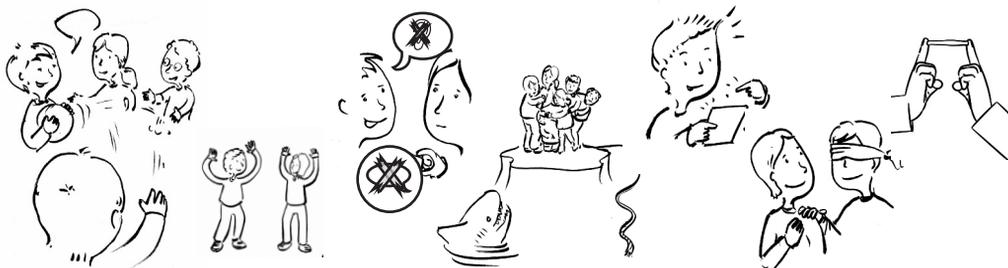


# LES 7 ÉTAPES DES JEUX COOPÉRATIFS VERS LA COOPÉRATION

Illustration : Robert Touati



**L** ouvrage « Jeux coopératifs pour bâtir la paix » propose 300 jeux et sports coopératifs sans perdant ni gagnant ! Il invite à disputer 7 parties correspondant aux étapes du programme de formation intitulé *Comment créer par le jeu un climat propice à la coopération ?*

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

1ère : 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, comme l'indique l'échelle d'Adelin Rousseau ci-jointe. Mais il est possible pour un enseignant ou un animateur 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) ou de l'animateur(trice)...

Dans ce livret, vous trouverez une sélection de 7 jeux coopératifs physiques (un par étape)... Maintenant, jouons tous ensemble coopérativement !

*Alain Joffre*

# Etape 1 : Je me présente

## NOM DU JEU :

## Bonjour Ballon

## NOMBRE DE JOUEURS :

8 à 24 participants

## CYCLE :

Tous cycles

## OBJECTIFS DU JEU :

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

## MATÉRIEL :

- Un ballon en mousse



Illustration : Robert Touati

## DEROULEMENT :

Les participants sont debout en cercle.

Lors d'un premier tour, l'animateur 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.

SOURCE : Jeux coopératifs pour bâtir la paix.

## Etape 2 : Je m'exprime

**NOM DU JEU :**

### Chef d'orchestre itinérant

**NOMBRE DE JOUEURS :**

8 à 24 participants

**CYCLE :**

Cycles 2 et 3

**OBJECTIFS DU JEU :**

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

**MATÉRIEL :** aucun

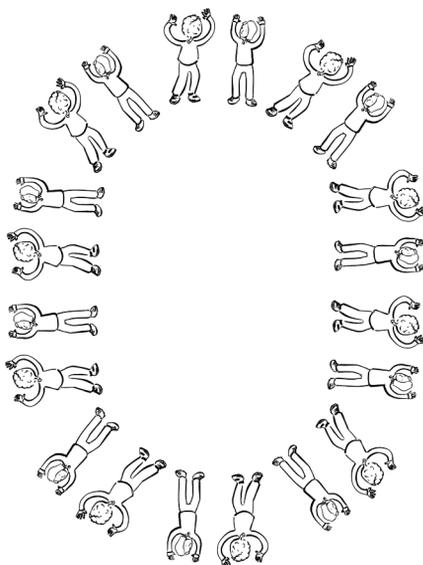


Illustration : Robert Touati

**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.

SOURCE : Jeux coopératifs pour bâtir la paix.

