



Quelques jeux coopératifs

Les jeux proposés ici sont fondés sur des relations de coopération. Cela n'empêche pas l'opposition et l'émulation (« Poules - renards – vipères »). Ils peuvent être utilisés comme mise en activité (« Des hauts et des bas », « Assis sans chaise », « Compter en aveugle ») ou dans le corps d'une séance d'EPS. Jouer sur une ou plusieurs variables permet, à partir d'un même jeu, de passer de la mise en jeu au jeu proprement dit. Ainsi faire intervenir le facteur temps (combien de temps pour s'asseoir de façon stable) ou le comptage des tours dans le jeu « Assis sans chaise » permet une progression. Un jeu réalisé simultanément sur 2 cercles de joueurs permet une opposition. Jeux d'entraide, jeux pour connaître et se reconnaître, pour développer la confiance, avec ou sans contact, entraînant une dépense énergétique plus ou moins importante, ces jeux correspondent à des situations variées et sont réalisables dehors sans matériel spécifique.

Les règles d'or

- Je ne fais pas mal, ni avec des mots, ni avec des gestes.
- Je ne parle pas en même temps que quelqu'un d'autre. J'écoute.
- J'ai le droit à l'erreur, d'essayer pour réussir.
- J'ai le droit de ne pas participer, de ne pas prendre part à l'activité proposée, sans devoir me justifier. (Joker)

D'après le classeur de jeux coopératifs de l'OCCE (voir sources)

Les statues aveugles

But du jeu : reproduire une posture sans la voir, juste en écoutant la description.

Tous les joueurs sauf deux forment un cercle, les yeux bandés. Un volontaire, qui n'a pas les yeux bandés, se place au milieu. Il prend une posture de son choix, se transformant ainsi en statue.

Le deuxième joueur sans bandeau décrit progressivement cette posture. Suivant les indications données, les autres joueurs tentent d'adopter cette posture. Une fois les explications terminées, on enlève les bandeaux. On peut alors comparer les copies à l'original.

Des hauts et des bas

Les participants debout forment un cercle. L'animateur crie un nombre suivi de « haut » ou « bas ». S'il dit « 5 bas », 5 enfants doivent s'accroupir. Le jeu continue en appelant « 3 haut », seuls 3 enfants doivent être debout ou « 7 haut » ou « 6 bas », etc. Les membres doivent être solidaires pour que les nombres soient toujours corrects.

L'oiseau silencieux

But du jeu : former une grande chaîne humaine.

Que tous les participants deviennent des oiseaux silencieux et enchanteurs. Déroulement : Ce jeu se déroule sans paroles. Tous les participants ont les yeux bandés. Ils se déplacent seuls dans un espace limité à la recherche d'un oiseau extraordinaire. Quand ils rencontrent quelqu'un, ils disent « cui-cui ». Si celui-ci répond « cui-cui », ils continuent leur recherche, car cet oiseau extraordinaire est silencieux. En fait, il s'agit d'une personne désignée par l'animateur qui restera les yeux ouverts et muette devant toute interpellation. Lorsque quelqu'un a rencontré « l'oiseau qui ne répond pas », il le prend par la main, ouvre les yeux et devient lui aussi un mystérieux et merveilleux oiseau silencieux.

Le jeu se termine lorsque tout le groupe forme une grande chaîne dans un silence total.

La bataille de boules de papier

Les participants écrivent sur une feuille de papier deux ou trois phrases (ou mots) pour parler d'eux-mêmes. Ensuite, ils froissent la feuille de façon à former une boule et se livrent à une bataille de boules de papier entre eux pendant une minute. Au bout d'une minute, chacun ramasse la boule de papier la plus proche, lit les phrases et doit deviner qui est la personne qui a écrit ces phrases. S'il réussit, il présente cette personne à ses camarades.

Charabia

L'animateur prépare une liste de phrases simples exprimant des émotions, par exemple : je suis joyeux, je suis fâché, je suis triste, je suis nerveux, j'ai peur, j'ai honte... Il forme des équipes de deux et prend soin d'éloigner les duos les uns des autres. L'animateur distribue à un membre de chaque duo la liste des phrases à faire découvrir à son partenaire. Il s'agit de transmettre ce message uniquement en entonnant des chiffres, sans aucun mot et en ne faisant aucun geste. L'intonation et la gestuelle sont donc essentielles. Variante : au lieu de chiffres, s'exprimer avec le cri d'un animal.

