuel, sauf que l'on joue en équipes, donc on divise le groupe en deux, que l'on place sur deux lignes face à face à environ 6 pieds de distance. En équipe, ils décident du geste (c'est souvent long au début de décider) puis ils se remettent sur la ligne. Tout le monde ensemble, "roche papier ciseaux", et le geste. L'équipe qui est plus forte que l'autre attrape donc les joueurs de l'autre équipe, qui eux courent se placer dans leur zone de sécurité. (10 pieds en arrière de la ligne où ils étaient placés) Les joueurs attrapés changent donc d'équipe et on recommence. On décide encore une fois du geste.

[\[modifier\]](#)

Volley-baudruche

Ce jeu très remuant se joue à l'intérieur. En effet un ballon de baudruche (balloune) est trop léger pour l'extérieur, le vent l'emporterait. Divisez les enfant ballonnes en deux équipes de force égale. Installez un filet de volley fait simplement d'une ficelle tendue à la hauteur, juste au-dessus de la tête du plus grand des joueurs. Le but du jeu est de faire passer le ballon au-dessus du filet aussi longtemps que possible. Une équipe marque un point chaque fois que l'équipe adverse laisse tomber le ballon après l'avoir touché, ou que celui-ci touche terre sans avoir été attrapé, ou si l'on remplace la ficelle par un serpentín fragile, chaque fois que celui-ci sera cassé. L'équipe qui fait éclater le ballon a 5 points de pénalité et doit gonfler le suivant. Jouez 5 minutes et changez de côté.

[\[modifier\]](#)

La course de pieds

Divisez les jeunes en deux équipes égales et faites-les asseoir sur des chaises en deux rangs se faisant face, pieds joints et jambes tendues en avant. Le but est de passer un balle de tennis le long du rang en n'utilisant que les pieds et les jambes. La balle ne doit être touchée avec la main que si elle est tombée.

[\[modifier\]](#)

Sans classement d'age

[\[modifier\]](#)

auto aveugle et conducteur muet

Conduire un aveugle dans un endroit arboré, en lui donnant des indications au moyen de pressions sur les épaules suivant une convention établie au départ, pour avancer, tourner, stopper

[\[modifier\]](#)

Le noeud géant

. Faire une ronde. . Sans lâcher les mains, nouer la chaîne. . Ensuite la dénouer... facile ! Pour compliquer . Groupe serré. . Yeux fermés, bras en l'air, écartés. . Saisir une main à gauche, une main à droite (L'animateur veille à accrocher les mains solitaires). . Ouvrir les yeux, dénouer, sans lâcher les mains. Plusieurs solutions peuvent se révéler : un ou plusieurs cercles, quelquefois, un véritable noeud. Pour quoi faire ? Dans ce contexte, se révèlent les caractères : indifférence passive, participation au dénouement, rationalité, expérimentation, imagination, sens de l'organisation et même hyperactivité. La coopération est nécessaire pour débloquer la situation, dans le respect de l'autre car les changements de positions sont souvent acrobatiques.

[\[modifier\]](#)

les chaises musicales (version pas conne)

. Autant de chaises que de joueurs. . Une marche entraînante. . Arrêt. Assis. À chaque signal, une ou deux chaises sont supprimées et les joueurs, sans qu'il y en ait d'éliminés, doivent de plus en plus coopérer pour s'installer tous sur les chaises restantes, sans qu'aucun pied touche le sol. . Deux chaises ont supporté finalement une grappe d'une quinzaine de personnes. Pour quoi faire ? De la ruée spontanée du début pour avoir une place assise, le groupe arrive progressivement à une concertation nécessaire à l'édification de la pyramide finale, structure où chacun a sa place et son rôle à jouer en fonction de sa force et de son goût du risque. Si compétition il y a eu, c'est pour mettre le maximum de ses possibilités au service de la collectivité. Mais cela est une émulation saine, utile et positive qui crée la cohésion du groupe.

Version encore moins conne (si s'entasser sur des chaises vous fait flipper): mettre sur le sol un grand journal déplié. Tout le monde doit tenir dessus... réduisez la taille du journal au fur et à mesure

[\[modifier\]](#)

Le monstre à quatre pattes

. Par deux, dos à dos, s'accrocher les bras. . Marcher, se déplacer latéralement. . S'asseoir. Se relever. Essayer le monstre à six pattes.

[\[modifier\]](#)

communiquer une émotion un sentiment

Pour se préparer . En cercle, se tenir par la taille, harmoniser le rythme respiratoire : . emplir la poitrine, . emplir l'abdomen, . respiration courte, haletante, . respiration profonde, . expirer d'un seul coup, . cocotte minute qui bout, . se gonfler comme une baudruche, en plusieurs fois, . se dégonfler comme un ballon percé. . Décontracter le cou : . La tête lentement en avant, en arrière, de gauche à droite, en décrivant un cercle. . les épaules, les bras, les poignets, les doigts.

Le jeu . Se disposer en deux cercles concentriques égaux en nombre, se regardant : . Fermer les yeux et ne plus les ouvrir jusqu'à la fin (important). . Chacun fait trois pas à droite. L'animateur veille à ajuster le face à face des couples d'aveugles. . 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 : . la surprise, . la peur, . la confiance, . la colère, . la joie, . merci... Pour finir, ouvrir les yeux et libérer la parole.

[\[modifier\]](#)

la bouteille ivre

Groupe de 6 ou 7. En cercle et face au centre, campé solidement sur les jambes, les mains en avant. Au centre, un volontaire, pieds joints, bras le long du corps, yeux fermés, monobloc, se laisse aller en avant, en arrière... Les autres le reçoivent et l'accompagnent très doucement jusqu'à la verticale, en silence.

[\[modifier\]](#)

Pingouins sur la banquise

Type de jeu : Jeu coopératif physique Nombre de joueurs: 10 et plus Matériel: Papiers journaux, musique (ou... chant par un participant) But du jeu : Tous les pingouins doivent rester sur la banquise même si celle-ci se met à fondre. Les participants sont les pingouins et ils se baladent dans l'eau sur une musique. Lorsque la musique s'arrête, les pingouins 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 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 ... Variantes: Utilisation d'autres matériaux ou adaptation à d'autres thèmes que les pingouins et leur banquise.

[\[modifier\]](#)

Assis comme dans un fauteuil

Type de jeu : Jeu coopératif physique Nombre de joueurs: 10 et plus Matériel: Sifflet 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. A ce moment-là, les participants font un quart de tour vers la droite et un petit pas vers l'intérieur du cercle. Il s'agit ensuite au signal sonore de s'asseoir sur les genoux de la personne derrière soi.

Variantes: Une fois assis, on peut proposer de marcher dans cette position ou de lever la jambe extérieure, ..

