



# Sommaire



2 - Préambule



3 - Le code de vie du jeu coopératif



4 - Tableau récapitulatif des jeux par entrées



5- Fiche vierge pour un nouveau jeu



6- Bilan à faire après le jeu



7- Bibliographie-sitographie



8- Echelle de progression



# PREAMBULE

***Ce classeur a été réalisé par le chantier « jeux coopératifs » du réseau OCCE « Ecole bienveillante ». Chacun peut désormais s'en emparer et l'enrichir au fil de ses expériences.***

## **Qu'est-ce qu'un jeu ?**

C'est une activité basée sur le plaisir, régie par des règles communément acceptées.

## **Qu'est-ce qu'un jeu coopératif ?**

C'est un jeu qui repose sur la poursuite d'un objectif commun pour tous les joueurs, dont la caractéristique majeure est que l'on gagne ou que l'on perd ensemble !

Le jeu coopératif a une volonté éducative et sociale qu'il est important de mettre en lumière.

Les fiches ne sont pas écrites sous forme inclusive, mais il est important que les consignes orales soient explicitement énoncées avec le nom féminin et le nom, masculin par exemple « les joueuses et les joueurs ! »

Ce classeur rassemble des jeux physiques (à l'exception des jeux de parachute qui font l'objet d'un dossier déjà existant réalisé par l'AD 07 (voir bibliographie). Les jeux de plateau n'y sont pas évoqués.

Les jeux sont classés en 4 catégories : SC se connaître et se reconnaître, C développer la confiance, E l'entraide et A autres (voir liste des jeux coop) en fonction des objectifs et de la progression souhaités.

Dans la pratique des jeux coopératifs, les notions suivantes sont importantes :

- le plaisir à participer ;
- la libre participation sans être obligé de se justifier : « joker » ;

- la persévérance : on ne réussit pas forcément du premier coup, il peut être nécessaire d'essayer plusieurs fois ;
- la sécurité et la bienveillance envers autrui : on ne doit pas faire mal, ni se faire mal, par des gestes ou des paroles.

Ces notions sont rappelées dans une fiche modèle code de vie du jeu coopératif lien vers code de vie à construire et faire évoluer avec les élèves.

Un espace commentaire est disponible pour noter vos réflexions et vos idées.

Chaque fiche jeu propose une pause réflexive constituée d'une phase d'analyse du jeu et du vécu du groupe (pour compléter : la fiche 6 « Faire le bilan du jeu »).

Vous pouvez enrichir ce classeur en complétant une fiche vierge. Nous vous invitons à mutualiser vos apports en retournant vos propositions de jeux au chantier pour validation et mise en ligne.

Les membres du Chantier Jeux coopératifs  
(Janvier 2019)

# Code de vie des « jeux coopératifs »

---

*J'ai le droit de ne pas participer,  
de ne pas prendre part à l'activité  
proposée, sans devoir me justifier. (Joker)*

---

*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.*

---

*Je prends du plaisir à jouer  
avec les autres.*

---

# Fiches

## jeux coop

### Jeux pour connaître et se reconnaître

- SC 01—Bonjour Ballon
- SC 02—La bataille de boules de papier
- SC 03—Le détecteur de mensonges
- SC 04—Les dominos
- SC 05—Mime à tous
- SC 06—Les statues aveugles
- SC 07—Refais l'image

### Jeux pour développer la confiance

- C 01—Assis comme dans un fauteuil
- C 02—La bouteille ivre
- C 03—Le chenille aveugle
- C 04—Le guide et l'aveugle
- C 05—Le fermier et ses animaux
- C 06—L'oiseau silencieux
- C 07—Le nœud humain

### Jeux d'entraide

- E 01—Bonhommes exquis
- E 02—Danse de dos
- E 03—Dessine-moi mon dessin
- E 04—Deux c'est assez, trois c'est trop !
- E 05—Flamants roses et Pingouins
- E 06—Images-magie
- E 07—Les chaises coopératives
- E 08—La danse des bâtons
- E 09—Le déménagement
- E 10—Le SMS au dos
- E 11—Le mille-pattes
- E 12—Le monstre humain
- E 13—Le pont des souris
- E 14—Le serpent et la grenouille
- E 15—Le ski en équipes
- E 16—Le téléphone
- E 17—Les Arjiens
- E 18—Les baguettes en miroir
- E 19—La toupie folle
- E 20—Les pingouins sur la banquise
- E 21—Les deux radeaux
- E 22—Mini-Puzzle
- E 23—Ser-pantin
- E 24—Un ballon, deux fronts

### Autres

- A 01—La balle aux mots
- A 02—Charabia
- A 03—L'ambassadeur Pictionary

# Titre

**Compétences visées :**

---

**Durée du jeu :**

**Règle du jeu :**

---

**Matériel nécessaire :**

**Organisation de l'espace de jeu :**

---

**Autres contraintes :**

---

**Pause réflexive :**

---

**Précautions :**

---

**Variantes et prolongements :**

---

**Notes**

## BILAN À FAIRE APRÈS LE JEU

### **Questionnements possibles pour l'enseignant sur sa pratique :**

---

- Est-ce que tous les enfants ont effectivement participé au jeu?
- Ont-ils fait preuve d'entraide, de respect de l'autre, d'écoute réciproque ?
- Les jeux coopératifs pratiqués avec les élèves changent-ils l'ambiance de la classe ? Pourquoi ?
- Une ritualisation et une progression sont indispensables pour instaurer la coopération à long terme. Pourquoi ?
- Comment définir la spécificité d'un jeu coopératif avec les élèves ?

