



# Jeux de coopération

## Triangles équilatéraux

- Chaque élève choisit secrètement deux camarades (pas forcément ses voisins ou ceux à qui il penserait en premier).
  - Le défi est de se déplacer pour former un triangle équilatéral avec les 2 camarades choisis.
- ⇒ Tout le monde se met à bouger, et doit à chaque fois ajuster sa position. Il y a toujours 2 possibilités de se placer par rapport aux 2 autres : d'un côté ou de l'autre ...
- ✓ Dans un groupe, si une personne bouge, cela influence un peu tout le monde.
  - ✓ Et on est tous continuellement en train de nous adapter à ce que font les autres. Dans une dynamique d'équipe, chacun doit trouver sa place au milieu des autres.

## Îlots

- Répartir les élèves en 4 équipes et les placer sur des tapis au 4 coins du terrain de volley
  - Donner à chaque équipe des pattes, une de plus qu'il y a de personnes.
  - Le défi est, pour chacune des équipes, de se déplacer au tapis d'en face sans jamais toucher le sol. Ils ne peuvent donc poser le pied que sur les pattes et sur un tapis placé au milieu.
- ⇒ Les équipes vont trouver comment reprendre toujours la patte de derrière pour la placer devant et avancer d'un pas supplémentaire. Et on les défie d'y arriver toujours plus vite ... jusqu'à ce qu'ils pensent à laisser les pattes pour les autres
- ✓ Ce qui est impossible mode « compétition » devient possible en mode « coopération ». Il faut accepter que les autres réussissent aussi !

## Missions à accomplir

- Placer des cônes et des foulards au centre de la salle, autant qu'il y a d'élèves.
  - Répartir les élèves en 5 groupes et donner à chacun une des missions suivantes :
    - Mettre tous les cônes à l'envers
    - Aligner tous les cônes sur un ligne
    - Mettre une personne à côté de chaque cône
    - Mettre un foulard sur chaque cône
    - Mettre les cônes semblables les uns à côtés des autres
  - Lancer le défi à chaque équipe de réussir à accomplir sa mission le plus rapidement possible
- ⇒ Les groupes vont vraisemblablement commencer par essayer de réaliser leur mission personnelle et du coup se « battre » avec les autres qui essaient également de faire la leur. Lorsque les relations sont négatives et que le but n'est pas commun, il est difficile d'être productif. Après ce premier temps de chaos, ils vont commencer à parler et réaliser qu'il est tout à fait possible de réussir chacun sa mission sans se « battre ».
- ✓ Il est possible de s'organiser pour que chacun réussisse, voire même de s'entraider pour accomplir toutes les missions ensemble !

## Rails

- Répartir les élèves en groupes de 5-6, leur donner à chacun un « rail » (demi cylindre en carton) et les mettre en ligne. Placer un cerceau (ou un sceau) à l'autre bout de la salle.
  - Le défi est de faire rouler une balle de golf dans les rails pour l'amener dans le cerceau
    - Si la balle tombe par terre, on recommence au point de départ
    - Il est interdit de se déplacer quand la balle est sur son propre rail
    - La balle n'a pas le droit de s'arrêter ni de repartir en arrière
- ⇒ Ils vont vite comprendre qu'il faut courir se placer à la suite dès que la balle a quitté son propre rail. Mais ils auront de la peine à ce que la balle avance lentement, si bien qu'
- ✓ Si on cultive un esprit d'équipe positif où tout le monde s'encourage à se s'impliquer pour appliquer la stratégie, on peut réussir.

## L'évasion

- Tendre une corde à 30 cm et une à 120 cm du sol et placer des poteaux pour délimiter des espaces, autant qu'il y a d'élèves. Placer toute la classe du même côté.
- Le défi est de s'évader en traversant tous par un espace différent
- ⇒ Les premiers risquent de prendre tous les espaces faciles (sous la corde à 30 cm ou entre les deux). Mais il faudra accepter que certains se fassent porter par-dessus celle à 120 cm. Ils ne vont pas forcément penser à une stratégie pour le dernier et devront peut-être recommencer.
- ✓ La réussite, c'est quand tout le monde a un espace qui lui correspond.