[\[modifier\]](#)

Message de qualité

Chacun reçoit un crayon et une feuille au bas de laquelle il inscrit son prénom. il passe la feuille à son voisin de droite. Celui-ci écrit en haut de la feuille et en une ligne une chose qu'il apprécie chez la personne dont le nom est écrit en bas de page. Il plit ensuite le haut de la feuille afin de cacher son message tout en laissant de la place pour les autres. On fait passer la feuille à son voisin de droite et on réitère le processus... Toutes les feuilles font le tour complet du cercle et parviennent à leur destinataire. Voilà un lettre qu'on aimerait recevoir tout les jours.

nb: Des tensions dans un groupe?... ça peut être sympa aussi au sein de l'équipe d'animation.

[\[modifier\]](#)

L'alphabet humain

Les enfants choisissent un mot symbolique (par exemple Profit, Rentabilité, Libre-échange.... mais non!!! je déconne!!! choisissez plutôt Amour, Paix, Amitié...) et cherchent à en mimer les lettres avec leur corps. POur réaliser ce projets, ils peuvent se coucher sur le sol et s'associer avec un ou plusieurs camarades. (prenez une photo!!!)

[\[modifier\]](#)

Le jeu du "Ssshhh" - Les tables de multiplication

Avoir des trous de mémoire ou faire des erreurs sont souvent des situations embarrassantes. Dans ce jeu, ces situations sont, au contraire, transformées en occasions humoristiques et de bonne humeur pour apprendre davantage. • s'asseoir en cercle • choisir un petit chiffre et dire 2, 3 ou 4. En supposant que le chiffre choisi soit 2, alors l'enfant qui a commencé le jeu doit dire 1. • le second enfant ne doit pas dire 2 mais dit "ssshhh". • l'enfant suivant dit 3. • puis l'enfant suivant ne doit pas dire 4 mais dit "ssshhh".

De cette façon tous les multiples de 2 sont annoncés par "ssshhh". Si un enfant prononce le multiple au lieu de "ssshhh", alors le jeu recommence avec le 1. Dans ce jeu les enfants qui "savent" et ceux qui "ne savent pas" sont dans la même position. Plusieurs, presque tous font des erreurs (le jeu est fait dans ce sens). En fait, si l'enseignant participe aussi, il/elle fera très probablement une faute (en oubliant de dire "ssshhh") et les enfants seront aux anges!

[\[modifier\]](#)

Des noms !

La classe devra solliciter la coopération et non la compétition.

S'interpeller l'un l'autre, aller l'un vers l'autre, se remémorer rapidement le nom des uns et des autres et courir d'ici à là-bas. • s'asseoir en cercle • il y a une personne au milieu du cercle avec un journal ou un magazine enroulé dans ses mains • du milieu du cercle elle annonce le nom de n'importe quel participant, par ex. Sheeba. • elle court vers Sheeba pour la taper sur la tête à l'aide de son journal • si Sheeba souhaite éviter de se faire taper, elle doit très vite prononcer le nom d'un autre participant, comme Reena, avant même que la personne du centre ne l'atteigne • alors, la personne du centre devra se ruer sur Reena et Reena annoncer le nom d'un autre participant • les joueurs retiennent le nom des uns et des autres et la personne du centre continue d'aller vers la personne qui a été nommée • si quelqu'un ne réussit pas à annoncer le nom d'un autre participant avant que la personne du centre ne parvienne à lui et ne le tape sur la tête, alors il devra prendre la place au centre.

Le jeu continue de cette manière : interpeller une autre personne par son nom revient à solliciter son aide et éviter de se faire "taper sur la tête". Ainsi, les uns les autres s'entraident; c'est donc un jeu fait pour coopérer et s'amuser.

[\[modifier\]](#)

Veux-tu être mon ami(e) ?

Eliminer les discriminations entre les filles et les garçons • filles et garçons sont debout et forment un cercle • la personne qui se trouve au centre se dirige vers un des participants et dit "veux-tu devenir mon ami(e) ?" • la réponse du participant sera un joyeux NON ! pour que le jeu continue • la personne du centre demande alors "avec qui seras-tu ami ?" • la réponse dépendra de la fantaisie et des caprices du participant qui pourra dire "avec ceux qui ont les cheveux longs" ou "ceux qui ont un petit nez" ou "avec ceux qui sont habillés en jaune", entre autres. Celui ou celle qui répond devra choisir une seule caractéristique. alors, ceux correspondant à la caractéristique nommée devront courir et échanger leur place entre eux tous. • la personne du centre doit, elle aussi, pendant cette course, tenter de se trouver une place vacante • de cette manière, la personne qui n'aura pas trouvé de place rejoindra le centre du cercle pour que le jeu redémarre

Ce type de jeu tend à réduire les tensions entre filles et garçons en les aidant à jouer équitablement.

[\[modifier\]](#)

Fredonner ensemble

Développer la confiance et l'esprit de groupe.

S'asseoir en cercle, tout le monde ferme les yeux, une personne se met à fredonner une seule note pendant 5 à 6 secondes, puis il/elle touche légèrement son/sa voisin(e) de droite, celui ou celle-ci commence à fredonner, de la même manière, une simple note. Et voilà que les deux fredonnent ensuite, après 5, 6 secondes, la seconde personne touche aussi la personne à sa droite qui se met également à fredonner suivant ce modèle, une 3ème, 4ème et 5ème personne fredonnera. A la fin, tous sont en train de fredonner, il y a une résonance, du calme, un lien commun. Une fois qu'ils ont tous fredonné ensemble pendant 10-12 secondes, les participants ouvrent les yeux.

[\[modifier\]](#)

Le théâtre de marionnettes

Jockim Cha Cha (l'oncle blagueur) est la marionnette porte-parole la plus populaire du théâtre créée par l'équipe "Communication" de Tilonia. Il présente les spectacles de marionnettes, expose la morale de l'histoire et anime les débats avec le public. En qualité de marionnette, il reste en dehors des sujets délicats ou controversés. Jockim Cha Cha et ses amis marionnettes abordent des sujets tels que les castes, la discrimination à l'encontre des femmes, les problèmes avec les usuriers, les mariages précoces, l'alcoolisme, les violences dont sont victimes les femmes, la dégradation de l'environnement, etc. "Même si le public rit", explique Bhanwar Ghopal, membre de l'équipe "Communication", "cela ne veut pas dire qu'il ne revit pas intensément la douleur de sa propre vie". Le public demande souvent que les spectacles soient rejoués.

L'équipe "Communication" élabore les scripts des spectacles de marionnettes, mais elle est toujours prête à improviser si des sujets semblent particulièrement d'actualité dans le village ou elle présente le spectacle. Le théâtre de marionnettes constitue une composante importante du programme des écoles de nuit.

