

JEUX COOPERATIFS SANS CONTACT

Voici quelques idées de jeux coopératifs et d'activités coopératives tirés du classeur « jeux coopératifs » de l'OCCE, mais aussi glanés sur quelques sites internet (pour certains un peu adaptés).

Des activités coopératives pour faire vivre aux élèves de bons moments partagés, d'entretenir des liens de confiance, d'estime de soi et des autres.

Les jeux sélectionnés ici sont sans contact proche (les participant.e.s auront au minimum un mètre de distanciation physique) et sans matériel à partager.

Une pratique régulière de ces activités est importante, afin de permettre aux enfants les plus en retrait d'avoir des temps d'observation et ainsi de pouvoir mieux s'approprier les jeux mais aussi afin d'établir un vrai climat de confiance dans le groupe. Il est important, avant de commencer toutes activités coopératives de poser le cadre sécurisant avec le groupe.

Voici un exemple de cadre mais le mieux est de le construire avec les élèves.

CODE DE VIE DES « JEUX COOPERATIFS »

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.

Prenez bien le temps pour faire un retour réflexif avec eux, demander à chacun et chacune leurs ressentis, ce qu'il-elle a aimé, ce qu'il-elle n'a pas aimé, ce qu'il-elle a trouvé facile ou difficile.

BILAN À FAIRE APRÈS LE JEU

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

- Comment je me sens après ce jeu ?
- Est-ce que cette activité m'a plu ?
- 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 ?

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 ?



Le détecteur de mensonges

Cycle 3

Compétences visées : Découverte de soi et de l'autre

Durée du jeu : variable selon le nombre de participants.es

Matériel nécessaire : Papier, stylo (un par enfant)

Règle du jeu :

Chaque participant a un temps de réflexion pour noter quatre phrases courtes qui parlent de lui. Parmi ces affirmations, l'une est un mensonge (aussi convaincant que possible). Ensuite, chacun lit ses phrases à tour de rôle, tandis que les autres devront démasquer le mensonge. Il s'agit d'une activité drôle qui cache toujours des surprises et qui laisse le temps aux joueurs de se mettre à l'aise avant de prendre la parole pour se présenter.

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 :

La classe est divisée en groupes de 4 personnes. A tour de rôle, chacun raconte 3 événements surprenants qui lui sont arrivés (ex : rencontre avec une personne célèbre, safari en Afrique, etc...) ou 3 rêves/souhaits pour l'avenir. Parmi ces 3 événements ou rêves, l'un est un mensonge. Les autres apprenants lui posent des questions pour découvrir le mensonge.

Les dominos

Cycle 2 et 3

Compétences visées : Faire connaissance - Trouver des points communs avec les autres participants

Matériel nécessaire : Aucun

Durée du jeu : 15 minutes

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 ?



Mime à tous

Cycle 3

Compétences visées : Favoriser la communication entre les joueurs - Développer l'imaginaire

Durée du jeu : 10 à 30 minutes

Matériel nécessaire : Préparer des mimes (personnages, métiers, animaux, situations...)

Règle du jeu :

But du jeu : interpréter et comprendre un mime et le compléter. Avec un groupe de 8 à 10 participants maximum, le meneur demande un volontaire qui choisit (ou tire au sort) une imitation de quelque chose que connaissent les autres participants ou un grand nombre d'entre eux. Chaque fois qu'une personne du public comprend ce qui est mimé, elle doit aller sur scène pour compléter (aider) le mime et l'aider à poursuivre son action. On ne monte sur scène que lorsqu'on a identifié ce qui est mimé. Le « mimeur » de départ doit interagir avec le nouveau personnage monté sur scène sans quitter le rôle qu'il interprète. **Exemple** : le mime imite un contrôleur de train SNCF, les autres peuvent faire des passagers dans le train - Le mime imite une secrétaire, les autres peuvent faire le bruit de la machine à écrire, du téléphone, imiter un client...). Lorsque tout le monde est sur scène ou après un certain temps défini, on demande au dernier spectateur monté sur scène de quel mime il s'agit.

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 ?

Refais l'image

Cycle 2 et 3

Compétences visées : Concentration - Vocabulaire - Mémorisation

Durée du jeu : 10 à 30 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.

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



Dessine-moi mon dessin

Cycles 2 et 3

Compétences visées : Favoriser la communication entre les joueurs - écoute - interprétation - créativité – imaginaire

Durée du jeu : 5 à 15 minutes

Matériel nécessaire : papier, crayon (un pour chaque enfant)

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 ?

Image-magie

Cycles 2 et 3

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

Durée du jeu : 15 minutes

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 !

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



Charabia

Cycle 3

Compétences visées : Prendre l'autre en charge - Prendre soin d'une personne - Être à plusieurs pour prendre soin d'un autre - Savoir exprimer / reconnaître des émotions

Durée du jeu : 15 minutes

Règle du jeu :

L'animateur prépare une liste de phrases simples exprimant des émotions, par exemple : je suis joyeux, je suis fâché, je suis triste, je suis nerveux, j'ai peur, j'ai honte... Il forme des équipes de deux et prend soin d'éloigner les duos les uns des autres. L'animateur distribue à un membre de chaque duo la liste des phrases à faire découvrir à son partenaire. Il s'agit de transmettre ce message uniquement en entonnant des chiffres, sans aucun mot et en ne faisant aucun geste. L'intonation et la gestuelle sont donc essentielles.