## Courir avec confiance

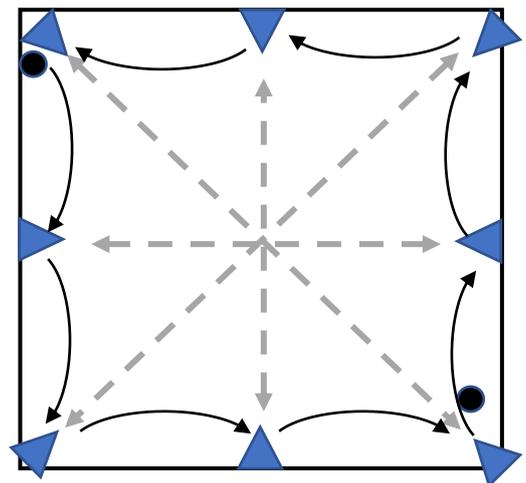
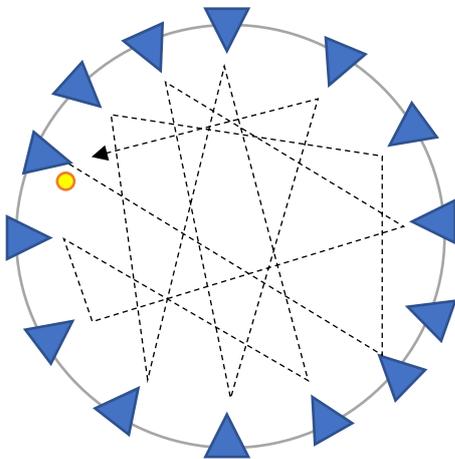
- Les élèves se placent les uns en face des autres, sur 2 lignes, en tendant les bras de manière à ce que leurs mains se touchent au milieu du couloir qu'ils forment ensemble.
- Le défi est de courir au milieu et tout le monde va lever les mains juste avant qu'il arrive.
- ⇒ Ce ne sera pas simple de courir vraiment vite ...
- ✓ On peut apprendre à faire confiance.
- ✓ Il est important d'être digne de confiance ... et donc de ne pas jouer avec la confiance !

## Courir avec confiance les yeux fermés

- Les élèves sont mis en duo et l'un d'eux aura un bandeau sur les yeux.
- Le défi pour l'aveugle est de courir à travers la salle et de continuer à vitesse constante.
- Le défi pour l'autre est de dire « stop » pour l'arrêter avant la corde tendue à travers la salle.
- ⇒ Ce ne sera pas simple de ne pas freiner ...
- ✓ On peut apprendre à faire confiance.
- ✓ Il est important d'être digne de confiance ... et donc de ne pas jouer avec la confiance !

## Les 3 balles

- Mettre le groupe en cercle et donner une balle à une personne.
  - Les joueurs doivent se passer la balle pour que tous les joueurs la touchent une fois (il est interdit de passer à son voisin direct).
  - Chronométrer, puis essayer de la faire passer plus rapidement, toujours dans le même ordre. Demander combien de temps cela prend pour faire la même chose avec trois balles, puis essayer d'être de plus en plus rapide.
- ⇒ Il y a très peu de règle, on peut donc être créatif ! Par exemple changer les gens de place, se mettre en ligne, faire rouler la balle sur nos bras/mains, etc
- ✓ Pour progresser, il faut parfois penser « out of the box ».



## Les carrés tchèques

- Placer 8 élèves dans un carré, 4 dans les coins et 4 au milieu de chaque côté.
  - Donner deux balles, une à un élève dans un coin et l'autre dans le coin opposé.
  - Le défi est de passer la balle sur sa droite et d'échanger sa place avec la personne d'en-face, et que les balles fassent 3 tours sans tomber par terre.
- ⇒ Il faudra recommencer plusieurs fois, et que tout le monde fasse bien attention. On peut même mettre 2 carrés tchèques l'un dans l'autre (mettre les balles aux autres coins).
- ✓ Si chacun se concentre sur sa tâche pour l'accomplir avec précision, c'est possible.

## Equilibre sur le banc

- Placer 5-6 élèves sur un banc à l'envers.
  - Le défi est d'échanger l'ordre sans que personne ne touche par terre. Sinon, il faut recommencer (variante simple : seulement cet échange / variante difficile : depuis le début)
- ⇒ Il faudra trouver des stratégies selon les gabarits ! Ils vont devoir penser à aider ceux qui sont en train d'échanger leur place.
- ✓ La réussite ne vient pas seulement de ceux qui sont dans l'action, mais aussi de ceux qui sont autour et qui peuvent être aidants, rassurants, encourageants, etc.

## Bâtons suédois 1

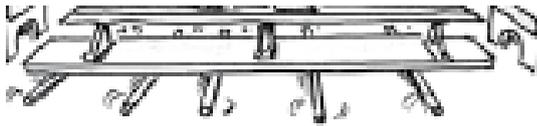
- Chaque élève prend un bâton et on fait des groupes de 6 élèves d'un côté de la salle.
  - Au moment où annonce ce qui devra être construit, les élèves doivent traverser la salle et trouver comment placer chacun leur bâton pour construire ce qui est demandé.
  - Faire un « A » / 17 en chiffres romains / Un cercle / Une pyramide en 3 D / Un « CH »  
Un escalier / Un hexagone régulier / A 2 équipes : Un smiley / Un cube
- ⇒ On court, les idées fusent, il faut se mettre d'accord, et vite !!!
- ✓ On expérimente la collaboration.