### **Questions pouvant être posées aux élèves en classe par l'adulte :**

---

- Comment je me sens après ce jeu ?
- Est-ce que je me suis impliqué dans l'activité ?
- Est-ce que je me suis impliqué dans l'équipe ?
- Est-ce que j'ai su attendre mon tour ?
- Est-ce que j'ai su encourager mes camarades ?
- Est-ce que j'ai su aider les autres ?
- Est-ce que j'ai su demander de l'aide ?
- Est-ce que j'ai su me mettre d'accord avec les autres ?
- Est-ce que j'ai su proposer une solution ?
- Est-ce que j'ai participé à l'installation et / ou au rangement du jeu ?
- Est-ce que j'ai eu plaisir à faire ce jeu ? Pourquoi ?
- Qu'est-ce que j'ai appris avec ce jeu ?
- Comment peut-on faire ce jeu ?

### **Questions pouvant être posées au groupe :**

---

- Qu'avons-nous appris les uns des autres ?
- Avons-nous mis en place une stratégie commune ?
- Comment avons-nous demandé de l'aide ?
- Avons-nous réussi le jeu ? Si oui, pourquoi ? Si non, pourquoi ?

# Ressources et contacts utiles

## FICHIERS

- **Fichier Jouons ensemble** : 40 jeux de groupe pour les 6-12 ans et les autres.

Mise en condition, communication, coopération et créativité pour des jeux de groupe en classe, dans la cour, sur un stade ou dans une salle d'activités.

Edité par NVA qui a fermé.

- **64 jeux d'écoute, de confiance et de coopération** par Pascal DERU Ed. le Souffle d'Or

## LIVRES

- **JEUX COOPERATIFS POUR BATIR LA PAIX**

Par Mildred MASHEDER / Université de Paix  
Editions Chronique Sociale. 290 pages

Mildred MASHEDER a travaillé sur un projet d'éducation à la coopération et à la résolution non-violente des conflits pour les enfants de 3 à 6 ans.

- **Je coopère, je m'amuse** par Christine FORTIN, 100 jeux coopératifs à découvrir : des jeux pour faire connaissance, entrer en contact, être actif, être calme et s'amuser. Editions Chênellerie Education. Diffusé par Editions Pirouette.

- **JEUX DE COOPERATION POUR LES FORMATEURS** par François PAUL-CAVALLIER, 70 jeux pour développer l'esprit d'équipe, Ed. Eyrolles

- **Fichier 60 jeux et défis coopératifs** édité par le Journal de l'Animation.

- **Livret les jeux de parachute** par F. et G KAISER  
Editions Mégafom.

- « **Accueillir les élèves** » par Christian STAQUET  
Ed. Chronique Sociale 2ème édition revue 2002 p. 177/178

## CONTACTS UTILES

### **Association nationale de formation et de vente de jeux coopératifs**

- **EnVies EnJeux**

Aveyron 37, rue de la Capelle 12 100 Millau - France  
Nicolas : 06 63 24 18 73

Bureau : 05 81 19 77 30 En savoir plus :  
<https://www.envies-enjeux.fr/association/>

- **UNIVERSITE DE PAIX**

de la prévention à la gestion positive des conflits  
Boulevard du Nord, 4, B- 5000 Namur (Belgique)  
[www.universitedepaix.org](http://www.universitedepaix.org) (consulté le 04.12.18)

- **Coordination pour l'éducation à la non-violence et à la paix**

148, rue du Faubourg Saint-Denis – 75010 Paris  
Métro, RER, train : Gare du Nord ou Gare de l'Est  
<http://education-nvp.org/> (consulté le 04.12.18)

## RESSOURCES OCCE

- Livret pédagogique de l'OCCE **Apprendre en jouant**  
12 fiches-jeux pour constituer un ensemble de jeux coopératifs de plateau format A3.

- **Dossier spécial avec fiches pratiques sur les jeux coopératifs de parachute sur le site de l'OCCE Ardèche**

directement en ligne sur :  
[http://www.occe.coop/~ad07/IMG/pdf/Dossier\\_Jeux\\_de\\_parachute\\_cooperatif.pdf](http://www.occe.coop/~ad07/IMG/pdf/Dossier_Jeux_de_parachute_cooperatif.pdf)

- **Revue Animation et Education n°239 mars-avril 2014**  
Dossier spécial : Jeux coopératifs physiques pour apprendre par le corps.

Disponible dans les archives des AD ou de la Fédération OCCE.

