

JEUX Coopératifs

AVRIL 2015

Formation portée par



Animée par



FÉDÉRATION SOMME

la ligue de
l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire

« DES JEUX COOPÉRATIFS POUR BATIR LA PAIX ET LE VIVRE ENSEMBLE

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. Coopérer c'est "construire ensemble". Les jeux coopératifs allient plaisir de jouer et valeur éducative pour mettre hors-jeu la violence. A travers les différents aspects des jeux, la formation a pour objectif de développer une culture de Paix et du vivre ensemble tout en réfléchissant à la place de la coopération dans la vie de sa structure. »

COOPÉRATION
ESPRIT D'ÉQUIPE
COLLABORATION
PAIX
ÉCOUTE
GROUPE
ENSEMBLE
RESPECT
COMMUN
COMMUNICATION
ENTRAIDE
CONFIANCE
SOLIDARITÉ

Exemples d'objectifs des jeux coopératifs

Modifier les représentations sur le jeu souvent associées à la compétition.

Favoriser le vivre ensemble

Développer des valeurs: respect, solidarité, coopération

Développer des comportements favorisant l'entraide, l'écoute, l'anticipation et l'esprit d'équipe

Construire la cohésion du groupe

Organiser des situations réelles de communication

« Je joue, tu joues, nous gagnons ! »

Un jeu coopératif est un jeu où tous les joueurs gagnent, ou perdent ensemble. C'est ce qui les distingue des jeux de compétition.

Le jeu coopératif, c'est jouer pour le plaisir d'atteindre ensemble un objectif ou de relever un défi grâce à l'entraide et la collaboration.

En éliminant les challenges compétitifs, les joueurs découvrent d'autres manières de « faire ensemble » : s'exprimer, prendre sa place dans le groupe, argumenter, écouter, faire confiance, prendre des décisions, unir ses forces.

La pratique de ces jeux en animation favorise le développement individuel et la capacité de se structurer autour d'un projet collectif.

Coopérer pour améliorer sa relation à soi, aux autres et au monde...

Proposer un jeu

Avant	Pendant	Après
Echanger les idées	Installation	Rangement
Choix du jeu	Explication	Bilan
Le lieu	Règles	Evaluation
Les règles	(coup pour du beurre si nécessaire)	
Répartition des tâches	Dynamiser l'activité	
Dramatisation	Sécurité	
Les rôles		
Sensibilisation		
Espace de jeu		
Matériel		
Sécurité		

Le Jeu est un élément primordial dans le développement de l'enfant. C'est un des atouts pédagogiques mis à la disposition de l'animateur pour pouvoir mettre en place des objectifs spécifiques. Nous pouvons tout de même séparer les Petits et les Grands Jeux qui auront chacun leurs intérêts et leurs objectifs

Pour y faire bénéficier un maximum de jeunes, vous pouvez mettre en place des activités faisant appel à différentes facultés :

Vitesse

Agilité

Reflexe

Réflexion

Force

Endurance

Attitudes de l'animateur

qui peuvent être mises en place lors des différentes pratiques afin de varier le comportement du groupe.

Donner à jouer

Vous pouvez leur laisser le matériel et vous détacher de l'activité. Cette attitude favorise l'autonomie, la créativité, la curiosité,

Jouer avec

Vous serez en activité en même temps que les jeunes. Cette attitude peut aider le groupe à avoir des repères sur la pratique. Son vécu sur l'activité sera peut être plus soigné, en cherchant le regard et les compliments de l'adulte.

Faire jouer

Vous leur direz quoi faire avec le matériel à disposition. Les jeunes devront suivre les règles et consignes données.

Laisser jouer

Parmi un ensemble de connaissances ou matériel mis à disposition, les jeunes pourront choisir vers quelles activités il se dirige. Vous pourrez vous rendre compte de la curiosité du groupe. Et observer les attitudes des jeunes.

Jeux énergisants

Dynamiques et collaboratifs, les jeux énergisants sont simples et ne prennent pas beaucoup de temps ; on peut donc y jouer où l'on veut, quand on veut.

