

### « Comment créer par le jeu un climat propice à la coopération ? »



Illustrations Robert Touati

Chacune des 7 étapes permet de développer les compétences relationnelles des membres d'un groupe :

1ère étape: Je me présente ( faire connaissance , les prénoms)

2ème : Je m'exprime ( communication de soi vers les autres)

3ème : J'écoute

4ème : Je prends ma place ( affirmation de soi sans empêcher celle des autres)

5ème : J'ai des qualités (estime de soi... et des autres)

6ème : Je vis la confiance

7ème : Je vis la coopération.

Les 6 premières étapes peuvent être considérées comme un ensemble de jeux pré-coopératifs menant vers la coopération.

Mais il est possible pour un.e enseignant.e de choisir les jeux les plus appropriés à l'objectif nécessaire pour sa classe ou son groupe.

D'où l'opportunité d'un diagnostic préalable rapide de l'état du groupe pour savoir s'il faut privilégier l'écoute, l'affirmation de soi ou la confiance selon l'âge des membres du groupe, l'époque de l'année scolaire, l'état des relations interpersonnelles et collectives, le ressenti de l'enseignant.e...

Dans ce livret, vous trouverez une sélection de 7 jeux coopératifs physiques (un par étape)...

## Jeux coopératifs

### Etape 1: Je me présente

**NOM DU JEU :**

Bonjour Ballon

**NOMBRE DE JOUEURS :**

8 à 30 participant.e.s

**OBJECTIFS DU JEU :**

- Se présenter
- Ecouter pour retenir le prénom de l'autre

**MATÉRIEL :**

Un ballon en mousse



**DEROULEMENT :**

Les participants sont debout en cercle.

Lors d'un premier tour, l'enseignant.e lance le ballon à un participant qui se présente, puis lance à un autre, etc. jusqu'à que le ballon ait fait le tour des présents. Lors d'un second tour, les élèves vont s'asseoir par terre, les jambes en V, de sorte qu'ils se touchent les pieds. Celui qui a la balle la lance vers les jambes d'un autre participant en l'appelant par son prénom. L'autre la réceptionne et l'envoie à un autre...

**VARIANTES :**

Quand chaque participant a reçu la balle, le dernier la fait rouler vers celui qui lui a envoyée en l'appelant par son prénom et ils remontent ainsi jusqu'au premier.

## Etape 2: Je m'exprime

NOM DU JEU :

Chef d'orchestre itinérant

NOMBRE DE JOUEURS :

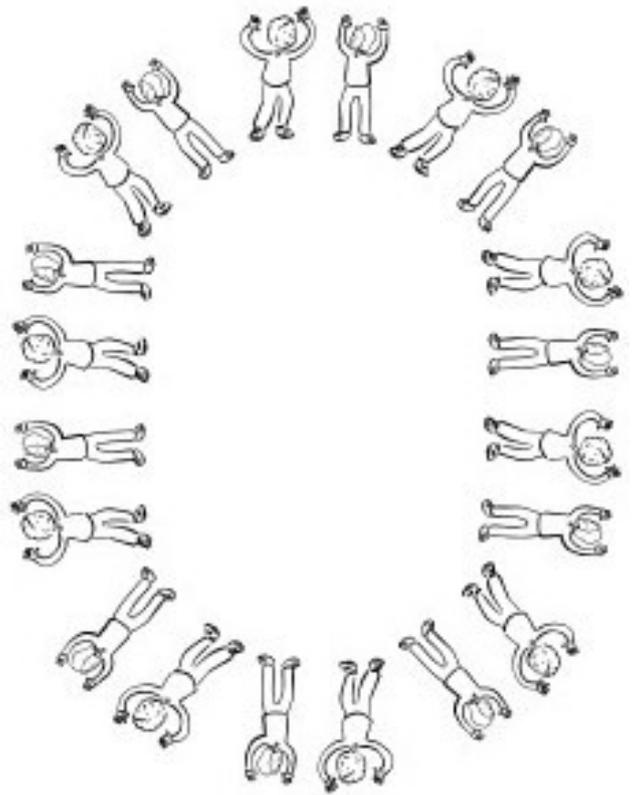
8 à 30 participant.e.s

OBJECTIFS DU JEU :

- Développer l'expression et l'écoute
- Encourager l'imagination créative des participants

MATÉRIEL :

Aucun



**DEROULEMENT :** Les participants sont debout en cercle. Un premier volontaire crée un geste répétitif, puis tous les autres l'imitent ; après vingt ou trente secondes, il s'arrête et le suivant crée un autre geste, etc.

**VARIANTES :** Si on souhaite insister plus sur l'harmonie du groupe, on modifiera la consigne : le geste sera lent, non répétitif ; quand le premier s'arrêtera, le suivant partira de la position sur laquelle le groupe s'est arrêté ; le groupe entier, attentif aux mouvements, accompagne chaque leader dans son geste.

## Etape 3: J'écoute

**NOM DU JEU :**

Les Sourds-Muets

**NOMBRE DE JOUEURS :**

8 à 30 participant.e.s

**OBJECTIFS DU JEU :**

- Développer l'écoute.
- Présenter un ou des aspects de sa vie, de sa personnalité aux autres.
- Découvrir un (ou des aspects) de l'autre que je ne connais pas.
- Découvrir, utiliser et interpréter le sens véhiculé par l'expression non-verbale.