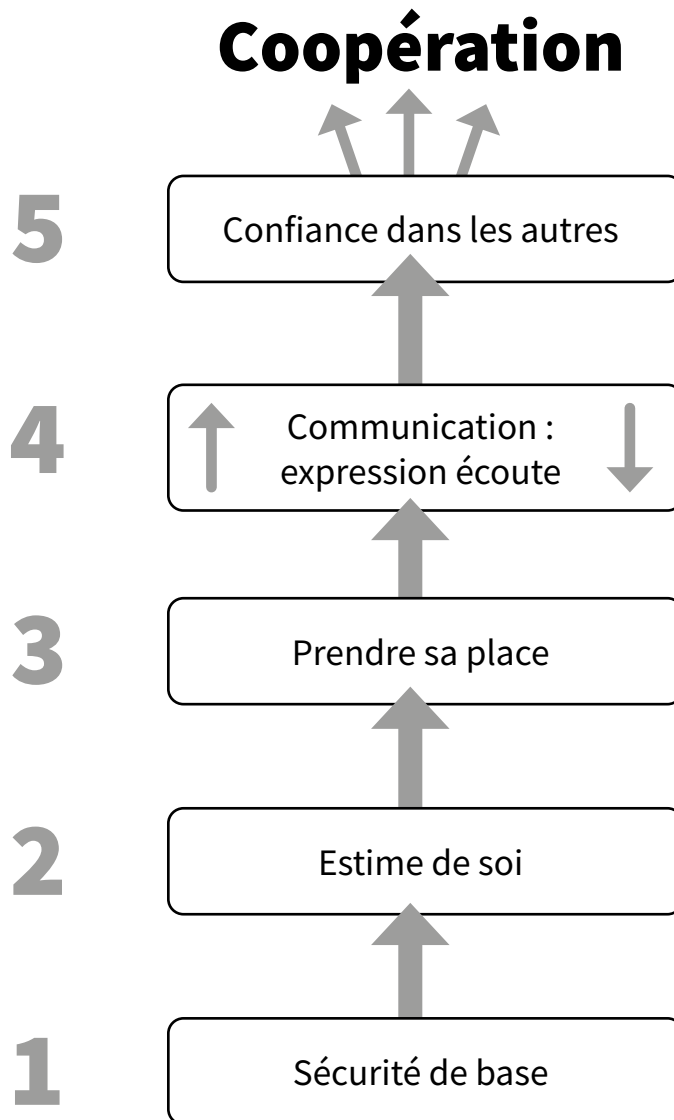
- « **Les agendas coop** » cycles 1 ; 2 ; 3  
<http://www.occe.coop/agenda/>

- **OCCE 91 /: jeux de plateau coopératifs.**  
<http://www.occe.coop/~ad91/index.html>



Echelle de progression

à partir de jeux ou d'activités coopératives en 5 étapes



Animation jeux coopératifs

# Bonjour ballon

## Compétences visées :

- Mémoriser les prénoms
- Intégrer chacun
- Renforcer la cohésion du groupe

**Durée du jeu :** 5 à 10 minutes

## Matériel nécessaire :

1 ballon (2 pour l'une des variantes)

## Règle du jeu :

1. Le groupe forme un cercle debout.

Le premier joueur lance le ballon à un autre joueur, en lui souhaitant le bonjour et en le nommant (par exemple : «*bonjour Léo* »).

2. Léo attrape le ballon, puis le lance à un autre joueur de son choix, tout en le saluant à son tour...et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les joueurs se soient mutuellement (et fraternellement) souhaité le bonjour.

## Organisation de l'espace de jeu :

Un espace où tous peuvent se tenir en cercle, de préférence dehors ou dans une salle d'évolution

## Autres contraintes :

6 joueurs minimum

## Précautions :

## Pause réflexive :

- Comment vous sentez-vous ?
- Que permet ce jeu ?
- Que nous apprend-il ?
- Comment le rendre plus facile / plus difficile ?
- Que faisons-nous en plus de jouer ?

## Notes

## Variantes et prolongements :

Inventer de nouveaux déplacements pour la balle (rouler au sol, joueurs assis, jambes écartées, etc.).

2 ballons ensemble (plus compliqué !)

Voir aussi : « *Jeux coopératifs pour bâtir la paix* »

Mildred MASHEDER, Ed. Chronique sociale, p. 26





# Les dominos

## Compétences visées :

- Faire connaissance
- Trouver des points communs avec les autres participants

**Durée du jeu :** 15 minutes

## Matériel nécessaire :

Aucun

## Règle du jeu :

**Déroulement :** Les participants sont tous assis en cercle. L'animateur explique qu'ils ne sont pas placés par hasard, mais comme des dominos. Ils ont donc un point commun avec leurs voisins.

Dans un premier temps, cela peut être un élément visible (par exemple : des vêtements de la même couleur...), dans un second temps, un élément invisible (par exemple : un goût, un loisir commun...).

L'animateur laisse quelques minutes pour que chacun trouve un point commun avec son voisin de gauche et un autre avec son voisin de droite.

Quand tout le monde a fini, un volontaire commence le tour de cercle en disant : « Avec (le prénom de son voisin de gauche), nous avons comme point commun... ».

Ensuite, tous les participants changent de place et recommencent l'exercice.

## Pause réflexive :

- Comment vous sentez-vous ?
- Que permet ce jeu ?
- Que nous apprend-il ?
- Comment le rendre plus facile / plus difficile ?
- Que faisons-nous en plus de jouer ?

## Organisation de l'espace de jeu :

## Autres contraintes :

10 à 30 participants

## Précautions :

## Variantes et prolongements :

Le Domino humain  
(ou la Chaîne humaine)

Il s'agit de réaliser un domino avec les participants comme pièces de jeu. Un participant se place au centre du cercle. Il est ensuite demandé aux autres participants de donner la main au participant seul (ou de se placer à côté de lui) en précisant sa ressemblance avec lui. Et, ainsi de suite jusqu'à ce que tous soient placés en domino et se donnent la main.