Il faut environ 5 jours pour fabriquer une marionnette : les journaux sont réduits en bouillie, mélangés à de l'eau et à de la farine provenant d'une plante locale. Ce produit sert à façonner le visage de la marionnette. Une fois sec, le visage est peint et son costume confectionné par l'équipe "Communication". Les marionnettes fabriquées par l'équipe sont vendues lors d'expositions nationales. Il faut un mois pour se former à la manipulation des marionnettes et à l'écriture des scripts. Un mois supplémentaire est nécessaire pour synchroniser les marionnettes et les dialogues. Babulal et Ramniwas sont responsables de la coordination de cette équipe. "La fabrication des marionnettes prend tout mon temps" explique Babulal. "Je suis toujours à la recherche de nouvelles idées" poursuit-il. Babulal travaille avec le collègue aux pieds nus depuis 1983. Il a fait partie de l'équipe du collège qui s'est rendue en Norvège pour présenter un spectacle à la famille royale.

Qualités essentielles : Activité corporelle ; coopération ; émulation

[\[modifier\]](#)

?

Qualités secondaires : Conscience du groupe ; responsabilité ; triomphe sur l'obstacle ; concentration

Durée 10 mm ; espace dégagé ; aucun matériel

But du jeu : S'asseoir sans meuble, à la recherche de son propre équilibre

Déroulement : Les joueurs forment un cercle assez étroit, face au centre. Puis, chacun pivote d'un quart de tour, dans le sens indiqué par le meneur de jeu de façon à se retrouver dos à ventre avec ses voisins immédiats. Chacun pose les mains sur la taille ou les épaules de son voisin de devant, garde les jambes bien serrées et fait en sorte de ne pas être trop près ou trop loin de lui. Le meneur invite chacun à s'asseoir sur les genoux de son voisin de derrière. Une fois le cercle assis, le meneur invite les joueurs à se déplacer : en avant, en arrière, en courant, en marchant, en sautillant.... Pour cela, ils doivent réagir tous à la fois au signal.

Remarques : Plus les joueurs sont rapprochés dès le départ du jeu, meilleur est l'équilibre du cercle assis. Si les joueurs sont de tailles différentes, le meneur a intérêt à faire intercaler petits et grands pour répartir équitable le poids dans l'ensemble du cercle.

Intérêt du jeu : Favoriser la coordination et l'équilibre de l'ensemble du groupe.

[\[modifier\]](#)

?

Qualités essentielles : conscience du groupe ; responsabilité ; concentration ;

Qualités secondaires : émulation

Durée 30' ; espace n'importe où ; aucun matériel

But du jeu : évoquer ce qu'on a aimé, envisager la transformation de ce qui a déplu

Déroulement : Les participants sont en cercle. Chacun doit choisir un moment précis et marquant appartenant au travail commun sur le projet. Cela peut être un incident particulier, ou simplement l'état d'esprit qui régnait lorsqu'on accomplissait une tâche. On se replace bien à ce moment et on repense à ce qui a plu ou déplu dans cette expérience. Chacun s'efforce de distinguer ses propres sentiments de l'état émotionnel général du groupe. Ensuite, chacun va évoquer pour le groupe ce qu'il y a eu pour lui de marquant là dedans, comment il l'a vécu et ce qu'il en a appris. Si c'était pour lui un bon moment, il commencera en disant : " C'était chouette quand" Si c'était pour lui un mauvais moment, il commencera par : " C'était pas chouette quand...." Mais après avoir décrit et expliqué ce qui lui a déplu, il essaiera d'envisager un changement, un remède qui pourrait être apporté. Il dira alors : " Ce sera chouette, quand....." Cette prise de parole se fera de préférence en cercle. On pourra se passer de main en main un objet qui symbolisera le droit à la parole (une pierre, un bâton...).

Il est important que chacun parle en son propre nom, en insistant sur ce que lui a ressenti au sein de la situation collective et que l'espace de parole de chacun soit strictement respecté.

Intérêt du jeu : donner droit de parole au mécontentement ; comparer la nature et la qualité de l'expérience individuelle et collective ; apprécier ce qui a été accompli ; faire rebondir la motivation.

[\[modifier\]](#)

Chat

(réfléchir - agir)

Qualités essentielles : coopération ; activité corporelle ; détente ;

Durée 10' ; espace dégagé ; aucun matériel

But du jeu : pour le chat, attraper des souris, pour les souris, échapper au chat...

Déroulement : partout dans le monde, les chats pourchassent les souris ; mais ici, une fois "la souris" attrapée, elle devient "chat" à son tour. Voici quelques variantes de ce jeu qui font intervenir la coopération :

[\[modifier\]](#)

Les souris amoureuses

Un joueur est désigné pour être le chat. Tous les autres - les souris - se déplacent comme ils veulent dans l'espace du jeu. Si le chat menace directement un joueur, celui-ci peut se réfugier dans les bras d'un autre : 2 souris qui se tiennent accolées sont imprenables. Le meneur de jeu doit veiller à ce que les souris se séparent dès que le chat s'éloigne et que les joueurs ne forment pas des groupes de plus de 2.

[\[modifier\]](#)

Les jumeaux

Chats et souris sont par 2 dès le début du jeu ; ils se tiennent par le bras et doivent courir ensemble. Dès que l'un des 2 chats a réussi à toucher une souris, le couple dont elle fait partie devient le couple-chat. Quand les joueurs se sont habitués à courir par 2 orientés dans le même sens, on peut leur demander de se prendre par le bras en regardant chacun dans la direction opposée.

[\[modifier\]](#)

Les souris glacées

Le chat court seul, cette fois. Dès qu'il a touché une souris, celle-ci est "glacée" : elle s'immobilise, les jambes écartées. Pour la délivrer, les autres souris peuvent lui passer entre les jambes.

Variante : celui qui menace / celui que l'on protège Tous les joueurs sont éparpillés dans l'espace du jeu, qui est dégagé. Sans rien dire, chacun doit penser à une personne du groupe

(sauf le meneur), qui lui fait peur et encore à quelqu'un d'autre, qu'il veut protéger. Au signal, chacun commence à bouger en même temps, en essayant de défendre son protégé et d'échapper à celui qui lui fait peur : il essaie de se mettre devant son protégé et loin de son persécuteur...

Intérêt du jeu : conjuguer dans le même jeu solidarité et combativité sans durcir les positions des joueurs (les alliances se font et se défont rapidement).

[\[modifier\]](#)

Combien de couleurs ?

