



30 Jeux coopératifs

Shamandaly.ekablog.com

	Objectif	Matériel/ organisation	déroulement
1	Communiquer avec autrui Prendre conscience de ses valeurs	Groupe classe Autant de feuilles et de crayons que d'élèves	L'arbre Dessiner un arbre, le mettre au milieu. Piocher au hasard un dessin. Aller discuter avec les autres et poser trois questions obligatoires : « Comment tu t'appelles ? Qu'est-ce que tu aimerais faire plus tard ? Est-ce ton dessin ? » Mise en commun : présenter le dessin et le camarade qui l'a fait puis dire ce qu'il voudra faire plus tard.
2	Lien groupe	Groupe classe	Qui comme moi aime ? Faire une ronde avec les élèves. Un élève dit « Qui comme moi aime... ? » celui qui aime la même chose s'avance. Puis tout le monde reprend sa place et le voisin pose une autre question.
3	Faire connaissance	Fiche avec compétences stylos	Trouve quelqu'un qui... Feuille avec des affirmations « sait nager, sait jouer du piano... » les élèves circulent dans la classe et posent des questions aux camarades pour savoir ce qu'ils savent faire. Ils écrivent le prénom d'un camarade à côté d'une compétence et s'assoit lorsque leur grille est remplie.
4	Faire connaissance	Groupe classe Fiche « quelqu'un qui me ressemble stylos	Quelqu'un qui me ressemble Fiche de questions que les élèves doivent remplir. Puis, ils doivent aller poser des questions aux camarades pour trouver quels sont ceux qui ont les mêmes réponses.
5	Faire connaissance Créer du lien	Groupe classe Enveloppes Papiers stylos	Le mot gentil Prendre autant d'enveloppe que d'élèves, l'élève écrit son prénom sur l'enveloppe et le passe à son voisin de droite, le voisin prend un papier, écrit un mot gentil et le passe à son voisin de droite etc...
6	Lien groupe	Groupe classe	La file indienne La file des : tailles, date de naissance, prénom ... Faire une file indienne qui répond à la consigne. variante pour objectif d'apprentissage : jour de la semaine en anglais, mois... nombres, dates historiques...
7	Créer du lien	Groupe classe	Les oiseaux Les élèves se baladent dans la pièce en oiseau, appeler un élève et tout le monde doit le suivre.
B	Créer du lien	Groupe classe Fiche « fleur des compliments » stylos	La fleur des compliments Chaque élève reçoit une fleur et écrit son prénom au centre. Quand l'enseignant tape des mains, les fleurs passent chez le voisin de gauche qui écrit un compliment. Même chose à chaque signal. Travail au préalable : travail sur les adjectifs

9	Créer du lien	Par deux Cadeau pour l'ami	L'ami secret Chaque élève tire au hasard le prénom d'un autre et l'observe en cachette pendant une journée. En fin d'après-midi, il lui offre un dessin, un poème ou une chanson, où il exprime les qualités qu'il a remarquées chez lui. Ce « cadeau » peut rester secret, il peut aussi être montré au reste de la classe, chanté ou lu à haute voix.
10	Créer du lien apprendre à coopérer	Groupe de 6 à 10 personnes	Création de formes Créer des formes dans un espace (carré, triangle, lettres...) sans se parler.
11	Créer du lien Gestion des conflits	Par deux Feuilles avec prénoms	L'ange gardien Pendant une semaine, chaque élève s'engage à être gentil avec un autre, dont il aura pioché le nom. Il prend de ses nouvelles, l'invite à jouer avec lui, le défend en cas de besoin, etc. Le « protégé » ne connaît pas son ange gardien. Le vendredi, la maîtresse demande aux enfants d'exprimer leurs sentiments : - Était-il facile ou difficile d'être gentil ? - Était-ce une source de fierté ? - Ont-ils reconnu leur ange gardien ? - Sont-ils devenus amis ?
12	lien avec autrui par le corps	Groupe de 8 personnes	Le nœud Les joueurs forment un cercle où ils sont épaule contre épaule. Tout le monde ferme les yeux et tend ses bras en avant. Chacun attrape une main pour chacune des siennes. Le nœud étant fait, les joueurs ouvrent les yeux et doivent essayer de le défaire tous ensemble sans se lâcher les mains.
13	lien avec autrui par le corps	Groupe classe Balle de tennis	Le massage Faire une ronde, chaque élève a une balle de tennis dans la main et masse la personne de devant.
14	Lien avec autrui par le corps	Groupe classe	Les couleurs Dans un espace délimité à l'avance, les participants se déplacent en marchant. Nommez la couleur d'un vêtement que porte une personne dans le groupe. Tous les participants doivent alors toucher une personne portant un vêtement de la même couleur.
15	Prendre conscience de ses valeurs Gestion de soi : Apprendre à se contrôler	Groupe classe Un ballon	Comédiens Faire une ronde. Penser à un mot et envoyer la balle à quelqu'un. Variante : envoyer la balle méchamment et répondre gentiment.
16	S'exprimer en groupe	Groupe classe ficelle	La toile d'araignée Les enfants sont assis en cercle, l'animateur aussi. Il a une boule de ficelle à la main et donne le bout à son voisin, il entame ensuite une histoire et déroule la ficelle tout en se dirigeant vers une personne assise en face de lui, il s'assied à sa place, tient d'une main la ficelle tendue et lui passe la boule. L'enfant invente la suite de l'histoire et passe ainsi de suite la boule dans le groupe. L'araignée (le conteur) doit enjamber de plus en plus de fils tendus... On peut pour démarrer faire ce jeu sans raconter d'histoire.

