

## Jeux de coopération

### Objectifs :

- Renforcer la cohésion de groupe et sentiment d'appartenance à un groupe
- Développer la confiance au sein du groupe
- Ecoute, attention, observation
- Se mettre en position rapidement
- Apprivoiser le contact physique avec ses pairs
- Développer des habiletés physiques

Nom du jeu	Matériel	Déroulement
<p><b>Pêcheur</b></p> <p>Toute la classe</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aucun</li> </ul>	<p>Tous les participants se promènent dans la salle jusqu'à ce que vous disiez « filet », « pêcheur » ou « sardine ». Ils suivent alors les consignes suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Filet : tous les participants forment un grand cercle en se tenant par la main ;</li> <li>- Pêcheur : tous les participants se placent deux par deux ; une personne met le genou par terre et joue le rôle du banc, l'autre s'assoit sur le banc et joue le rôle du pêcheur ;</li> <li>- Sardine : tous se collent par groupes de 4, 6 ou 8. Variantes : Entre les consignes, se promener dans la salle, chanter, sauter, marcher, etc.</li> </ul>

<p><b>La banquise</b></p> <p>Toute la classe</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cerceaux</li> <li>• Musique</li> </ul>	<p>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 la banquise(cerceaux). Au fur et à mesure du jeu, la banquise fond, les cerceaux sont de moins en moins nombreux mais tout le monde doit pouvoir se mettre dans le cerceau restant.</p>
<p><b>Le nœud humain</b></p> <p>Par demi-classe (env 10 joueurs)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aucun</li> </ul>	<p>Les joueurs forment un cercle où ils sont épaule contre épaule. Tout le monde ferme les yeux et tend ses bras en avant. Chacun attrape une main avec chacune des siennes. Le nœud étant fait, les joueurs ouvrent les yeux et doivent essayer de le défaire tous ensemble sans se lâcher les mains.</p>
<p><b>Les statues</b></p> <p>Par 2 joueurs</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aucun</li> </ul>	<p>Pour introduire le jeu des monstres p.ex. : courir et au coup de sifflet, faire des statues par 2 avec des consignes données (l'un doit s'appuyer sur l'autre, n'avoir que 2 pieds en contact au sol, avoir obligatoirement 1 main en contact au sol, etc)</p>
<p><b>Les monstres</b></p> <p>Par 7 joueurs</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aucun</li> </ul>	<p>Constituer les équipes (minimum 7 élèves par équipe) et donner les consignes de départ : - Les 7 membres de chaque équipe doivent toujours avoir un contact physique entre eux. - Le groupe de 7 doit prendre appui au sol avec les pieds mais attention !... il doit respecter la formule suivante : <b><i>[(Nombre de pieds de l'équipe : 2) - 1] ou [(Nombre de mains de l'équipe : 2) - 1]</i></b>. Par exemple, pour un groupe de 7 élèves : <math>(14 \text{ pieds} : 2 = 7 \text{ pieds}) - 1 = 6 \text{ pieds}</math> · le groupe de 7 doit tenir sur 6 pieds. Pour gagner, l'équipe doit rester immobile dans la position trouvée pendant 5 secondes. Quand le groupe est rodé et a compris la stratégie de coopération, il peut arriver à tenir sur 5 voire même 4 pieds.</p> <p>Règle de sécurité : prévoir au minimum 2,5 m de distance entre les groupes.</p> <p><b>Variante :</b></p> <p>Le nombre d'appuis peut être plus grand, mais on impose alors d'abord (x) pieds et (y) mains, puis (x-1) pieds et (y+1) mains, puis (x-2) pieds et (y+2) mains, etc.</p>

<p><b>Le guide et l'aveugle</b></p> <p>Par 2 joueurs</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Foulards</li> <li>• Divers obstacles</li> </ul>	<p>Les élèves sont répartis en binômes : 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 mots sont interdits)... 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 binôme 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.</p> <p><b>Variante</b> : A 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.</p>
<p><b>La chenille aveugle</b></p> <p>Par 6 joueurs</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Foulards</li> </ul>	<p>Tous les jeunes se placent en file indienne et se tiennent par les épaules. Ils ont tous les yeux bandés, sauf le dernier de la file. C'est lui qui va guider la chenille avec les gestes suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>On tape des 2 mains sur les épaules du suivant pour avancer</i></li> <li>• <i>On tire sur les épaules du suivant pour arrêter</i></li> <li>• <i>On tape seulement d'une main du côté correspondant pour tourner à droite ou à gauche</i></li> </ul> <p>La consigne voyage donc de personne en personne jusqu'au premier de la file qui doit suivre cette instruction et entraîner la chenille derrière lui. Il ne faut pas parler.</p>
<p><b>La pieuvre</b></p> <p>Par 4-5 joueurs</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Foulards</li> <li>• Objets placés dans la salle</li> </ul>	<p>Quatre ou cinq joueurs, yeux bandés, forment un cercle autour du dernier joueur qui représente la tête de la pieuvre et doit la diriger dans ses déplacements entre des obstacles. Les autres joueurs sont les pattes et doivent toucher la tête d'un seul doigt. Sans perdre ce contact physique, ils doivent suivre tous les mouvements de la tête. La pieuvre doit se déplacer sur la plage, mais celle-ci est encombrée de déchets. Sa tête les voit bien, mais il faut bien diriger ses longues pattes.</p>