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 ? • Qui gagne ? Que gagne-t-on ?

Variantes et prolongements : Essayez avec des cris d'animaux !

Quelques idées d'activités coopératives récoltées sur des sites internet.

<https://oosophiemaraisooo.wordpress.com/2015/08/14/des-idees-de-jeux-cooperatifs/>

<http://www.universitedepaix.org/pdf/jeuxdecooperation.pdf>

http://www.occe.coop/~ad05/IMG/pdf/jeux_cooperatifs_exterieur_et_parachute.pdf



Pour les activités où les enfants doivent se positionner en cercle, il est possible de mettre un cerceau par joueur et joueuse pour bien matérialiser les places et respecter les distances.

Les activités pour apprendre à se connaître et se reconnaître sont très importantes pour la cohérence du groupe et faire tomber les inhibitions.



LE CERCLE DU REGARD (communiquer sans parler) En cercle, debout, tournés vers l'intérieur. On cherche le regard d'un autre. Lorsque deux participants se sont trouvés du regard, il se salut (façon révérence). Puis on cherche un autre partenaire

LE LANCE DE PRENOM En cercle, chacun son tour, chaque élève lance son prénom en tapant dans ses mains vers un autre élève. La personne qui le reçoit dit le prénom reçu en tapant dans ses mains vers elle-même et lance à son tour son prénom à quelqu'un d'autre.

LA BOULE D'ENERGIE En cercle, debout, tournés vers l'intérieur. En silence, on se fait passer une boule d'énergie par le geste et le regard. Précisions : on peut commencer par la faire tourner autour du cercle, puis ensuite on peut la lui faire traverser. On peut aussi faire varier la façon d'envoyer la boule, ce qui donne lieu à des attitudes plus théâtrales.

LE PASSE-RIEN En cercle, debout, tournés vers l'intérieur. Pour se faire passer le « rien » on le réceptionne en frappant dans les mains que l'on ramène sur la poitrine puis on le fait passer en frappant une seconde fois dans les mains projetées vers l'extérieur. Précisions : on peut commencer par le faire tourner autour du cercle, puis ensuite le lui faire traverser. On peut aussi faire varier la façon d'envoyer le « rien »

BONJOUR !

On forme un grand cercle, les enfants bien espacés les uns des autres. Chaque participant vient au centre dire/crier/chuchoter son prénom en l'associant à un geste délibéré. Puis les autres s'avancent d'un pas et répètent le prénom et le geste

LES STATUES AUX EMOTIONS

Chacun son tour, un participant nomme une émotion, les autres la miment en se transformant en statue

LES MARCHES RIGOLOTES

En file indienne. Le/La premier.ère marche de manière étrange/accentuée/rigolote, et tout le monde l'imité derrière. Puis il/elle part à l'arrière de la file et c'est au suivant...

L'ARBRE AUX RESSOURCES

Il faut avoir dessiné un grand arbre et avoir des post-it ou autres bouts de papiers ainsi que des crayons. Ils représenteront les feuilles (et pour faire joli, on peut même les découper en feuille !). Chaque participant.e prend une feuille, écrit son nom, et sa qualité et/ou sa compétence principale (je sais faire des gâteaux, je suis bon au foot, je suis débrouillarde...)



LE CHEF D'ORCHESTRE

Un participant face au reste du groupe... Il mime un geste répété par tout le monde, enchaîne avec d'autres gestes. Puis c'est au tour d'un autre. On peut varier en demandant de faire des sons, de faire un geste lent ou rapide...

LA GRANDE MELODIE

En cercle. On choisit ensemble un air que tout le monde connaît. On commence à le fredonner assis, puis on se redresse au fur et à mesure, le plus « synchro » possible, tout en chantant de plus en plus fort. Pour finir les bras levés avec un son élevé, puis on redescend la voix et le corps.

L'HISTOIRE A X VOIX

Une histoire est racontée, chacun son tour invente le déroulement. Le scénario a très peu d'importance, du moment qu'on se lâche ! En variante, on peut préparer une liste de mots (objets, personnages, animaux, lieux) sur des morceaux de papiers ; Retournés chacun les pioche au fur et à mesure et est obligé de poursuivre la narration en intégrant son mot. Pour lancer l'inspiration, l'animateur peut commencer à raconter le début d'un voyage (en mer, dans l'espace, dans un nouveau pays, dans un lieu imaginaire, dans le temps...)

J'AIME BIEN, JE N'AIME PAS

Tous assis en cercle. Celui qui commence cite une chose ou une activité qu'il aime. Tous ceux qui, comme lui, aiment cette chose ou cette activité doivent se lever. Ceux qui ne l'aiment pas doivent rester assis. Inviter les enfants à bien se regarder, être attentif aux autres. Débriefing : Qu'avez-vous appris des uns des autres ? Est-ce facile ou difficile de parler de soi ?

