



Les New Games

- Le principe des jeux coopératifs repose sur la poursuite d'un **objectif de groupe** qui ne pourra être réalisé que par l'**entraide** et la solidarité entre les joueurs. Le défi proposé nécessite la **mobilisation de chacun** et la concertation de tous. Il ne s'agit pas de gagner sur l'adversaire mais de faire équipe et cause commune pour gagner ensemble... ou de perdre ensemble si l'équipe s'est mal organisée.
- La coopération crée dans le groupe une sécurité de base, une **atmosphère de confiance** où chacun peut apprendre à s'exprimer, à défendre son point de vue avec assurance. Coopérer c'est **construire ensemble**.
- Les contacts physiques, les regards, sont privilégiés et favorisent les relations. Le **plaisir de jouer** est ainsi mis en avant.
- La compétition est souvent source de violence. Il est donc important de maintenir un équilibre entre **compétition et coopération**.
- On dit les **new games non-compétitifs**. C'est presque vrai, car si dans certains jeux il y a un semblant de compétition, l'accent n'est jamais mis sur le résultat, les gagnants ne sont pas décorés et les perdants moqués. Les conditions de la compétition sont fortement altérées et la **peur de perdre disparaît**.
- **La compétition-émulation est une confrontation constructive et un facteur d'éducation** à la vie sociale. Mais la **compétition peut devenir dangereuse** quand elle se résume à la loi du plus fort. Le **plaisir de jouer disparaît** derrière la satisfaction d'avoir été le plus fort ou la colère d'avoir encore perdu.
- Il est important **d'apprendre à gagner** comme il est important **d'apprendre à perdre**. Dans un jeu coopératif, les joueurs trouvent un bénéfice réciproque à aider et à se faire aider (*relation win-win*).

1. L'écriture

Au sol : écrire une lettre, un chiffre. Pour les plus petits : une forme, un dessin (une maison, un arbre, etc.). Aussi par 2 : dessiner dans le dos et l'autre doit reconnaître.
Aussi en cercle (comme le téléphone arabe).

2. Lève-toi et l'autre t'aidera

Deux personnes s'asseyent dos contre dos. En se tenant «les coudes liés» et en s'entraïdant, elles doivent arriver à se lever, puis à se rasseoir.
Inviter une troisième personne, puis une quatrième, puis...
Ce jeu peut réussir avec un nombre important de personnes.
Variante : assis face à face, les mains paume contre paume. Se lever et se rasseoir sans que les mains se séparent. A deux, c'est possible, à trois, essayez !



3. Le mille-pattes

Les joueurs se placent dos à dos, sur deux lignes, puis une ligne se déplace sur la gauche, d'un pas. Chacun se penche en avant, passe ses bras entre ses jambes, et attrape les mains des deux joueurs placés derrière lui.

Dans cette position, on peut soit se déplacer latéralement, soit une ligne avance et essaye d'entraîner l'autre.

4. La queue du dragon

Les joueurs se mettent en colonne et se tiennent solidement par la taille. La dernière personne de la colonne a un foulard accroché à sa ceinture, derrière lui – c'est la queue du dragon. La tête, donc la première personne de la colonne, essaie d'attraper la queue d'un autre dragon ; en aucun cas le dragon ne doit se casser.

5. Le nœud (mise en train)

En cercle, se tenant par la main. Sans lâcher les mains, en se tournant, se retournant, en passant sous les bras et entre les jambes... faire un nœud très serré. Personne ne doit pouvoir bouger.

Puis redéfaire le nœud, toujours sans lâcher les mains.

Variante : on forme un cercle, épaule contre épaule. On met les mains en avant, et on choisit deux mains parmi celles proposées (de deux personnes différentes, et pas celles des voisins). Ensuite on essaie, si possible, de défaire ce sac de nœuds.

Variante : on demande à un joueur resté extérieur au nœud de le défaire.

Variante : plutôt que de saisir les mains, chacun saisit le bout d'une corde à sauter.

6. On my knees please !

Debout, en cercle, épaule contre épaule. Chacun fait alors un quart de tour à gauche et veille à ce que la distance avec la personne qui le précède et celle qui le suit ne soit pas trop grande.

Aux mots magiques, à dire bien haut tous en chœur : « ON MY KNEES PLEASE ! » chacun s'assoit sur les genoux de la personne de derrière, le plus confortablement possible. Essayer ensuite de faire quelques pas ; cela sera plus facile si le meneur scande quelques gauche-droite...

7. Le soleil

Un grand cercle, on se tient par la main. Les bras sont plus ou moins tendus en fonction des possibilités du groupe.

Se numéroter 1-2-1-2-1-... Au signal, tous les numéros 1 se laissent tomber en avant et tous les numéros 2 se laissent tomber en arrière. Si les poids sont bien répartis, si la synchronisation est bonne, il n'y a plus de raison d'appeler ce jeu le soleil.

8. Le coureur aveugle

Les joueurs se placent côte à côte sur deux lignes, face à face, à environ 1m50 ou 2m. En ligne droite d'abord, puis en faisant quelques virages ou même un circuit plus compliqué.

Un participant, yeux bandés ou fermés, doit courir le plus rapidement possible entre les deux haies. Les joueurs des haies, avec leurs mains, se contentent de maintenir le coureur dans le bon chemin.