17	Créer du lien Gestion des conflits	Groupe classe	Le sourire Le 1er joueur prend le sourire de son visage pour le donner à son voisin qui le regarde très sérieusement jusqu'à ce que le sourire lui soit envoyé. Il devient alors radieux et passe à son tour le sourire. Les enfants marchent. Le meneur s'arrête devant l'un d'eux en le fixant dans les yeux. C'est le signal pour que tout le monde stoppe. L'enfant désigné devient à son tour meneur.
18	Créer du lien	Groupe de 8 ou 9 personnes	La bouteille ivre Former un cercle assez concentrique sans être collé les uns aux autres. Une personne se place au centre du cercle et doit se raidir. Elle se lance alors tomber en arrière où un des partenaires la rattrape pour la renvoyer doucement vers un autre participant.
19	Lien groupe Apprendre à coopérer	Groupe de 8 personnes drap	Le radeau Drap au sol : radeau se mettre dans l'angle du radeau et avancer lentement vers l'angle opposé sans faire basculer le radeau.
20	Apprendre à coopérer	Groupe classe	Le filet Tous les participants se promènent dans la salle jusqu'à ce que vous disiez « filet », « pêcheur » ou « sardine ». Ils suivent alors les consignes suivantes : Filet : tous les participants forment un grand cercle en se tenant par la main ; Pêcheur : tous les participants se placent deux par deux ; une personne met le genou par terre et joue le rôle du banc, l'autre s'assoit sur le banc et joue le rôle du pêcheur ; Sardine : tous se collent sur vous. Lorsque vous dites « sardine », une autre personne peut prendre votre place pour animer l'activité. Variantes : Entre les consignes, se promener dans la salle, chanter, sauter, marcher, etc. Se servir de cette activité pour en présenter une seconde qui demande des équipes de deux.
21	Lien groupe Apprendre à coopérer Gestion conflit : élève mis à l'écart	Groupe classe	La lettre secrète Donner une lettre à chaque élève sans que les autres la voient. Appeler une lettre : l'élève concerné doit faire des grands gestes et faire comme si il tombait, les autres doivent le rattraper.
22	Lien groupe	Groupe classe journaux	Les pingouins Les participants sont les pingouins et ils se baladent dans l'eau sur une musique. Lorsque la musique s'arrête, les pingouins doivent monter sur les papiers journaux (banquises). Au fur et à mesure du jeu, la banquise fond, les papiers journaux sont de moins en moins nombreux mais tout le monde doit pouvoir se mettre sur le journal restant.
23	Apprendre à coopérer Maitriser son corps		Le rythme Les élèves sont assis en cercle. Un élève exerce une pression sur la main d'un camarade qui doit à son tour exercer cette pression sur celle de son voisin etc... Cette chaine doit être rapide. Variante : on peut envoyer plusieurs pressions en même temps.

24	Gestion des conflits	Groupe classe	<p>Le pêcheur</p> <p>Les poissons sont accroupis, le pêcheur doit lancer le filet et le tirer et les poissons concernés se lèvent.</p>
25	Coopérer pour apprendre	Groupe classe crayons	<p>Le crayon collectif</p> <p>Un crayon tenu entre les doigts de deux camarades puis plusieurs, se déplacer sans le faire tomber.</p>
26	Coopérer pour donner à chacun sa place	Groupe de 10 9 chaises	<p>La chaise musicale</p> <p>Comme les chaises musicales : à chaque son ou arrêt de la musique on a enlève une chaise et 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. Jusqu'à qu'il n'y ai que deux chaises....</p>
27	Créer du lien Faire confiance à autrui	Groupe classe par deux	<p>L'aveugle</p> <p>Une personne a les yeux bandés; l'autre la conduit d'abord avec le bras autour de la taille, ensuite par la main, enfin par le bout d'un doigt. Par après, on permute les rôles</p>
28	Trouver une stratégie en groupe Coopérer pour apprendre	groupe de 8 personnes drap	<p>Le drap</p> <p>Drap au sol et le groupe sur le drap. Faire tourner le drap. Trouver des stratégies en groupe.</p>
29	Trouver une stratégie en groupe Coopérer pour apprendre	Groupe de 10 personnes maximum	<p>Le nœud 2^{ème} version</p> <p>Faire une ronde. « vous devez vous mettre dos à dos sans lâcher les mains et sans croiser les bras. »</p>
30	Coopérer pour apprendre	Groupe variant en fonction de la taille du parachute parachute	<p>Le parachute</p> <p>Donner des objectifs à réaliser avec le parachute (le soulever, faire passer une balle, changer de place en fonction de la couleur etc...)</p>