<p><b>Le déménagement</b></p> <p>Par demi-classes qui s'affrontent</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tapis de 16</li> <li>• petits tapis</li> <li>• gros cartons</li> <li>• plein de petits matériel EPH</li> </ul>	<p><b>But du jeu :</b> tous les enfants, menacés par l'inondation (ou par autre chose...), doivent transporter (en 5 minutes) leurs meubles dans un nouvel abri.</p> <p><b>Déroulement :</b></p> <p>Pour les petits: le jeu se joue tel quel. Pour les plus grands, ajouter des obstacles obligatoires : tunnel, passage du gué, montée d'escaliers ... Possibilité de jouer en temps limité (montée des eaux très rapide, ...). Dans ce cas, prévoir un affichage permettant aux enfants de prendre conscience du temps écoulé et du temps restant.</p>
<p><b>Les Arjiens</b></p> <p>Par min 3 joueurs</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bâtonnets</li> <li>• Bancs</li> </ul>	<p><b>But du jeu :</b> Chaque groupe d'Arjiens constitué doit suivre un parcours et réussir à franchir une porte (un passage étroit), ou franchir un banc.</p> <p><b>Déroulement :</b></p> <p>L'enseignant raconte au groupe une histoire qui situe l'action : « <i>Vous venez de la planète ARJ, et comme tous les Arjiens et les Arjiennes, vous avez trois caractéristiques précises :</i></p> <p><i>- Vous n'avez qu'un seul doigt, l'index : vous ne pouvez donc utiliser que celui-ci. - Vous êtes très coopératifs, très créatifs, très habiles pour vous sortir d'une situation délicate. - 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 par terre). Seulement, je suis malin moi aussi, je vous ai tous reliés par un bâtonnet 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) ».</i></p> <p>Chaque groupe forme un cercle. Chaque élève reçoit un bâtonnet qu'il place entre son index et celui du voisin de droite ou de gauche. Les groupes doivent se déplacer sans faire tomber les bâtonnets. Résultats : les élèves ont coopéré et ont réussi ensemble une mission qui n'est pas aussi facile qu'il y paraît. Il est important que chaque groupe explique aux autres comment il a procédé pour y arriver. A partir de là, une réflexion sur la coopération en classe peut être ouverte.</p>

<p><b>Comme dans un fauteuil</b></p> <p>Par demi-classe, puis classe entière</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sifflet</li> </ul>	<p>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. Chaque joueur pose les mains sur la taille de son voisin de devant et garde les jambes bien serrées. Il s'agit ensuite au signal sonore de s'asseoir sur les genoux de la personne derrière soi. On obtient ainsi un cercle assis. Une fois assis, on peut proposer de marcher dans cette position ou de lever la jambe extérieure, de sautiller...</p> <p>Conseils :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- L'équilibre du cercle assis est meilleur si, dès le début du jeu les joueurs sont bien serrés.</li> <li>- Le déplacement du cercle assis nécessite une bonne coordination des joueurs qui doivent agir en même temps au signal sonore.</li> </ul>
<p><b>La bouteille ivre</b></p> <p>Par 5-6 joueurs</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aucun</li> </ul>	<p><b>But du jeu</b> : Faire voyager une personne toute raide (= la bouteille ivre) dans un cercle formé par ses partenaires sans la laisser tomber.</p> <p><b>Déroulement</b> : <i>Une bouteille est tombée à la mer et est ballottée par les remous jusqu'à ce qu'elle s'échoue sur la plage...</i></p> <p>Former un cercle assez petit autour d'elle (sans être collé les uns aux autres). Elle commence à se laisser tomber en arrière... un des partenaires la rattrape pour la renvoyer doucement vers un autre participant. Petit à petit on ouvre le cercle. La bouteille descend de plus en plus bas... ça devient donc de plus en plus « dangereux » et la difficulté grandit pour les membres du groupe : ils doivent être très concentrés et prêts à intervenir à tout moment.</p>
<p><b>Formez la lettre</b></p> <p>Par 1-4 joueurs ou plus</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aucun</li> </ul>	<p><b>But du jeu</b> : Former les lettres annoncées par le M, couchés au sol, avec son corps. Idem avec des petits mots.</p>

Références : [Office Central de la Coopération à l'Ecole de la SAÔNE-ET-LOIRE, France](#)