Source : « Jeux coopératifs pour bâtir la paix » Mildred MASHEDER, Ed. Chronique Sociale, p. 58-59





# Refais l'image

## Compétences visées :

- Concentration
- Vocabulaire
- Mémorisation

**Durée du jeu :** 10 à 15 minutes

## Matériel nécessaire :

Des photos, des images, des dessins

## Règle du jeu :

**But du jeu :** faire dessiner une image par description.

L'animateur montre une image au joueur n°1 ; pendant ce temps les joueurs 2, 3 et 4 sont sortis et ne voient pas l'image.

Le joueur n° 2 revient et le n°1 lui décrit l'image.

Le joueur n° 3 revient et le n° 2 lui décrit l'image.

Le joueur n° 4 revient et le n° 3 lui décrit l'image.

Au final, le joueur n°4 doit dessiner l'image puis on la compare à l'original.

## Organisation de l'espace de jeu :

## Autres contraintes :

## Précautions :

## Pause réflexive :

- Comment vous sentez-vous ?
- Que permet ce jeu ?
- Que nous apprend-il ?
- Comment le rendre plus facile / plus difficile ?
- Que faisons-nous en plus de jouer ?

## Notes

## Variantes et prolongements :

- Description de dos, les deux joueurs ne se voient pas.
- Complexifier l'image.

















# Bonshommes exquis

## Compétences visées :

- Tenir compte de l'autre / Coopérer pour mener à bien une production collective / Trouver sa place dans le groupe /
- Favoriser l'inventivité de chacun dans le groupe.

## Règle du jeu :

Le 1er participant trace une tête sur le haut de la feuille. Il plie le papier, de façon à ne laisser apparaître que le cou.

Le 2ème trace le corps et les bras de la créature, en prolongeant le tracé du cou. Il plie à son tour la feuille, afin que son voisin n'aperçoive que le bas du corps pour le compléter.

Le 3ème dessine à son tour les jambes et les pieds du bonhomme exquis.

On déroule la feuille pour faire apparaître un bonhomme bizarre.

## Pause réflexive :

- Comment se sent-on après ce travail ?
- Peut-on faire ce travail tout seul ?
- Pourquoi est-il drôle ?
- Quel est le plus joli ?
- Que peut-on faire de nos bonshommes ?
- Comment construire d'autres bonshommes ?
- Avec quoi ?
- Qu'est-ce que nous apprend ce travail ?

## Variantes et prolongements :

- Détourner des objets usuels pour leur donner une vie de personnages fantastiques (théâtre d'objets).
- Utiliser d'autres techniques des arts visuels (découpages, papier déchiré, ombre projetée, papier collé...).
- Construire des « animaux exquis ».

## Prolongements vers l'oral :

Inventer une histoire à partir d'un bonhomme choisi ;  
inventer une histoire où deux bonshommes interviennent ;  
construire des personnages connexes en introduisant des éléments de bizarrerie.

## Prolongements vers l'écrit :

Ecrire à plusieurs une histoire pour le(s) personnage(s) choisi(s) ;  
inventer un spectacle les mettant en scène ;  
vers le théâtre / marionnettes / théâtre d'ombres/ théâtre d'objets.

## Durée du jeu :

Variable selon le niveau

## Matériel nécessaire :

Grandes feuilles de papier  
Craies, crayons, feutres ou peinture

## Organisation de l'espace de jeu :

- La salle de classe ou
- La salle d'arts visuels (si existante)

## Autres contraintes :

Groupes de 3 ou 4 joueurs maximum

## Précautions :





# Dessine-moi mon dessin

## Compétences visées :

- Favoriser la communication entre les joueurs - écoute - interprétation - créativité - imaginaire

## Règle du jeu :

**But du jeu :** reproduire un dessin le plus fidèlement possible sans le voir.

**Déroulement :** Par groupe de deux, les participants s'assoient dos à dos. Le meneur demande à chaque joueur de dessiner, en 5 minutes maximum, sur un papier, un motif simple composé uniquement de formes géométriques (carrés, ronds, triangles, rectangles...)

Un joueur de chaque binôme décrit ensuite son dessin. Il peut mentionner uniquement les formes géométriques, les distances approximatives les séparant et leur place sur la feuille de papier. Son partenaire doit reproduire le même dessin sans poser de questions. Après avoir confronté les dessins, les enfants inversent les rôles.

## Pause réflexive :

- Comment vous sentez-vous ?
- Que permet ce jeu ?
- Que nous apprend-il ?
- Comment le rendre plus facile / plus difficile ?
- Que faisons-nous en plus de jouer ?

## Variantes et prolongements :

Plutôt que de décrire ce qu'il va dessiner sur sa feuille, le premier joueur dessine dans le dos de son partenaire les formes composant son dessin. Dans ce cas, le dessin peut être composé de formes non-géométriques. Source : « *Jeux coopératifs pour bâtir la paix* »

Mildred MASHEDER, Ed. Chronique Sociale, p. 116-117

**Durée du jeu :** 5 à 15 minutes

## Matériel nécessaire :

Pour chaque joueur :  
papier, crayon

## Organisation de l'espace de jeu :

Libre

## Autres contraintes :

Jouer par paires

## Précautions :

## Notes

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

# Deux c'est assez, trois c'est trop !

## Compétences visées :

- S'adapter à une situation
- Prendre en compte la condition physique de l'autre
- Choisir une tactique de jeu

**Durée du jeu : 5 à 15 minutes**

## Matériel nécessaire :

Aucun

## Règle du jeu :

Les participants forment un cercle et se regroupent par deux. Les enfants de chaque binôme doivent se tenir pour bien matérialiser leur binôme. En dehors du cercle, l'animateur désigne un chasseur (le renard) et la proie que le renard va poursuivre (le canard).