Le nœud gordien

2 à 3 équipes de 7 à 10 joueurs. Les participants se regroupent en un cercle très serré et se tiennent face à face. Ils doivent d'abord fermer les yeux et tendre les bras au milieu du cercle pour attraper une autre main. Si les participants sont très nombreux, l'animateur devra s'assurer que toutes les mains s'attrapent. Puis, les participants rouvrent les yeux et essayent petit à petit de défaire le nœud de bras sans se lâcher les mains. Le jeu est terminé lorsque tous les participants ont formé un ou plusieurs cercles, chacun tenant la main de son voisin. *(Il est possible de laisser glisser les mains l'une dans l'autre sans perdre le contact, pour éviter de se tordre les doigts et les mains.)*

Flamants roses et pingouins

Un flamant rose se déplace en marchant lentement, en levant haut les pieds et en battant lentement des ailes (les bras). Les autres sont des pingouins : ils marchent rapidement à petits pas, les bras serrés le long du corps. Le flamant rose doit toucher les pingouins pour qu'ils deviennent flamants roses à leur tour. Les flamants roses doivent alors se tenir par la main, forment une chaîne, et seules la tête et la queue de la file ainsi formée au fur et à mesure peuvent toucher un pingouin. Lorsque tous les pingouins sont devenus flamants roses, le dernier devient le « chasseur » et touche les flamants roses pour qu'ils deviennent pingouins.

Assis sans chaise

8 à 30 joueurs *Approche et contact*
Les participants se tiennent debout en un cercle très serré, puis tournent tous du même côté pour que chacun ait un participant devant et derrière lui. Sur ordre de l'animateur, tous doivent s'asseoir lentement sur les genoux de celui ou celle qui se trouve derrière. Une fois que tout le monde est assis de manière stable, le groupe doit essayer de marcher en avant. La coordination est plus facile si elle est ponctuée d'un « droite... gauche... droite... gauche... » à un rythme approprié. *Jeu dans un temps donné : 5-10 min*



[III. Giochi per il ritorno alla calma](#)

La queue du dragon

Tous les joueurs sauf 1, 2 voir 3 constituent des dragons de 4 personnes où chacun serre la taille de la personne devant lui. Les joueurs qui ne font pas partie des monstres, essaient d'attraper la queue d'un dragon (foulard fixé dans la ceinture du dernier joueur constituant le dragon). Si ceux-ci y arrivent, ils prennent la tête du dragon et le dernier qui s'est fait attraper la queue le remplace. *Jeu dans un temps donné.*

La toupie folle

Les participants forment un cercle en se donnant les mains tandis qu'un joueur, à l'extérieur agit comme poursuivant. On désigne un des joueurs du cercle en lui fixant un foulard à sa ceinture pour qu'il devienne la cible du poursuivant. En tournant dans tous les sens et en s'arrêtant subitement, le cercle tente de garder le joueur cible hors d'atteinte du poursuivant qui court tout autour pour attraper la cible. *Jeu dans un temps donné.*

Compter en aveugle s

5 à 12 joueurs. Les participants se tiennent en cercle et ferment les yeux. Leur but est de compter jusqu'à 20 sans avoir choisi dans quel ordre chaque joueur dira le prochain chiffre. Si deux participants prononcent le même chiffre en même temps, l'animateur arrête le jeu pour recommencer à zéro. *Jeu dans un temps donné : 5-10 min*

Poules, renards, vipères

Les enfants sont groupés en 3 équipes de trois couleurs différentes (marques : foulards, brassards, dossards,...), dans 3 coins différents de l'espace. Les renards doivent manger les poules, les poules doivent picorer les vipères et les vipères doivent piquer les renards. Le but est de toucher son animal sans se faire toucher par l'autre animal. Quand le joueur est touché, il va s'asseoir dans son camp et aide oralement ses coéquipiers afin de ne pas se faire toucher.

Le sauvetage

2 ou 3 équipes à une extrémité du terrain ou dans un espace délimité, l'île déserte. Un joueur de chaque équipe, le sauveteur, se trouve à l'autre extrémité du terrain, la terre ferme. Il doit traverser la mer (le terrain) pour aller chercher un joueur qui se trouve sur l'île déserte, le prendre par la main et le ramène sur la terre. De là, ils repartent tous les deux chercher le suivant et ainsi de suite. Les sauveteurs doivent toujours se donner la main sinon ils recommencent.

Bras dessus-dessous

Tous les participants, sauf deux (le chat et la souris), se dispersent en groupes de deux dans un lieu défini, bras dessus, bras dessous. Le chat poursuit la souris et doit la toucher. La souris poursuivie peut se sauver en s'accrochant au coude d'un membre d'un groupe de deux. L'autre membre du groupe devient alors la personne à poursuivre et doit donc s'enfuir. Quand la personne qui poursuit touche l'autre, les deux changent de rôle. *Jeu dans un temps donné.*



Sources :

<http://www.dimension-sport.be/doc/formations/DimensionSport-Jxcoop.pdf>

<https://ww2.ac-poitiers.fr/dsden16-pedagogie/spip.php?article596>

<https://www.grainesdepaix.org/fr/contenus-inseres/documents-a-telecharger/documents-sur-graines-de-paix-ses-programmes/recueil-de-jeux-de-cooperation>

https://www2.occe.coop/sites/default/files/fichiers-joints/jeux_coop-classeur_2020.pdf