Le nœud gordien

Les participants se regroupent en un cercle très serré et se tiennent face à face. Ils doivent d'abord fermer les yeux et tendre les bras au milieu du cercle pour attraper une autre main. Si les participants sont très nombreux, l'animateur devra s'assurer que toutes les mains s'attrapent. Puis, les participants rouvrent les yeux et essayent petit à petit de défaire le nœud de bras sans se lâcher les mains. Le jeu est terminé lorsque tous les participants ont formé un cercle, chacun tenant la main de son voisin.

Soulever la branche

Les participants doivent soulever ensemble une branche au-dessus de leur tête puis la reposer au sol. Ils n'ont le droit de la toucher qu'à l'aide d'un seul doigt et ne peuvent jamais s'en décoller. La difficulté de ce jeu consiste à avoir un minimum de pression sur la branche et, donc, s'il y a plus de 5 joueurs, il sera plus difficile de reposer la branche sur le sol.

Attraper les chaises

Les participants se tiennent chacun derrière une chaise et sont disposés en un cercle. Ils basculent ensuite leur chaise en arrière, sur deux pieds, et doivent la maintenir d'une seule main, au dos de la chaise. Puis, ils avancent d'une chaise à l'autre en même temps et du même côté en attrapant la chaise suivante. Le but est de faire un tour complet du cercle sans laisser tomber les chaises ou les reposer sur leurs pieds.

Assis sans chaise

Les participants se tiennent debout en un cercle très très serré (!), puis tournent tous du même côté pour que chacun ait un participant devant et derrière lui. Sur ordre de l'animateur, tous doivent 'asseoir' lentement sur les genoux de celui ou celle qui se trouve derrière. Une fois que tout le monde est assis de manière stable, le groupe doit essayer de marcher en avant. La coordination est plus facile si elle est ponctuée d'un « droite... gauche... droite... gauche... » à un rythme approprié.

Se passer la balle

Les participants se tiennent en cercle et se lancent une balle les uns les autres mais sans l'attraper plus d'une fois. Chaque joueur doit se rappeler qui lui a passé la balle et à qui il la passe ensuite. Au deuxième tour, les joueurs se passent deux balles, puis trois, quatre, etc. jusqu'à ce qu'il y ait autant de balles que de participants (ou presque autant). Le dernier joueur relance la balle au premier pour terminer le jeu.

Obstacles

Franchir des obstacles ensemble est idéal pour la coopération et l'esprit d'équipe.

Sauter par-dessus la corde

Tendez une corde entre deux arbres, (poteaux ou autres), à mi-hauteur. Les joueurs doivent passer d'un côté à l'autre de la corde en sautant par-dessus sans jamais la toucher. On peut y jouer à l'intérieur comme à l'extérieur.

Mur de cordes

Tendez plusieurs cordes entre deux arbres (poteaux ou autres) en laissant quelques trous suffisamment grand pour passer à travers. Puis, le groupe devra franchir ce mur de corde en suivant différentes instructions : passer au-travers sans toucher les cordes, chaque trou doit être utilisé une seule fois, se tenir la main pendant toute la durée du jeu, deux joueurs doivent passer en même temps, etc. Les participants peuvent même proposer leurs propres défis.

Franchir des obstacles naturels

Dans la nature, le groupe peut rencontrer des obstacles naturels tels que des rivières, des flaques, de vieux troncs d'arbres ou des murs de pierre qu'ils doivent alors franchir.

On peut ajouter des règles particulières (par exemple, la moitié du groupe doit avoir les yeux bandés) si l'obstacle n'est pas trop difficile à franchir. Dans tous les cas, les défis à relever doivent être stimulants mais surtout pas dangereux.

Travaux de groupe

Donner un travail à réaliser en est un défi qui permet de souder un groupe, grâce à la coopération.

Constructions

Le groupe reçoit une certaine quantité de matériel de bricolage, comme du papier, de la colle, des ciseaux, une règle et des crayons. Sa tâche est de construire soit une tour, soit un pont, qui soient les plus hauts, les plus stables et les plus créatifs possibles, cela en un temps imparti au début du jeu. S'il y a un très grand nombre de participants, divisez le groupe en

plusieurs petits groupes qui réaliseront plusieurs constructions simultanément.

Passez à travers la boucle!