(évaluer)

Qualités essentielles : conscience du groupe ; responsabilité ; structuration cartons et couleurs

But du jeu : traduire son approbation par des couleurs

Déroulement : Chacun prend un petit carton. Là-dessus, il va mettre des couleurs selon que l'état actuel du projet correspond ou non à son attente : s'il est très peu satisfait, il mettra un trait ou une touche d'une seule couleur, s'il l'est un peu plus, de 2 de couleurs différentes, et ainsi de suite jusqu'à 5 couleurs. Ensuite, on fait des piles selon le nombre de couleurs et on compare les résultats. On pourra aussi affiner la question de départ pour obtenir des résultats concernant tel aspect ou telle partie du projet.

Intérêt du jeu : traduire les opinions de façon vivante et assez précise.

[\[modifier\]](#)

Crocodile

(réfléchir - agir)

Qualités principales : coopération ; activité corporelle ; triomphe sur l'obstacle

Qualités secondaires : conscience du groupe ; détente ; émulation

Durée 10' ; espace dégagé ; grandes feuilles de papier

But du jeu : se regrouper rapidement dans un espace restreint

Déroulement : Le meneur de jeu dispose dans l'espace des feuilles de papier de la taille d'un grand journal, en nombre égal à la moitié des participants. L'espace représente un lac africain et les papiers des pontons. Les joueurs marchent paisiblement, en occupant tout l'espace à l'exception de ces feuilles et en faisant semblant de nager. Brusquement, le meneur crie : " Crocodile ! " Les joueurs doivent alors se réfugier à 2 par ponton. Quand tout le monde a trouvé place et que le danger est passé, on redescend des pontons. Mais ceux-ci sont vieux et s'effritent à chaque passage : il faut donc replier ou déchirer la feuille en 2. On recommencera donc à chaque fois avec des pontons 2 fois plus petits jusqu'à finir peut-être sur un pied dans les bras l'un de l'autre. Le meneur doit veiller à ce que les pieds ne traînent pas dans l'eau...

Variante : on peut remplacer les différents pontons par un seul, d'environ 1 mètre carré au départ, sur lequel tout le monde devra trouver refuge. Intérêt du jeu : lier le triomphe sur l'obstacle à l'entente entre les personnes ; durant le jeu, qui est très gai, la coopération devient de plus en plus étroite et la joie de la réussite augmente.

[\[modifier\]](#)

Dans l'ordre

(réfléchir - communiquer)

Qualités essentielles : conscience du groupe ; concentration ; activité corporelle ;

Qualités secondaires : triomphe sur l'obstacle ; responsabilité ;

Durée 15' ; espace dégagé ; matériel : de quoi écrire

But du jeu : se ranger selon un ordre déterminé

Déroulement : Le meneur prépare des petits papiers ou cartons portant des numéros selon le nombre des joueurs. (Par exemple, s'il y a 20 joueurs, les cartons seront numérotés de 1 à 20). Chacun tire un carton, qu'il garde à la main, bien en évidence pour les autres. Puis, sans un mot, il doit trouver sa place de façon à ce que tout le monde se retrouve rangé dans l'ordre des nombres : cela peut se faire le long des murs de la salle, en cercle, ou encore en ligne. Eventuellement, on peut former 2 équipes et voir laquelle parvient le plus rapidement à se mettre dans l'ordre.

Variante 1 : les dates de naissance Les joueurs écrivent sur un papier leur date de naissance : on peut noter la date complète, ou simplement le jour et le mois. Si l'on veut éviter l'intervention de l'écriture, on se contentera de faire dire les dates oralement. Au signal, les joueurs doivent se ranger dans l'ordre, du plus jeune au plus âgé.

Variante 2 : l'ordre alphabétique Au signal, les joueurs se rangent selon l'ordre alphabétique de leurs prénoms.

Variante 3 : les numéros discontinus Les joueurs tirent au sort des cartons portant des numéros de 1 à 100, mais qui ne se suivent pas forcément. Les joueurs doivent trouver leur place, à nouveau sans parler, mais en créant entre eux des intervalles proportionnels aux nombres figurant sur les cartons. Si deux nombres se suivent, les joueurs doivent se tenir tout près l'un de l'autre, mais s'il y a discontinuité, ils devront se tenir plus éloignés.

Intérêt du jeu : développer la discipline individuelle et collective ; exercice préparatoire à la formation aléatoire d'équipes.

[\[modifier\]](#)

Dans le sac

(enquêter)

Qualités essentielle : activité sensorielle ; concentration ; triomphe sur l'obstacle

Qualités secondaires : coopération ; émulation

Durée 50' ; espace n'importe où ; matériel : des sacs en tissu assez souple, avec des numéros d'identification (écrits, collés ou cousus) et de quoi les fermer

But du jeu : identifier ce que contiennent des sacs fermés
Déroulement : Les joueurs sont répartis en équipes de 3. Chaque équipe reçoit un sac. Elle va chercher en secret dans l'espace du jeu 10 objets qu'elle déposera dans son sac. On doit exclure les objets piquants ou coupants. Le temps disponible pour la recherche peut être variable selon la nature de l'environnement. Le temps écoulé, les équipes se regroupent et échangent leurs sacs. Les équipiers essayent d'identifier les objets en les tâtant à travers le tissu. Ils notent leurs conclusions au fur et à mesure. Au bout de quelques minutes, le meneur arrête le jeu et le sac passe à une autre équipe, jusqu'à ce que chaque équipe ait eu en mains les sacs de toutes les autres. A la fin, les sacs retournent à leur équipe d'origine. On les ouvre et on compare ce qu'il y a dedans avec ce que chaque équipe a noté.

Intérêt du jeu : comparer les informations fournies par la vision et le toucher.

[\[modifier\]](#)

Evitons-nous !

(agir)

Qualités essentielles : activité corporelle ; responsabilité ; triomphe sur l'obstacle

Qualités secondaires : coopération ; émulation ; concentration

Durée 30' ; espace dégagé ; aucun matériel

But du jeu : courir sans heurter personne sur son passage

Déroulement : Le groupe est séparé en 2 équipes placées en vis-à-vis et séparées de 10 à 20 mètres selon le terrain disponible. Les deux lignes de départ sont marquées au sol. Au signal, les 2 équipes doivent changer de place : les joueurs doivent courir droit devant eux, mais sans se tamponner avec ceux de l'équipe adverse (Avec les plus jeunes il faut prévoir des distances assez grandes entre les joueurs d'une même équipe). L'équipe alignée le plus rapidement au garde-à-vous impeccable sur la ligne opposée a gagné. On peut faire un petit tournoi en prévoyant des temps de repos entre chaque course.