Le renard et le canard courent autour du cercle. Le renard doit attraper le canard. Quand le canard vient s'accrocher à un groupe de deux (ils sont alors trois), le joueur à l'opposé du canard se sauve et devient canard à son tour. Si le canard est touché par le renard, les rôles s'inversent et ils repartent en sens opposé.

Le renard, s'il est fatigué, peut lui aussi se faire relayer de la même façon que le canard.

## Organisation de l'espace de jeu :

## Autres contraintes :

## Précautions :

Attention : jeu tonique, ne pas le faire durer jusqu'à épuisement !

## Pause réflexive :

- Comment vous sentez-vous ?
- Que permet ce jeu ?
- Que nous apprend-il ?
- Comment le rendre plus facile / plus difficile ?
- Que faisons-nous en plus de jouer ?

## Notes

## Variantes et prolongements :

Voir aussi : « *Bras dessus, bras dessous* » dans « *Je coopère Je m'amuse* »

Christine FORTIN Ed. La Chenelière, p. 36

# Flamants roses et pingouins

## Compétences visées :

- Se déplacer de façon variée
- Changer de rôle, attrapeur /attrapé

**Durée du jeu** : 5 à 15 minutes

## Matériel nécessaire :

Aucun

## Règle du jeu :

« 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.

## Organisation de l'espace de jeu :

## Autres contraintes :

## Précautions :

## Pause réflexive :

- Comment vous sentez-vous ?
- Que permet ce jeu ?
- Que nous apprend-il ?
- Comment le rendre plus facile / plus difficile ?
- Que faisons-nous en plus de jouer ?

## Variantes et prolongements :

- Choisir d'autres animaux.
- Choisir des animaux lents / rapides / avec un déplacement caractéristique, etc.

## Notes


# Image-magie

## Compétences visées :

- Savoir communiquer
- Exercer son graphisme
- Développer le lexique, l'expression et la compréhension

## Règle du jeu :

L'animateur choisit quelques images dans les magazines (reproductions de tableaux, photos...). Il forme des équipes de deux.

Les joueurs se regroupent par deux. L'un d'eux décrit l'image que son compagnon ne voit pas. L'autre dessine ce qui est décrit. Ensuite, ils confrontent leurs documents.

## Pause réflexive :

- Comment vous sentez-vous ?
- Que permet ce jeu ?
- Que nous apprend-il ?
- Comment le rendre plus facile / plus difficile ?
- Que faisons-nous en plus de jouer ?

## Variantes et prolongements :

L'animateur peut inscrire sur l'image des mots interdits : celui qui décrit l'image ne pourra pas les prononcer. Prévoir pour cette variante un observateur qui devra être vigilant sur les mots à ne pas prononcer !

**Durée du jeu : 15 minutes**

### Matériel nécessaire :

Des images, des papiers, un crayon

## Organisation de l'espace de jeu :

La paire de joueurs doit être séparée soit par une cloison (un carton par exemple) qui empêche l'un de voir ce que l'autre a sous les yeux, soit en se mettant dos à dos.

## Autres contraintes :

2 joueurs au minimum

## Précautions :

## Notes

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

# Les chaises coopératives

## Compétences visées :

- Mettre en commun les énergies de tous les participants
- Collaborer
- Permettre à chacun.e de prendre sa place

**Durée du jeu :** 15 minutes

## Matériel nécessaire :

1 chaise par participant  
musique

## Règle du jeu :

Comme les chaises musicales : à chaque arrêt de la musique, on enlève une chaise.

MAIS au contraire du jeu des chaises musicales bien connu, au lieu d'éliminer quelqu'un, il faut que tout le monde soit assis (c'est-à-dire les pieds qui ne touchent pas le sol) sinon tout le monde a perdu. On joue jusqu'à ce qu'il ne reste que peu de chaises (à décider selon le nombre de participants)...

## Organisation de l'espace de jeu :

## Autres contraintes :

Maximum une quinzaine de participants

## Précautions :

On ne doit pas se faire mal et donc l'animateur veille à la sécurité et au bien-être de tous les joueurs.

## Pause réflexive :

- Comment vous sentez-vous ?
- Que permet ce jeu ?
- Que nous apprend-il ?
- Comment le rendre plus facile / plus difficile ?
- Que faisons-nous en plus de jouer ?

## Variantes et prolongements :

Remplacer les chaises par des cerceaux à l'intérieur desquels doivent se trouver les joueurs.

Modifier le nombre final de chaises en fonction du nombre de participants.

## Notes


# La danse des bâtons

## Compétences visées :

- Etre à l'écoute de l'autre
- Se coordonner à plusieurs
- Bien s'accorder sur une stratégie commune

**Durée du jeu : 5 minutes**

## Matériel nécessaire :

Des bâtons d'un mètre de long environ

## Règle du jeu :

Les enfants sont répartis en cercle par groupes de 8.

Chacun maintient un bâton vertical devant lui, par un doigt de préférence et recherche la verticalité.

Au signal, les enfants prennent la place de leur voisin immédiat de gauche et récupèrent le bâton de celui-ci sans que le bâton ne tombe.

Il faut bien s'accorder sur le signal du changement de place.