Faites une boucle de la taille d'un petit cerceau à l'aide d'une corde. Chaque participant doit passer au-travers une fois, le plus vite possible. Le groupe peut d'abord discuter de la stratégie à adopter, puis a droit à trois essais. Le but de ce jeu est d'y parvenir en autant de temps qu'il y a de participants avec deux secondes supplémentaires (autrement dit en 10 secondes pour un groupe de 8 joueurs).

Les formes

6 à 10 joueurs ont les yeux bandés et forment un cercle dans un anneau de corde, tandis que les autres participants restent en dehors et observent le jeu. Les joueurs aux yeux bandés doivent alors créer différentes formes à l'aide de la corde, comme par exemple : un triangle, un rond, un carré, une étoile, etc.

Jeux de communication verbale

Ce type de jeu se réalise en groupe et porte une attention particulière à une communication réussie.

Dessins par deux

On y joue à deux mais cela fonctionne aussi à trois s'il y a un nombre impair de participants. Chaque paire/trio s'assied dos à dos. L'un d'eux reçoit un dessin abstrait fait préalablement par l'animateur et doit le décrire à son camarade qui va dessiner directement sur une autre feuille de papier. Celui qui dessine va poser des questions au joueur qui possède le dessin mais

celui-ci n'a le droit de répondre que par « oui » ou par « non ». Quand les joueurs pensent avoir fini, ils peuvent comparer les deux dessins et ensuite inverser les rôles. Le débriefing va se faire en priorité avec chaque paire/trio, puis l'on peut ajouter un débriefing pour la totalité du groupe, mais ce dernier n'est pas absolument nécessaire.

Descriptions à la chaîne

L'animateur forme des équipes de 4 à 6 joueurs. Chaque équipe décide qui va commencer en premier et la personne désignée reçoit un dessin (pas trop compliqué) de la part de l'animateur. Le premier joueur a trois minutes pour regarder le dessin et le mémoriser. Il doit ensuite le décrire en chuchotant à l'oreille d'un joueur de son équipe pendant trois minutes. Puis, le second joueur décrit à son tour le dessin au prochain joueur d'après la description de son camarade et ainsi de suite jusqu'à ce que le dernier joueur ait aussi mémorisé la description et puisse refaire le dessin. Lors de chaque description, les joueurs doivent rester silencieux et observer leurs camarades pendant toute la durée du jeu. À la fin, on compare les deux dessins et on revient sur le déroulement de l'activité.

Dessin de groupe

Le groupe est séparé en deux, une moitié avec les yeux bandés et l'autre qui regarde un dessin préparé par l'animateur. Les joueurs aux yeux bandés doivent tous recopier le dessin aussi précisément que possible à l'aide des descriptions que vont faire leurs camarades qui observent le dessin mais qui n'ont pas le droit de dessiner. Le jeu peut se faire dans un temps limité afin d'ajouter plus de pression au groupe.

Histoire à la chaîne

Un participant commence par raconter une histoire en chuchotant à l'oreille de son camarade qui, lui, va la raconter à un autre joueur, et ainsi de suite jusqu'à ce que le dernier participant ait écouté l'histoire et la décrive tout haut à ses camarades. Le groupe compare finalement son histoire avec l'original.

Jeux de communication non-verbale

Parler n'est pas le seul moyen de communiquer...

Dans le bon ordre

Les participants doivent se mettre en ligne dans le bon ordre, selon certains critères, par exemple, leur âge, le temps que chacun met pour aller à l'école, etc. Pendant toute la durée de l'exercice, les joueurs n'ont pas le droit de parler, seules les formes de communication non-verbale sont admises. À la fin du jeu, on vérifie si la ligne est dans le bon ordre.

Le nombre secret

Chaque participant choisit secrètement un nombre entre 1 et 5. Les joueurs doivent alors se regrouper entre ceux qui ont le même nombre, sans parler, ni utiliser leurs doigts pour montrer ou écrire leur nombre aux autres. Il leur faut trouver d'autres formes non-verbales de communiquer entre eux.