Variantes : • Les joueurs sont ici répartis en 4 équipes, disposées en carré. (Les joueurs d'une même équipe sont à une plus grande distance l'une de l'autre que dans la variante précédente). Ici aussi, il s'agit de changer de place avec l'équipe qui se trouve en face de soi. • On trace au sol 3 lignes, de façon à former un triangle équilatéral. Au signal, les joueurs doivent changer simultanément de lignes suivant les flèches

Intérêt du jeu : faire intervenir la responsabilité dans une situation de grande mobilité et d'excitation.

[\[modifier\]](#)

Jacques a dit

(réfléchir)

Qualités essentielles : concentration ; détente ; responsabilité

Qualités secondaires : triomphe sur l'obstacle ; activité corporelle ; conscience du groupe

Durée 10' ; espace dégagé ; aucun matériel

But du jeu : obéir à des commandements... sans se laisser piéger

Déroulement : Tous les joueurs font face au meneur de jeu et attendent ses ordres, mais ils ne doivent obéir qu'aux commandements précédés de la formule "Jacques a dit" Chaque commandement porte sur un geste simple (l'acrobatie est à exclure) ou une action précise, par exemple : " Jacques a dit : levez le bras ! ", " Jacques a dit : Asseyez-vous ! "... De même, les actions sont interrompues par l'ordre : " Jacques a dit : cessez ! " Si un joueur fait le geste ou l'interrompt sans que le meneur ait précisé : " Jacques a dit....", il aura ensuite un gage, dont décide le meneur ou le groupe tout entier.

Variante : les imitateurs Le meneur de jeu fait un geste qu'il accompagne du mot " Chien " ou du mot "Chat". S'il dit "Chien ! ", les joueurs doivent l'imiter aussitôt, s'il dit : " Chat ! ", rester immobiles. Ceux qui se trompent auront ensuite des gages. Le meneur peut tirer parti d'effets comiques (fou rire, éternuement, grimace, hoquet) ou de gestes compliqués (comme des mouvements différents des deux mains) qui détournent l'attention de la formule prononcée.

Intérêt du jeu : conjuguer détente et concentration ; focaliser l'attention sur la consigne donnée ; apprendre à ne pas se laisser influencer par des facteurs parasites et prendre ainsi sa responsabilité.

[\[modifier\]](#)

L'intention cachée

(agir - communiquer)

Qualités essentielles : conscience de groupe ; concentration ; émulation

Qualités secondaires : coopération ; détente

Durée 30' ; n'importe où ; aucun matériel

But du jeu : deviner ce que l'on doit faire

Déroulement : Un joueur sort de la pièce ou s'éloigne des autres qui doivent convenir d'une action qu'il devra accomplir quand il reviendra. Il lui faudra par exemple monter debout sur une table, déplacer un objet, faire quelque chose avec une ou plusieurs personnes présentes (ôter le tricot de l'un pour le faire passer à un autre, etc.). Le joueur devra d'abord repérer où se passe l'action à accomplir, puis en quoi elle consiste. Pour le guider dans sa recherche, le groupe tout entier chantonne un petit air ou un son unique ; si le joueur est loin du but - il "gèle"-, les autres chantent très bas ; plus il se rapproche - il "brûle"-, plus les autres chantent fort. On peut convenir d'un son ou d'un mot que crie le groupe quand l'intention cachée a été complètement découverte.

Intérêt du jeu : offrir un mode de communication non verbale mais relativement précise entre un groupe et un individu.

[\[modifier\]](#)

La belle histoire n° 1

choisir - évaluer

Qualités essentielles : créativité ; émulation ; structuration

Qualités secondaires : concentration ; coopération

But du jeu : explorer un projet sous une forme narrative ou théâtrale

Déroulement : Pour mieux sentir les possibilités virtuelles d'un projet qui suscite de l'intérêt, on peut essayer d'en imaginer le déroulement fictif. On insistera sur la construction ou la transformation qui sont susceptibles d'en résulter. Le conte Le projet à l'état virtuel peut être raconté comme une histoire. Le récit peut se faire sur le mode réaliste : on aura bien présentes à l'esprit toutes les données concrètes recueillies auparavant, lors de l'enquête. A partir de là, le propos sera avant tout de rendre tangibles les implications pratiques de l'idée. Mais il n'est pas interdit de rêver, car l'enthousiasme et la foi seront certainement des ingrédients nécessaires durant la réalisation ! On peut donc user de symboles : il y aura par exemple, des Epreuves, des Alliés, des Adversaires..... L'introduction d'une atmosphère merveilleuse ne nuira non plus... du moment que l'on cherche ensuite comment on pourra ensuite transposer dans la réalité les solutions magiques imaginées.

[\[modifier\]](#)

La mise en scène

Un travail analogue de transposition peut être accompli sur le mode théâtralisé. Dès que les différents éléments du projet commencent à être perçus clairement, ils peuvent être présentés comme des personnages dont on imaginera l'évolution. Il n'est pas besoin pour cela de se lancer dans une création trop ambitieuse ; au contraire, il est important à ce stade de rester

dans la légèreté pour conserver le dynamisme du groupe. Un petit bout d'improvisation aura des chances de délier les esprits rapidement.

Remarque : la narration ou la dramatisation du projet élaborées à son début pourront être revues au moment de l'évaluation. On se demandera alors ce que sont devenus les personnages, comment la situation a évolué, dans quelle mesure les enjeux, l'objet de la quête ont été atteints...

Intérêt du jeu : donner corps à une idée abstraite ; évaluer le degré de motivation du groupe autour d'un embryon de projet ; vérifier si telle ou telle notion est bien comprise ; soupeser les alternatives d'un projet

[\[modifier\]](#)

La belle histoire n°2

(communiquer)

Qualités essentielles : créativité ; émulation ; structuration

Qualités secondaires : concentration ; coopération

But du jeu : présenter un projet sous une forme narrative ou théâtrale

Déroulement : Le principe est le même que dans La belle histoire n° 1. S'il y a déjà eu une création dans les phases initiales du projet, on peut la reprendre en y apportant une conclusion qui évoquera l'achèvement, le couronnement de l'oeuvre et ses prolongements, ses effets à l'extérieur. Sinon, on s'attèlera à cette création dans le but de diffuser les résultats du projet. Cela pourra fournir aussi le point de départ d'un nouveau projet qui prendra son élan sur la base du premier.

Intérêt : donner le sentiment de parachèvement du projet, permettre de savourer la satisfaction de l'accomplissement.