## Organisation de l'espace de jeu :

Libre

## Autres contraintes :

## Précautions :

Aller lentement pour commencer

## Pause réflexive :

- Comment vous sentez-vous ?
- Que permet ce jeu ?
- Que nous apprend-il ?
- Comment le rendre plus facile / plus difficile ?
- Que faisons-nous en plus de jouer ?

## Variantes et prolongements :

- Passer par groupes de 8, puis deux groupes réunis, puis progressivement toute la classe.
- Rechercher la vitesse.
- Changer la hauteur des bâtons.
- Varier le signal qui peut être aussi musical, voire un morceau de musique rythmée.
- Modifier la prise en main du bâton.

Voir aussi « Danse du bâton » dans « Jeux coopératifs pour bâtir la paix »

Mildred MASHEDER, Ed. Chronique Sociale, p. 145

## Notes

<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
---

# Le déménagement

## Compétences visées :

- Apprendre à s'organiser ensemble
- Apprendre à partager les tâches

## Règle du jeu :

**But du jeu :** tous les enfants, menacés par l'inondation (ou par autre chose...), doivent transporter leurs meubles dans un nouvel abri.

## Déroulement :

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.

## Pause réflexive :

- Comment vous sentez-vous ?
- Que permet ce jeu ?
- Que nous apprend-il ?
- Comment le rendre plus facile / plus difficile ?
- Que faisons-nous en plus de jouer ?

## Variantes et prolongements :

- À cloche-pied.
- Les pieds attachés.
- Faire une chaîne.

**Durée du jeu :** de 15 à 30 minutes

### Matériel nécessaire :

Tout matériel volumineux mais léger et petit matériel sans contenant. Le matériel doit inciter à la coopération : matelas en mousse, gros cartons, briques et bâtons, petits jeux en vrac, balles de tennis, cordes...  
Un marqueur temps (gros sablier, affiches...)

### Organisation de l'espace de jeu :

### Autres contraintes :

### Précautions :

### Notes












# Le serpent et la grenouille

## Compétences visées :

- Se déplacer dans l'espace, apprendre à anticiper
- Elaborer des stratégies d'équipe.

**Durée du jeu :** 10 à 20 minutes

## Matériel nécessaire :

Éventuellement un foulard

## Règle du jeu :

Former une file en se donnant la main.

La file a une tête qui est le serpent et une queue qui est la grenouille.

La tête du serpent tente d'attraper la grenouille en la touchant, le corps du serpent doit choisir d'aider ou d'empêcher la tête d'attraper la grenouille.

Lorsque le serpent touche la grenouille, la grenouille change de place et se met en tête de la file et devient serpent. De même le dernier joueur devient serpent.

## Organisation de l'espace de jeu :

Espace libre

## Autres contraintes :

10 joueurs minimum par file

## Précautions :

## Pause réflexive :

- Comment vous sentez-vous ?
- Que permet ce jeu ?
- Que nous apprend-il ?
- Comment le rendre plus facile / plus difficile ?
- Que faisons-nous en plus de jouer ?

## Notes

## Variantes et prolongements :

On peut matérialiser la grenouille en lui mettant un foulard dans la ceinture. Si le serpent attrape le foulard, la grenouille devient serpent.

Faire deux files : le serpent doit attraper la grenouille de l'autre file.

Source : « *Je coopère, je m'amuse* »

Christine FORTIN, Ed. La Chenelière, p. 54

# Le ski en équipe

## Compétences visées :

- Mettre en commun les énergies de tous les participants
- Se coordonner

**Durée du jeu :** 15 minutes

## Matériel nécessaire :

Adhésif de peintre pour vitres

## Règle du jeu :

Constituer des équipes de 4 à 6 joueurs. Les équipes devront être rangées à la queue-leu-leu (assez serrées) lors du passage de l'épreuve. L'équipe qui fera la descente devra mettre son joueur de tête juste derrière la ligne de départ. Le but sera d'arriver à faire passer le dernier joueur de l'alignement au-delà de la ligne d'arrivée avec les deux skis intacts.

Lorsque les joueurs sont alignés, placer un scotch de peintre (fragile) qui joint les deux lignes de chaussures sous les semelles. Chaque longueur de scotch devient alors un ski. Les joueurs sont donc solidaires par leurs deux skis qui sont fragiles (leur démontrer cette fragilité).

L'équipe entière devra donc s'organiser dans son déplacement pour se coordonner afin d'aller d'une ligne à l'autre sans briser ses skis.

## Organisation de l'espace de jeu :

Dessiner au sol une ligne de départ et une ligne d'arrivée, distantes de 2 ou 3 mètres

## Autres contraintes :

## Précautions :

## Notes

## Pause réflexive :

- Comment vous sentez-vous ?
- Que permet ce jeu ?
- Que nous apprend-il ?
- Comment le rendre plus facile / plus difficile ?
- Que faisons-nous en plus de jouer ?

## Variantes et prolongements :

On pourra envisager de chronométrer les équipes.



# Les Arjiens

## Compétences visées :

- Faire preuve de dextérité et coordination
- Coopérer dans la recherche collective d'une solution
- Travail sur concentration

## Règle du jeu :

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 :

1. Vous n'avez qu'un seul doigt, l'index, donc vous ne pouvez rien utiliser d'autre que votre index.
2. Vous êtes très coopératifs, très créatifs, très habiles pour vous sortir d'une situation.
3. 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 côté de la corde).

Chaque élève reçoit deux bâtonnets qu'il place entre ses index et ceux du voisin de droite et de gauche. Chaque groupe forme un cercle, tous sont reliés par les bâtonnets qui ne doivent pas tomber.