Cuisiner en silence

Si les membres du groupe préparent eux-mêmes leurs repas, on peut organiser un dîner silencieux. Les « cuisiniers » n'ont pas le droit de parler ni d'écrire quoi que ce soit jusqu'à ce que le repas soit servi et que l'on se souhaite un « bon appétit »

Jeux de confiance mutuelle

L'un des obstacles récurrent: dans la communication est le manque de confiance. Alors, pratiquons la confiance!

Guider l'aveugle

Les participants sont par paires et se mettent l'un derrière l'autre sans se toucher. Celui qui se trouve devant doit fermer les yeux et se laisser guider par son camarade derrière lui qui n'a le droit de prononcer que 5 mots : en avant, en arrière, à droite, à gauche, stop. Toutes les paires du groupe marchent en même temps et en silence (sauf lorsqu'ils guident) et l'animateur peut ajouter des obstacles, faire du bruit, etc. Les rôles sont ensuite inversés. Puis, chaque paire refait l'exercice, mais cette fois en guidant uniquement par le toucher et sans prononcer d'instructions. Ce jeu illustre clairement les liens complémentaires de la communication verbale et non-verbale. Sachez que l'idée de « guider une personne aveugle » peut se concevoir dans n'importe quel environnement avec différents objectifs autres que celui de renforcer notre sens de la coopération.

La bouteille ivre

Les joueurs se tiennent en un cercle serré et une personne (la bouteille) se met au milieu, les yeux fermés. La bouteille se relâche complètement et doit se laisser balancer d'avant en arrière et sur les côtés par les autres participants en gardant les pieds au sol. Le groupe doit pousser gentiment la bouteille pour qu'elle ne tombe pas et donc ne se casse pas. Si le groupe est composé de filles, celles-ci doivent toutes se protéger, les bras en bouclier sur la poitrine.

Le mur humain

Les participants forment une ligne et l'un d'eux se tient 5 ou 6 mètres devant. Celui-ci doit alors courir aussi vite que possible en direction du « mur » et s'arrêter à temps pour en être le plus près possible, sans toucher ses camarades. Et interdiction au mur de reculer !

Tomber de la table

Une personne se tient debout sur une table et les autres participants se regroupent devant elle. La personne sur la table doit « se laisser tomber » sur le reste du groupe qui doit l'attraper aussi délicatement que possible.

Jeux surprise

Les jeux surprise révèlent un trait récurrent nous voyons de la compétition là où il n'y en a pas.

Les chaises

Placez 4 chaises au milieu de la pièce et séparez les joueurs en 3 à 5 groupes de 4 personnes, selon le nombre de participants. Chaque groupe reçoit une feuille avec une instruction qu'ils doivent suivre, sans la montrer aux autres groupes. Voici un exemple d'instructions :

- Placez les chaises en cercle
- Déplacez les chaises dans une autre pièce (ou simplement hors de la pièce)
- Chaque membre de votre groupe doit s'asseoir sur une chaise
- Faites en sorte que les chaises ne soient jamais en face les unes des autres

Sur ordre de l'animateur, tous les groupes commencent en même temps. Référez-vous au paragraphe principal à la fin du chapitre pour plus d'informations concernant la logique et le déroulement de ce type de jeu !

Les lignes

Les participants forment deux lignes, en face l'une de l'autre. Chaque joueur du premier groupe a pour tâche de faire venir le joueur qui se trouve en face de lui de son côté de la pièce. Les joueurs du second groupe doivent faire de même, mais ni le groupe 1 ni le groupe 2 ne le savent. La solution serait de simplement échanger leurs places, pourtant la plupart des groupes commenceront d'abord par se disputer d'une manière ou d'une autre.

Directions opposées

Choisissez 5 volontaires parmi les participants. Deux pour jouer, deux autres pour observer chacun un joueur et le dernier pour observer les interactions entre les deux joueurs. Attachez les deux joueurs par la taille aux deux extrémités d'une corde de deux mètres de long et demandez-leur de se tenir dos à dos, à environ un mètre de distance l'un de l'autre. Ensuite, placez un objet 3 à 4 mètres devant chacun des joueurs. Le but du jeu est que les joueurs attrapent l'objet devant eux.

Ces activités ont été recensées par :

Service civil international « travailler pour la paix »
Graines de paix « pour éveiller des reflexes de paix »

Mais la coopération passe également par :