[\[modifier\]](#)

La lutte sans vainqueur

(réfléchir - communiquer)

Qualités essentielles : coopération ; activité corporelle ; triomphe sur l'obstacle

Qualités secondaires : responsabilité ; concentration ;

Durée 30' ; espace dégagé ; aucun matériel

But du jeu : utiliser toutes ses forces, mais ne pas chercher à vaincre

Déroulement : le meneur trace une ligne sur le sol. Les joueurs se mettent par 2, de part et d'autre de cette ligne, en se tenant par les épaules. Ils se poussent l'un l'autre de toutes leurs forces. Mais dès que l'un sent que son partenaire est plus faible, il diminue sa propre poussée, pour éviter d'aller au-delà de la ligne. Si l'autre augmente sa poussée, le premier fera de même, de façon à ce que les deux utilisent ensemble toute la force dont ils sont capables. Ensuite, les joueurs se disent l'un à l'autre ce qu'ils ont éprouvé. Il est intéressant de changer plusieurs fois de partenaire et de comparer les expériences en faisant participer l'ensemble du groupe.

Variantes : on peut pratiquer le même jeu en se tenant dos à dos, ou fesses contre fesses...

Intérêt du jeu : trouver dans la coopération un équilibre qui évite à la fois de démissionner devant l'obstacle et de chercher à écraser l'autre ; transformer en partenaire celui qui apparaissait comme un adversaire.

[\[modifier\]](#)

La pendule

(agir)

Qualités essentielles : conscience du groupe ; activité corporelle ; triomphe sur l'obstacle

Qualités secondaires : coopération ; responsabilité ; concentration ; détente

Durée 20' ; espace dégagé ; aucun matériel

But du jeu : se déplacer comme si on suivait les aiguilles d'une montre

Déroulement : Les joueurs se répartissent en 4 équipes qui sont numérotées ou symbolisées d'une façon ou d'une autre. Ils se placent en forme de croix, le visage tourné vers le centre, où se trouve le meneur de jeu. A l'extrémité des bras de la croix, on place des piquets ou de grosses pierres, qui représentent les principales divisions de l'heure : le quart, la demie, les trois quarts et l'heure. Le meneur de jeu annonce l'état de la pendule. Par exemple : "Ma pendule avance de trois quarts d'heure. " A ce moment, les équipiers s'orientent dans le sens des aiguilles d'une montre et se déplacent de 3/4 de tour. La première équipe parfaitement alignée crie : " Top ! ". Le meneur peut dire aussi : " Ma pendule retarde d'un quart d'heure. en ce cas, les joueurs courent dans le sens contraire. Il peut même dire : "Ma pendule est vraiment bizarre, mais après avoir avancé d'un quart d'heure, voilà qu'elle retarde d'une demi-heure ! " Les joueurs doivent alors courir dans un sens, puis dans l'autre.

Intérêt du jeu : coordination et précision des mouvements.

[\[modifier\]](#)

Les aveugles

(réfléchir - agir)

Qualités essentielles : responsabilité ; coopération ; activité corporelle ;

Qualités secondaires : concentration ; triomphe sur l'obstacle

Durée: 30' ; espace dégagé ; matériel : éventuellement, des bandeaux

But du jeu : guider une (ou plusieurs) personnes qui a les yeux bandés

Déroulement : Dans tous ces jeux les "aveugles" doivent fermer les yeux pendant quelques minutes ; si cela leur est trop difficile, le meneur de jeu leur donne des bandeaux. Il est particulièrement intéressant qu'à la fin, chacun fasse ses commentaires sur ce qu'il a éprouvé en tant qu'aveugle et en tant que guide : les aveugles se sont-ils sentis en sécurité ? Les guides ont-ils trouvé leur mission facile à remplir ?

Les voitures Les joueurs sont par 2. Les conducteurs se placent derrière les voitures, qui sont aveugles ; ils vont devoir les conduire sans dire un mot, uniquement en exerçant une pression sur leurs épaules. Au bout de quelques minutes, on intervertit les rôles. Quand les joueurs sont plus expérimentés, le meneur de jeu peut placer une série d'obstacles dans l'espace du jeu.

Les trains aveugles Les joueurs sont par 3, les uns derrière les autres, chacun ayant les mains placées sur les épaules de celui qui est devant lui. D'abord, c'est celui qui est devant qui conduit le train, tandis que les 2 "wagons" ont les yeux fermés. Avec un peu d'exercice, le conducteur pourra être à l'arrière du train - le dernier de la file. On s'arrangera pour que tout le monde ait expérimenté chaque position. Enfin, on pourra allonger le train en multipliant le nombre des "wagons". La promenade Dans un silence complet, le guide prend l'aveugle par la main (il lui demande de choisir par laquelle il veut être conduit). Puis il lui fait faire une promenade, de préférence à l'extérieur. Ensuite on intervertit les rôles. Plus la qualité de concentration sera bonne dans le groupe, plus il vaudra la peine de prolonger l'expérience.

Le petit doigt Cette fois-ci l'aveugle et son guide se tiennent uniquement par le petit doigt.

Guider par le son Le guide tourne autour de l'aveugle en produisant des sons. Il ne s'éloigne pas beaucoup, mais change de direction assez fréquemment, se lève et s'abaisse pour que le son vienne d'en haut ou d'en bas : de la sorte, il peut pratiquement faire danser l'aveugle ! L'aveugle, de son côté, doit suivre le plus fidèlement possible la direction imprimée par les sons, mais il est complètement libre du style de ses mouvements.

Intérêt du jeu : développer une attention fine à l'autre ; faire l'expérience d'être momentanément privé de l'un de ses sens ; examiner ce qui se passe en soi quand on prend les autres en charge et dans quelle mesure on fait confiance à celui dont on dépend.

[\[modifier\]](#)

Les bandes dessinées

(agir - communiquer)

Qualités essentielles : créativité ; conscience du groupe ; structuration

Qualités secondaires : concentration

Durée 30' ; Espace n'importe où ; matériel pour dessiner

But du jeu : faire correspondre un dessin et un texte écrit

Déroulement : Les joueurs reçoivent des bandes de papier et se mettent par groupes de 4 ou 5. En se cachant des autres, chacun dessine sur sa bande de papier un personnage ou un paysage. L'oeuvre terminée, il passe ce dessin à son voisin de droite et reçoit de son voisin de gauche un autre dessin. Il l'examine, puis replie la bande pour cacher le dessin et inscrit à la suite, en une très courte phrase, ce qu'il pense que le dessin représente. Il passe la feuille à son voisin qui lit l'explication, replie la bande pour que le dessin devienne invisible et s'essaie lui-même à dessiner ce qui a été expliqué. Quand tous les joueurs ont dessiné et écrit une fois, on déplie les bandes. On contemple le résultat et on prend un temps pour échanger sur la façon dont le thème dont on est l'auteur initial a été répercuté.