## Pause réflexive :

- Comment vous sentez-vous ?
- Que permet ce jeu ?
- Que nous apprend-il ?
- Comment le rendre plus facile / plus difficile ?
- Que faisons-nous en plus de jouer ?

**Durée du jeu :** 15 minutes

### Matériel nécessaire :

Des bâtonnets (ou des feutres), autant que de joueurs, une longue corde et 2 chaises

### Organisation de l'espace de jeu :

Un espace délimité

### Autres contraintes :

### Précautions :

### Variantes et prolongements :

On pourra ajouter des passages obligatoires, des obstacles, etc...

Les joueurs forment un cercle fermé qui se déplace de concert sans faire tomber les bâtonnets.

Source : « *Accueillir les élèves* » par Christian STAQUET Ed. Chronique Sociale 2ème édition revue 2002 p. 177/178

### Notes




# Les baguettes en miroir

## Compétences visées :

- S'adapter aux déplacements de son partenaire
- Se coordonner et être attentif à l'autre

## Règle du jeu :

Les enfants se mettent par 2.

Comme le principe du miroir, ils se font face et d'abord vont se toucher les mains et se déplacer sans décoller leurs mains.

Puis, l'enseignant ou l'animateur dispose une baguette entre leur paume droite par exemple. La consigne est simple : « *Vous faites des gestes simples, vous pouvez vous déplacer mais la baguette ne doit pas tomber.* » On peut mettre une musique douce.

Puis, on dispose une deuxième baguette entre les paumes gauches. Même démarche, les plus grands peuvent circuler entre les autres.

On complexifie le jeu en bloquant les baguettes avec le bout d'un doigt. N'oubliez pas de changer les rôles.

## Pause réflexive :

- Comment vous sentez-vous ?
- Que permet ce jeu ?
- Que nous apprend-il ?
- Comment le rendre plus facile / plus difficile ?
- Que faisons-nous en plus de jouer ?

## Variantes et prolongements :

Pour les plus grands, on peut bander les yeux d'un partenaire, puis des deux.

Travailler à trois, quatre et plus.

**Durée du jeu :** 10 à 15 minutes

### Matériel nécessaire :

Baguettes légères,  
une par participant

### Organisation de l'espace de jeu :

Espace vaste et libre

### Autres contraintes :

### Précautions :

### Notes

# La toupie folle

## Compétences visées :

- Développer des tactiques collectives
- Se mettre à plusieurs pour protéger 1 joueur

## Règle du jeu :

**But du jeu :** Essayer que le joueur cible ne se fasse pas toucher par le joueur pique.

Deux ou trois joueurs forment un cercle en se donnant les mains, c'est la toupie.

Un autre joueur qui est à l'extérieur du cercle est le joueur « pique ». Il va essayer de toucher un joueur déterminé (cible) de la toupie marqué par un signe distinctif.

Pour empêcher que le joueur cible ne se fasse toucher, la toupie doit faire des feintes (tourner d'un sens, de l'autre, ...). Lorsque la toupie casse, c'est-à-dire que les joueurs se lâchent les mains ou que la cible est touchée, les rôles changent.

## Pause réflexive :

- Comment vous sentez-vous ?
- Que permet ce jeu ?
- Que nous apprend-il ?
- Comment le rendre plus facile / plus difficile ?
- Que faisons-nous en plus de jouer ?

## Variantes et prolongements :

Choisir un endroit précis à atteindre sur le joueur « cible » : genou, pied, etc.

Le joueur « cible » peut aussi avoir un foulard dans le dos que le joueur « pique » peut essayer d'attraper, mais les autres joueurs de la toupie l'en empêchent !

Source : « *Je coopère, je m'amuse* »

Christine FORTIN, Ed La Chenelière, p.19

**Durée du jeu :** 10 à 15 minutes

## Matériel nécessaire :

Un ballon mou  
Un foulard ou autre signe distinctif

## Organisation de l'espace de jeu :

En groupes de 5 joueurs

## Autres contraintes :

## Précautions :

Attention aux chutes

## Notes


# Les pingouins sur la banquise

## Compétences visées :

- Solidarité de groupe
- Mise en place de stratégie

## Règle du jeu :

Tous les pingouins doivent rester sur la banquise même si celle-ci se met à fondre.

Les pingouins se prélassent dans l'eau sur une musique mais lorsque le danger approche, les pingouins remontent sur la banquise. Malheureusement, celle-ci fond et tous les pingouins doivent pourtant y rester.

Les participants sont les pingouins et ils se baladent dans l'eau sur une musique. Lorsque la musique s'arrête, les pingouins doivent sauter dans les cerceaux (banquise). Au fur et à mesure du jeu, les cerceaux sont de moins en moins nombreux mais tout le monde doit pouvoir se mettre sur le cerceau restant.

## Pause réflexive :

- Comment vous sentez-vous ?
- Que permet ce jeu ?
- Que nous apprend-il ?
- Comment le rendre plus facile / plus difficile ?
- Que faisons-nous en plus de jouer ?

## Variantes et prolongements :

Jouer sur les durées.