## Bâtons suédois 2

- Les élèves prennent un bâton et se placent sur un cercle pour être à environ 2 m les uns des autres. Puis chacun tient son bâton verticalement devant lui, posé sur sol.
  - Le défi est de lâcher tous son bâton et de rattraper celui d'à-côté avant qu'il ne touche le sol.
  - On essaie jusqu'à ce qu'aucun bâton tombe.
- ⇒ Il faudra définir des stratégies et être bien tous ensemble !!!
- ✓ On expérimente la collaboration.
  - ✓ Et on est tous continuellement en train de nous adapter à ce que font les autres.

## Bâtons suédois 3

- Mettre quelques bâtons sous un banc à l'envers avec un élève assis dessus.
  - Le défi est de d'avancer en prenant les bâtons qui sortent derrière pour les remettre devant.
- ⇒ Il faudra bien se coordonner et trouver le bon rythme.
- ✓ On expérimente la collaboration.



## Bâtons suédois 4

- Mettre les élèves par deux, à genoux sur un gros tapis, l'un en face de l'autre, tenant un bâton suédois entre eux.
  - Le défi est de marcher sur l'échelle horizontale ainsi créée.
- ⇒ Il faudra bien se coordonner et trouver le bon rythme.
- ✓ On expérimente la collaboration.

## Compter ensemble en chiffres romains

- Un groupe de 5-6 élèves se place en cercle. Chacun son tour devra dire UN des termes nécessaires pour compter en chiffres romains (1=I / 2=II / 3=III / 4=IV / 5=V / 6=VI / etc).
  - Au lieu de dire les termes, ils vont faire un mouvement : I = Flexion / V = Pompe / X = Pantin.
  - Lorsque qqun se trompe, on recommence au début, en débutant par lui.
- ⇒ Ils vont souvent se tromper et recommencer !!!
- ✓ L'enjeu est de ne pas se mettre la pression les uns sur les autres, mais de s'aider.
- ✓ Ceux qui sont à l'aise peuvent trouver un moyen d'aider ceux qui galèrent.

## Sauts sur les numéros

- Dans un cercle, on place des papiers avec les numéros de 1 à 25 placés n'importe où.
  - Le défi est de, le plus vite possible, poser le pied sur chaque numéro, dans l'ordre.
  - On peut essayer seul et faire de mieux en mieux. Mais pour faire un meilleur résultat, on va proposer de le faire en équipe ; les élèves pourront donc poser le pied sur quelques numéros et sortir du cercle. Et le suivant peut rentrer juste après.
- ⇒ Il y aura une stratégie à définir pour aller le plus vite possible.
- ✓ En se mettant d'accord, on peut s'occuper d'une partie de la tâche et le résultat est meilleur.
  - ✓ Réussir ensemble, c'est top !!!

## En rythme 3-4-5

- Qqun va taper un tempo, et on divise la classe en 3 groupes ; le 1<sup>er</sup> groupe va taper dans les mains tous les 3 temps ; le 2<sup>ème</sup> groupe tous les 4 temps ; le 3<sup>ème</sup> groupe tous les 5 temps.
  - On « entraîne » chaque groupe séparément pour prendre le rythme, puis on fait tous ensemble.
  - On remplace le clap par un saut à pieds joints dans un cercle. Après avoir sauté, on a 2 ou 3 ou 4 temps respectivement pour ressortir du cercle.
- ⇒ Il va parfois y avoir 2 groupes qui tapent ensemble ; mais il n'y a qu'à 60 (le ppmc de 3,4,5) que les 3 groupes vont taper tous ensemble ... s'ils ont tous gardé le rythme.
- ✓ Chacun tient son rôle et ça fonctionne !
  - ✓ L'effet est assez fort de réussir à terminer tous ensemble après 60 !!!

## Gros tapis 1

- Le défi est de faire avancer un gros tapis en sautant dessus en pleine course.
- ⇒ Il faudra trouver le bon rythme pour courir à fond et sortir vite pour faire la place au suivant.
- ✓ Si chacun fait avancer le truc un petit bout, on avance bien sur le long terme.

## Gros tapis 2

- Se placer tous autour d'un gros tapis et coucher une personne dessus. Soulever le gros tapis tous ensemble et le tenir bras tendus en haut. Compter et lâcher à 3.
- Le défi est de se mettre debout quand le tapis est en haut et de rester début quand on tombe.
- ⇒ Rien de juste très satisfaisant à expérimenter !
- ✓ On peut s'offrir de vivre des expériences sympas ensemble.

## Gros tapis 3

- Placer un gros tapis sur les barres parallèles. On peut choisir de les mettre plus ou moins haut pour adapter la difficulté
- Le défi est de monter tous seul le tapis le plus vite possible.
- ⇒ La première fois, il y aura peu de stratégie, notamment pour les derniers. Mais en discutant, ils vont trouver de meilleures façons d'y arriver.
- ✓ En tenant compte de spécificités de chacun, on trouve des stratégies qui paient.