## Etape 3 : J'écoute

**NOM DU JEU :**

### Les Sourds-Muets

**NOMBRE DE JOUEURS :**

8 à 24 participants

**CYCLE :**

A partir du cycle 2

**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'animateur 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.

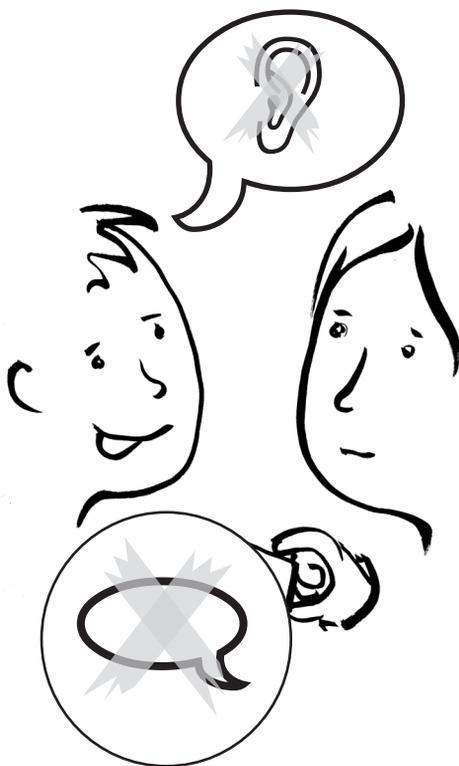


Illustration : Robert Touati

SOURCE : Jeux coopératifs pour bâtir la paix.

## Etape 4 : Je prends ma place

**NOM DU JEU :**

### La fonte de la banquise

**NOMBRE DE JOUEURS :**

Classe entière

**CYCLE :**

Cycles 1 et 2

**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



Illustration : Robert Touati

**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.

La seule position acceptée est debout !

Remplacez les signaux du meneur par de la musique.

SOURCE : inconnue.

## Etape 5 : J'ai des qualités

### **NOM DU JEU :**

## **Jeu de cartes pour parler de soi**

### **NOMBRE DE JOUEURS :**

20 à 24 participants

### **DISPOSITIF :** 3 à 6

### **CYCLE :** Tous

### **OBJECTIFS DU JEU :**

- Faire parler les élèves de leurs émotions, leurs motivations, leurs qualités.

**MATÉRIEL :** Un jeu de 36 cartes (6 fois 6 couleurs).



Illustration : Robert Touati

### **DEROULEMENT :**

Les cartes sont battues, et posées en tas, dos face aux joueurs.

Le premier joueur tire une carte, lit le début de phrase silencieusement pour préparer sa réponse, puis le lit aux autres en complétant, à sa guise.

Les autres joueurs peuvent réagir de façon POSITIVE (les remarques désobligeantes, dévalorisantes sont interdites).

Si un joueur, dans le cours du jeu, tombe sur une carte à laquelle il ne peut -ne veut- pas répondre, il a le droit à un joker (un seul par partie).

La partie se termine lorsque chacun a tiré six cartes.

Il n'y a pas de gagnant, pas de perdant.

### **EVALUATION :**

En fin de partie, on peut poser quelques questions aux participants :

- Comment s'est déroulé le jeu ?
- Quels problèmes avez-vous rencontrés ?
- Avez-vous été gênés par certaines questions ?
- Est-ce vraiment un jeu ?
- Avez-vous appris des choses sur les joueurs ?
- Avez-vous appris des choses sur vous-même ?
- Pourrait-on l'améliorer, trouver d'autres sujets à mettre sur les cartes ?
- Avez-vous des questions à poser à l'animateur ? Aux joueurs ?

SOURCE : inconnue.

## Etape 6 : Je vis la confiance

**NOM DU JEU :**

### Le chien et l'aveugle

**NOMBRE DE JOUEURS :**

L'ensemble de la classe  
par groupe de 2

**CYCLE :** Cycles 2 et 3

**OBJECTIFS DU JEU :**

- Etre capable, par paire, 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



Illustration : Robert Touati



**DEROULEMENT :**

Les enfants sont par couple. 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, on l'aura devinée, doit permettre au couple 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.

SOURCE : inconnue.

## Etape 7 : Je vis la coopération

**NOM DU JEU :**

### Les Arjiens

**NOMBRE DE JOUEURS :**

L'ensemble de la classe

**CYCLE :** Cycles 2 et 3

**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



Illustration : Robert Touati

**DEROULEMENT :**

L'animateur 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.

SOURCE : inconnue.