9. L'île

Les joueurs forment un grand cercle, au centre on place un frisbee, une bouée, une couverture, un cerceau, ... (en fonction du nombre de joueurs, on choisit un objet plus ou moins grand). Au signal du meneur, les joueurs doivent aller toucher l'objet, mais sans jamais toucher les autres joueurs. Si deux joueurs se touchent, ils sont éliminés.

Essayer que le plus grand nombre possible de joueurs parviennent à toucher l'objet, s'organiser pour trouver la solution optimale.

Les joueurs qui touchent l'objet peuvent aussi le soulever de manière à offrir de meilleures possibilités à ceux qui n'ont pas réussi à approcher l'objet.

Si le nombre de joueurs est important, on peut prévoir deux ou trois objets.

10. Touche couleur

On se promène. Le meneur crie la couleur que tous les participants doivent immédiatement toucher sur un autre joueur.

On peut compliquer le jeu en nommant plusieurs couleurs à la fois.

11. Lapin sauté

Un premier poursuivant et premier poursuivi sont désignés. Tous les autres joueurs sont assis par terre, les jambes allongées. Le poursuivi peut sauter par-dessus les jambes d'un joueur assis et s'asseoir à côté. Le joueur assis devient alors le gibier. Il n'y a donc, toujours, que deux personnes qui courent. (= un c'est assez, deux c'est trop).

12. Les intouchables (= poursuite « sauve-moi »)

Une personne désignée essaie d'attraper les autres. Mais le poursuivi peut se réfugier auprès d'un camarade et lui prendre la main. Les deux personnes qui se tiennent sont alors intouchables, mais ils ne peuvent plus se déplacer.

Variante : il est possible de s'accrocher à plusieurs.

13. La passe

En cercle, on se passe un ballon (lancé ou roulé, selon le niveau des élèves), le plus rapidement possible et toujours dans le même sens. C'est-à-dire que Paul reçoit toujours le ballon de Pierre et l'envoie toujours à Jean, que Jean le reçoit toujours de Paul et l'envoie toujours à Jacques, etc. (éviter de passer le ballon à son voisin).

Le dernier joueur retourne le ballon au premier.

Quand le circuit est bien au point, introduire un deuxième ballon, puis un troisième...

Deuxième partie, en gardant le même circuit : après avoir lancé le ballon, le suivre et aller prendre la place de celui qui le reçoit : Paul lance à Jean et va prendre la place de Jean, etc. Donc on reçoit toujours de la même personne et on envoie toujours à la même personne, mais ces personnes ne sont jamais à la même place. Pour cette partie du jeu aussi, commencer avec un ballon, puis deux, puis trois.

14. La chaîne des beaux yeux (classement en chaîne)

Il suffit de constituer une chaîne en plaçant à une extrémité la personne ayant les yeux (cheveux, chaussettes, etc.) les plus clairs et à l'autre extrémité la personne ayant les yeux (...) les plus foncés. Le meneur propose simplement cette démarche, il n'est pas juge-arbitre. Le jeu se termine lorsque chacun est (ou croit être) à sa juste place dans la chaîne. Un joueur peut être sollicité pour vérifier et rectifier au besoin.

Le meneur demandera de ne pas parler pendant ce jeu.

Variantes : par ordre alphabétique des prénoms,...

En parlant : selon le mois de naissance, le jour du mois de naissance, ...



15. L'assassin

L'assassin doit « tuer » le maximum de personnes par un simple clin d'œil sans être démasqué ! Inconnu des joueurs, l'assassin (désigné en cachette par le meneur de jeu) se promène parmi eux et lance des clin d'œil (NB : tous se promènent évidemment). La personne consciente d'avoir reçu le clin d'œil attend 3-4 secondes puis s'écroule.

La tension monte parmi les survivants et des soupçons apparaissent. Un joueur lance : « J'accuse » lorsqu'il croit avoir démasqué l'assassin, mais l'accusation ne peut être retenue contre un suspect seulement lorsqu'un deuxième joueur l'appuie en disant : « Je soutiens ». Ils comptent alors ensemble jusqu'à 3 et pointent leur doigt sur la personne accusée. Si les joueurs accusent à tort une même personne ou deux personnes différentes, ils meurent et l'assassin continue de sévir.

NB : pour désigner l'assassin, plusieurs manières dont 2 exemples :

1. distribuer des billets dont un est marqué d'une croix
2. distribuer des cartes à jouer dont une aura été désignée avant pour reconnaître l'assassin.

16. Le chef top secret

Un élève sort de la salle et pendant ce temps, un meneur est désigné. L'élève sorti revient et toute la classe imite le meneur en essayant de ne pas le désigner. L'élève doit observer la classe et découvrir qui est le chef top secret.

17. Serrons-nous !

Combien de personnes au maximum arrivons-nous à mettre sur un élément de caisson, sur un tapis, dans un cerceau...

18. Retrouver sa famille

Chacun a un sautoir accroché dans le pantalon, dont il ne connaît pas la couleur. Le but est de former des groupes par couleur de sautoirs, ceci évidemment sans parler.

Attention à la distribution des sautoirs, chacun ne devant pas connaître sa couleur.

19. Contact !

Deux personnes se tiennent face à face, un bras tendu ; puis elles se touchent la paume de la main et ferment les yeux. En gardant les yeux fermés, chacun laisse tomber son bras le long du corps et tourne 3 fois sur lui-même. On recherche alors à tâtons la paume de la main de son vis-à-vis, sans toucher d'autres points du corps. Contact ?