Variante : Une fois qu'on s'est échauffé à ce premier jeu, on peut élaborer des bandes dessinées plus étoffées qui vont raconter une petite histoire. Pour cela, quand ils reçoivent un dessin, après avoir décrit d'une phrase la situation telle qu'ils la trouvent, les joueurs rajoutent une phrase disant ce qui s'est passé ensuite. C'est cette suite de l'histoire que le voisin va illustrer. Au lieu d'un thème imaginaire, on peut également prendre un événement connu de tous et dont il s'agira de retracer les étapes. Si l'on choisit pour thème le projet en cours, cela donnera l'occasion de voir où l'on en est durant l'action ou d'en reconstituer le déroulement après coup. Les différentes bandes dessinées obtenues de la sorte pourront former la base d'une exposition ouverte à un public extérieur.

Intérêt du jeu : Equilibre entre la créativité personnelle et collective ; réflexion sur les mécanismes de la transmission ; préparation de la présentation du projet achevé à l'extérieur.

[\[modifier\]](#)

Les couleurs complémentaires

(réfléchir - communiquer)

Qualités essentielles : concentration ; activité corporelle ; conscience du groupe ;

Qualités secondaires : coopération ; responsabilité ;

Durée 15' ;

espace dégagé ;

matériel : cartons colorés

But du jeu : former des groupes d'après un signe d'identification

Déroulement : Le meneur de jeu prépare à l'avance un assortiment de cartons colorés. Le nombre total des cartons sera égal à celui des joueurs mais pourra être réparti en 2, 3...6 couleurs. Les joueurs commencent par tirer au sort un carton. Puis ils se déplacent en occupant tout l'espace du jeu et en tenant leur carton à la main. Au signal, ils vont se regrouper selon les couleurs de leurs cartons. Par exemple, si le meneur a préparé un lot de 3 couleurs différentes (rouge, vert, bleu), il fait entendre un signal sonore et crie : " Rouge, vert, bleu ! " Alors les joueurs doivent le plus vite possible former des groupes de 3, où figureront les 3 couleurs. Mais le meneur peut aussi crier : "Chaque couleur séparément !". Alors, les joueurs doivent former 3 cercles avec une seule couleur représentée dans chacun. Pour approfondir l'expérience, le meneur peut préparer d'emblée plusieurs assortiments de cartons, chacun comportant un nombre différent de couleurs (entre 2 et 6). Les joueurs apprécieront alors les différences dans la dynamique du jeu selon le nombre des couleurs.

Intérêt du jeu : ressentir concrètement que la complémentarité peut s'exercer de façons différentes ; introduire de la souplesse et du dynamisme dans l'articulation du groupe. Ce jeu peut également préparer à la formation d'équipes.

[\[modifier\]](#)

Les ficelles ensorcelées

Qualités essentielles : activité corporelle ; structuration ; triomphe sur l'obstacle

Qualités secondaires : coopération ; émulation ; responsabilité ; concentration

Durée 20' ; espace dégagé ; matériel ficelles de 5 à 6 mètres

But du jeu : démêler des ficelles

Déroulement : Le meneur de jeu a préparé à l'avance des ficelles - longues de 4 à 5 mètres -, en nombre égal à la moitié des joueurs, et les a nouées ensemble à une extrémité. Il dépose le noeud central par terre et étale les ficelles en faisant des enchevêtrements, mais pas de noeuds. Le groupe est séparé en 2 ; la moitié qui ne joue pas observe ce qui se passe. Au signal, les joueurs de l'autre moitié attrapent chacun l'extrémité d'une ficelle et la dégagent, jusqu'à ce que tout l'écheveau soit démêlé. Les joueurs peuvent s'aider les uns les autres. (il y aura un dessin sur cette page) Ensuite, la deuxième moitié du groupe prend son tour et la première observe. Le meneur de jeu peut aussi prévoir d'attacher aux extrémités des ficelles des numéros. Chaque joueur tire au sort un numéro et il devra d'abord chercher parmi les ficelles celui qui lui correspond.

Intérêt du jeu : s'entraider pour sortir d'une situation compliquée.

[\[modifier\]](#)

Oh !

(agir - communiquer)

Qualités essentielles : concentration ; coopération ; responsabilité

Qualités secondaires : émulation ; triomphe sur l'obstacle

Durée 20' ; aucun matériel ; espace dégagé

But du jeu : se retourner précisément en même temps que l'autre

Déroulement : Ce jeu passionnant demande une grande concentration et il n'est possible qu'à un certain niveau de maturité. Les joueurs se tiennent debout ou assis par 2, dos à dos, sans se toucher, dans le plus grand silence. Tout d'abord, l'animateur les invite à ressentir la présence de leur partenaire dans leur dos. Cela peut prendre un certain temps et il importe de ne pas céder à l'impatience. Quand l'animateur a pu s'assurer que les joueurs ont ainsi affiné leur perception, il leur propose de se préparer à se retourner l'un vers l'autre en lançant simplement : " Oh ! ". Le but du jeu est d'apprendre à se retourner au même instant précis, mais par ailleurs, on ne doit se retourner que si l'on en ressent vraiment l'impulsion. Il ne s'agira donc pas de se retourner très vite quand l'autre le fait si l'on n'en a pas soi-même envie !

Intérêt du jeu : développer une écoute profonde à la présence globale de l'autre ; apprendre à percevoir les énergies subtiles ; harmoniser son impulsion personnelle avec celle de l'autre.

[\[modifier\]](#)

Remue-meninges

(réfléchir - agir)

Qualités essentielles : créativité ; émulation ; structuration

Qualités secondaires : conscience du groupe ; concentration

Durée 40' ; Espace n'importe où ; matériel : un tableau pour écrire

But du jeu : faire jaillir en un minimum de temps un maximum d'idées neuves et originales

Déroulement : L'animateur propose aux participants un thème lié au projet, par exemple : Sur quoi pourrait porter le projet ? Qu'évoque pour vous le mot "responsabilité" ? Quelle solution pourrait-on apporter à un problème concret qui se pose ?, etc. Les participants suggèrent des réponses que l'animateur inscrit au tableau. A ce stade, il est essentiel qu'aucun jugement ne doit être émis sur les réponses données. L'espace de parole de chacun doit être respecté, et peu importe au départ si les propositions paraissent logiques, plausibles ou praticables. Quand l'animateur sent que des propositions assez nombreuses ont été faites ou que l'inspiration s'épuise, on passe à la synthèse. On réfléchit sur les idées énoncées, on les trie, on les regroupe, on les reformule jusqu'à arriver à quelques mots ou phrases simples, qui seront consignées par écrit. Les idées qui paraîtront alors inacceptables ou impraticables pourront être tenues en réserve dans un "sac à désirs" ou une "boîte à idées" et resurgiront peut-être plus tard sous une autre forme. Selon la maturité du groupe l'animateur jouera dans cette phase un rôle plus ou moins directif.