**MATÉRIEL :**

aucun



**DEROULEMENT :**

Les participants sont en cercle. l'enseignant.e leur donne alternativement le nom de « sourd » ou de « muet ». Il s'agit maintenant de faire connaissance. Le sourd peut poser des questions au muet, qui ne peut répondre que par des signes ou des mimes. Ensuite, ils inversent les rôles.

## Etape 4: Je prends ma place

### NOM DU JEU :

La fonte de la banquise

### NOMBRE DE JOUEURS :

Classe entière

### OBJECTIFS DU JEU :

- Mise en place de stratégies collectives.
- Développement de l'esprit d'équipe.
- Développement de la capacité d'adaptation.

### MATÉRIEL :

Une grande corde ou un grand drap



**DEROULEMENT :** On délimite tout d'abord une zone avec le matériel choisi. Lorsque le meneur crie « A l'eau ! », tous les joueurs se déplacent autour de la zone. Au signal « Attention ! Des requins ! », tout le monde se regroupe rapidement sur la zone. Ces deux temps fonctionnent sur le principe des chaises musicales. A chaque retour à l'eau, la zone se rétrécit un peu. Pour que tous les joueurs tiennent dans l'espace délimité, ils doivent se tenir, s'accrocher les uns aux autres pour qu'aucun ne tombe à l'eau. La difficulté réside donc dans le fait que tous doivent impérativement rentrer dans la zone sans en sortir, ne serait-ce qu'un pied. Pour réussir, les joueurs peuvent se tenir debout, assis, couchés...

La partie se termine lorsque l'un des joueurs ou plus sortent de la zone.

### VARIANTES :

- Plutôt qu'une grande zone de départ, commencez le jeu avec plusieurs espaces. Le nombre d'espaces diminue à chaque retour à l'eau.
- Remplacez les signaux du meneur par de la musique.
- Les joueurs peuvent utiliser collectivement des positions d'accro-gym

## Etape 5: J'ai des qualités

### NOM DU JEU :

Moi je sais bien faire

### NOMBRE DE JOUEURS :

8 à 30 participant.e.s

### OBJECTIFS DU JEU :

Faire parler les joueurs de leurs qualités

### MATÉRIEL :

Aucun



### DEROULEMENT :

Les participants sont debout en cercle. L'enseignant.e entre à l'intérieur du cercle, dit « *moi je sais bien... faire du vélo (ou cuisiner ou écrire ou...)* » et puis retourne à sa place.

Chacun à leur tour les joueurs.ses proposent une action qu'ils savent bien faire.

### VARIANTE :

On peut rajouter le mime de l'action

### ATTENTION:

L'enseignant.e sera attentif à la phrase prononcée et ne la laissera pas se transformer en « *moi j'aime bien faire...* » par exemple .

## Etape 6: Je vis la confiance

### NOM DU JEU :

# Le chien et l'aveugle

### NOMBRE DE JOUEURS :

8 à 30 participant.e.s par groupes de 2

### OBJECTIFS DU JEU :

- Etre capable, par duo, de coopérer pour réaliser une situation donnée.
- Développer les capacités de communication verbale par messages clairs et d'écoute pour trouver une solution groupale.
- Guider de la voix quelqu'un ou se laisser diriger.
- Etre capable de faire confiance et développer la connivence nécessaire pour une communication efficace.
- Débuter une réflexion en classe sur le principe de coopération.

### MATÉRIEL :

un foulard pour 2 enfants



**DEROULEMENT :** Les enfants sont par duo. L'un est le chien, l'autre est l'aveugle (yeux bandés). Le chien et son maître vont convenir d'un code pour pouvoir communiquer, ce peut être un claquement de mains, un sifflement, un cri... Les chiens et les aveugles vont ensuite se séparer (répartition des joueurs dans l'espace). La seconde phase du jeu, doit permettre au duo de se reconstituer. Les chiens, immobiles, vont essayer, en émettant des messages conformes au code choisi, de ramener à eux leur maître égaré et muet.

### VARIANTE :

à la fin du jeu, le chien peut promener son maître dans la pièce et lui faire découvrir son environnement par le toucher, en lui prenant parfois la main pour l'inciter à palper tel ou tel objet caractéristique du milieu.

## Jeux coopératifs

### Etape 7: Je vis la coopération

**NOM DU JEU :** Les Arjiens

**NOMBRE DE JOUEURS :**

2 à 30 participant.e.s

**OBJECTIFS DU JEU :**

- Etre capable par groupe de coopérer pour réaliser une situation donnée.
- Développer les capacités de communication verbale pour trouver une solution groupale.
- Etre capable d'expliquer aux autres groupes comment chaque groupe a procédé pour réaliser la situation.
- Débuter une réflexion en classe sur le principe de coopération.

**MATÉRIEL :**

Des bâtonnets, une longue corde ou 2 chaises



**DEROULEMENT :**

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

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

« Vous êtes prisonniers sur ma planète. Pour vous en sortir, il faut passer entre ces deux chaises rapprochées (ou suivre cette corde posée sur le sol). Seulement, je suis malin moi aussi, je vous ai tous reliés par un marqueur spécial entre vos index respectifs qui donne le signal d'alarme si vous en faites tomber un avant d'être tous passés de l'autre côté des chaises (ou d'avoir rejoint l'autre bout de la corde) ». Chaque élève reçoit un marqueur (bâtonnet) et forme un cercle avec son groupe, relié par l'objet qui ne doit pas tomber.

**VARIANTE:** - le jeu peut débuter avec des duos.

- Le jeu pourra dériver vers des déplacements silencieux.