**Durée du jeu :** 15 minutes

### Matériel nécessaire :

Cerceaux ou plaque de lino,  
musique (ou... chant par  
un participant)

## Organisation de l'espace de jeu :

Un espace d'évolution adapté au  
nombre de participants

## Autres contraintes :

## Précautions :

## Notes

<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
---



# Mini-puzzle

## Compétences visées :

- Apprendre à négocier, à argumenter
- S'entraider, partager les rôles

**Durée du jeu :** 15 à 30 minutes

## Matériel nécessaire :

Autant de puzzles simples (6 à 20 pièces) qu'il y a de groupes constitués

## Règle du jeu :

**But du jeu :** reconstituer tous les puzzles.

L'animateur demande à tous les joueurs de se répartir en groupes de 3 à 5 joueurs. Les groupes sont indépendants les uns des autres. Les pièces des différents puzzles sont mélangées et distribuées à chacun des groupes en nombre égal. Dans chaque équipe, le rôle d'ambassadeur va être d'aller demander des pièces aux autres groupes.

Pour reconstituer leur puzzle, les joueurs vont devoir procéder à des échanges de pièces. C'est là que réside l'intérêt de ce jeu ; aussi, l'animateur formalisera-t-il cette phase d'échanges de manière rigoureuse :

- les propositions d'échanges se font à tour de rôle,
- le rôle d'ambassadeur au sein du groupe change à chaque demande de pièce.

Il peut cependant participer lors de ce même tour à plusieurs transactions.

## Organisation de l'espace de jeu :

## Autres contraintes :

## Précautions :

## Notes

## Pause réflexive :

- Comment vous sentez-vous ?
- Que permet ce jeu ?
- Que nous apprend-il ?
- Comment le rendre plus facile / plus difficile ?
- Que faisons-nous en plus de jouer ?

# Ser-Pantin

## Compétences visées :

- Mettre en commun les énergies de tous les participants
- Se coordonner
- Prendre en compte les actions des autres et les compenser le cas échéant....

**Durée du jeu :** 15 minutes

## Matériel nécessaire :

Une corde ou ficelle épaisse.  
Compter 1m pour 2 joueurs + une cordelette de 40 cm

## Règle du jeu :

**But du jeu :** effectuer un parcours ensemble sans que le serpent pantin ne touche les obstacles.

La corde est déposée sur un parcours et les participants se répartissent de part et d'autre de la corde (du serpent) en prenant dans leurs mains leur cordelette de 40 cm environ. Tous les participants sont ensuite reliés par la cordelette à une partie du corps du serpent.

Le meneur indique le parcours que le serpent devra effectuer. Passer par ici, en dessous, au-dessus, derrière, contourner le...

Le participant qui tient la tête du serpent s'engage le premier dans le parcours et doit éviter les obstacles... Les autres ont pour mission de sauver le serpent car tous les obstacles sont électrifiés. De ce fait aucune partie du corps du serpent ne doit toucher un obstacle. Aux participants d'anticiper les mouvements du corps du serpent pour ne pas que cela se produise.

## Pause réflexive :

- Comment vous sentez-vous ?
- Que permet ce jeu ?
- Que nous apprend-il ?
- Comment le rendre plus facile / plus difficile ?
- Que faisons-nous en plus de jouer ?

## Organisation de l'espace de jeu :

Salle d'évolution ou cour de récréation

## Autres contraintes :

## Précautions :

## Variantes et prolongements :

Plus les cordelettes sont nouées proches du serpent plus la manipulation sera facile. Pour adapter la difficulté, il faut donc agir sur la complexité du parcours ou sur la longueur de la cordelette en fonction de l'âge des participants.

On peut aussi remplacer les cordelettes par des cerceaux.

## Notes










# L'ambassadeur Pictionary

## Compétences visées :

- Savoir communiquer sans les mots
- Exercer son inventivité graphique
- S'affirmer devant les autres
- Développer le lexique, l'expression et la compréhension

## Règle du jeu :

1. Le meneur de jeu prépare en grand secret une liste d'une vingtaine de mots, plus ou moins évidents à dessiner et à faire dessiner (journal, cheval, rêver, jaune, rapide, peur, transpirer...).
2. Les équipes s'installent à bonne distance les unes des autres. Le meneur de jeu occupe une position centrale dans la pièce.
3. Chaque groupe désigne un premier « *ambassadeur* ». Les ambassadeurs se rendent près du meneur de jeu, qui leur glisse à l'oreille le premier mot de la liste.
4. De retour dans son équipe, après avoir entendu le mot, chaque ambassadeur s'évertue à dessiner ou à mimer le mot à dessiner. Dès qu'un joueur l'a trouvé, il se précipite vers le meneur de jeu et lui soumet le mot qu'il a deviné. Celui-ci lui chuchote alors le deuxième mot à deviner. Le joueur devient à son tour ambassadeur.

## Pause réflexive :

- Comment vous sentez-vous ?
- Que permet ce jeu ?
- Que nous apprend-il ?
- Comment le rendre plus facile / plus difficile ?
- Que faisons-nous en plus de jouer ?

**Durée du jeu :** de 10 à 20 minutes

### Matériel nécessaire :

- Feuilles - crayons à papier
- Cartes avec les noms ou les dessins d'objets

## Organisation de l'espace de jeu :

## Autres contraintes :

## Précautions :

## Notes

---

---

---

---

---

---

---

---

## Variantes et prolongements :

La version entièrement coopérative : les groupes jouent ensemble contre le temps. L'ambassadeur désigné viendra dessiner au tableau. Le défi consiste alors à deviner tous les mots de la liste durant un temps imparti.

Il est possible aussi d'utiliser des thèmes ou des émotions pour les mots à deviner.