Variante 1 : les pétales de la fleur L'animateur dessine au tableau une fleur avec des pétales dont le nombre est égal à celui des participants. Au centre, il écrit le thème sur lequel on cherche des idées. Chacun à son tour vient inscrire sa trouvaille dans un pétale. Normalement, aucune formule ne doit être absolument identique aux autres. Le meneur de jeu aussi dessine plusieurs fleurs. Si un joueur a une idée supplémentaire, il pourra venir l'inscrire dans les pétales de la deuxième ou la troisième fleur.

Variante 2 : l'écriture automatique L'animateur propose un thème symbolisé par un seul mot : "musique", "projet", "joie", etc. A partir du signal sonore, chacun dispose de 3 minutes pour écrire tous les mots que lui suggère celui qui a été proposé, sans se soucier si les associations d'idées sont logiques ou plausibles. Ensuite, les listes sont lues à haute voix. On pourra alors : - soit pêcher dans ces trouvailles individuelles de quoi construire tout de suite une réflexion collective ; - soit, durant 3 minutes supplémentaires, partir des mots isolés pour faire des bouts de phrase, et peu à peu articuler les idées. Dans tous les cas, il est très bénéfique de se laisser inspirer par les idées des autres.

Variante 3 : Les mots-tiroirs On choisit un mot lié au projet qui est en train de s'élaborer. On prend chaque lettre du mot et à partir de là, on dit sans se censurer toutes sortes de mots commençant par cette lettre, et ensuite, on essaie de voir s'il ne pourrait y avoir un rapport entre ces mots et le projet.

Intérêt du jeu : travailler en groupe ; développer de façon dynamique la créativité et la mobilité d'esprit.

[\[modifier\]](#)

Silence

(agir - communiquer)

Qualités essentielles : conscience du groupe ; concentration ; responsabilité

Qualités secondaires : activité corporelle ; émulation

Durée 15 ' ; aucun matériel ; espace dégagé

But du jeu : discerner la personne qui se tait parmi des gens qui parlent

Déroulement : Tous les joueurs sont debout en cercle, les yeux fermés, bandés si on en éprouve le besoin. L'animateur passe derrière les joueurs et touche doucement le dos de l'un d'eux, qui rouvre les yeux : ce sera le Silence. (Si l'on préfère on peut aussi commencer avec tous les joueurs dispersés dans l'espace du jeu.) Au signal, tous les joueurs se mettent en marche doucement. Dès qu'un joueur en rencontre un autre, il essaie de savoir si c'est le Silence. Pour cela, il lui dit simplement : " Et patati et patata..." Si l'autre répond de même, c'est que c'est lui aussi un parleur. Les joueurs se séparent et poursuivent leur quête. Le premier joueur qui rencontre le Silence le prend par la main et devient à son tour silencieux. Le second prend la main du premier et ainsi de suite. Progressivement, les silencieux vont former une chaîne qui inclura finalement le groupe tout entier. Remarque : ce jeu demande un

certain niveau de maturité. Il n'a aucun sens s'il y a de l'agitation dans le groupe, car il ne peut pas apporter le calme en lui-même.

Intérêt du jeu : développer dans le groupe une forme d'attention recueillie qui permet à chacun de contacter la profondeur en soi-même.

[\[modifier\]](#)

Suivez le guide

(réfléchir - agir)

Qualités essentielles : coopération ; concentration ; responsabilité ;

Qualités secondaires : activité corporelle; créativité

Durée 20' ; espace dégagé ; aucun matériel

But du jeu : guider quelqu'un

Déroulement : Les joueurs décident qui veut guider le premier, se font face et la main droite de l'un rejoint la main gauche de l'autre, paume contre paume. Au signal, le guide fait faire à son partenaire des mouvements lents, en exerçant une pression douce et en conservant le plus grand silence. Au bout de quelques minutes, on intervertit les rôles. Quand on aura bien pratiqué le jeu sous cette forme, on pourra essayer une forme d'écoute plus subtile : désormais, les deux joueurs, sont alternativement guides ou guidés dans un même tour du jeu, tout en continuant de garder le silence. (Voir aussi le jeu des Miroirs).

Intérêt du jeu : développer le respect de l'autre, grâce à une attention profonde et subtile.

[\[modifier\]](#)

Tout s'arrange

(réfléchir - agir)

Qualités essentielles : créativité ; émulation ; triomphe sur l'obstacle

Qualités secondaires : conscience du groupe ; concentration

Durée : 20' ; espace n'importe où ; aucun matériel

But du jeu : trouver un remède à ce qui ne va pas

Déroulement : Le groupe est divisé en 2 équipes. A tour de rôle, chaque participant d'une équipe va énoncer quelque chose qui ne va pas. Cela peut être imaginaire ou réel et aller d'un petit ennui jusqu'à une grosse catastrophe. Après chaque énoncé, un joueur de l'autre équipe va proposer une solution, qui sera toujours formulée collectivement. Par exemple : " J'ai

oublié mon cahier ! - On va te prêter du papier ! " " Le mur s'est écroulé - On va le reconstruire "

Intérêt du jeu : développer un esprit positif, favorisant l'entraide et la construction.

[\[modifier\]](#)

Vole, vole, vole

(réfléchir - agir - communiquer)

Qualités essentielles : activité corporelle ; coopération ; triomphe sur l'obstacle

Qualités secondaires : responsabilité ; détente

Durée 30' ; espace dégagé ; matériel : des plumes, des boules de coton, des morceaux de papier très léger.... ; éventuellement, un chronomètre

But du jeu : maintenir en l'air un objet très léger

Déroulement : Chacun s'exerce à souffler sur une plume ou un autre objet très léger pour le maintenir en l'air le plus longtemps possible. Ensuite, on peut jouer par deux, par trois... et enfin diviser le groupe entier en deux équipes. On peut finalement chronométrer les performances de chaque équipe.

Variante : On forme par terre un petit chemin sinueux de quelques mètres (les bords sont tracés à la craie, ou dans la terre, ou encore délimités par de la ficelle), avec deux traits pour marquer le départ et l'arrivée. On pose au départ l'objet léger qu'il faudra faire avancer sur le chemin jusqu'à l'arrivée en soufflant dessus avec précaution. Les joueurs sont par deux, à genoux de part et d'autre du chemin ; on pourra décider qu'ils soufflent sur l'objet à tour de rôle ou ensemble. Là aussi, on peut chronométrer les performances.

Intérêt du jeu : faire pratiquer la solidarité et la responsabilité dans une atmosphère très gaie ; faire comprendre le poids de la légèreté (même les plumes ont un poids !).