

# Jeux de coopération

[http://www.ac-bordeaux.fr/ia64/fileadmin/fichiers/circos/orthes/EPS/Jeux\\_de\\_cooperation/Les\\_jeux\\_de\\_cooperation.pdf](http://www.ac-bordeaux.fr/ia64/fileadmin/fichiers/circos/orthes/EPS/Jeux_de_cooperation/Les_jeux_de_cooperation.pdf)

<http://www.occe03.com/uploaded/classeur-jeux-coop.pdf>

<http://sylviecastaing.chez.com/jeux.htm>

## Objectif n°1

*J'apprends à me connaître, à connaître les autres, à communiquer.*

### Autour des prénoms

#### La balle en feu

##### Objectifs du jeu

- Mémoriser les prénoms du groupe.
- Travailler la précision et la réactivité.

##### Déroulement

Les joueurs sont disposés en cercle. Le meneur lance le ballon à un joueur qu'il nomme. Mais le ballon est en réalité une boule de feu, et le joueur qui le reçoit doit immédiatement le renvoyer à un autre joueur qu'il appelle par son prénom s'il ne veut pas être brûlé. Et ainsi de suite. Pour que personne ne soit brûlé, le ballon ne doit jamais s'arrêter. Un joueur est éliminé s'il fait tomber le ballon, oublie ou se trompe de prénom, ou garde la balle plus d'une seconde dans ses mains.

### We will rock you

##### Objectifs du jeu

- Mémoriser les prénoms du groupe.
- Travailler la précision et la réactivité.

##### Déroulement

Les élèves sont assis en cercle en tailleur et frappent sur leurs genoux et dans leurs mains au rythme de *We will rock you*. Le meneur commence à chanter : « Je m'appelle Hiba ; et j'appelle Nawel » sur le rythme. Dès la reprise du rythme, Nawel doit répondre « je m'appelle Nawel ; et j'appelle ... »

### Zip Zap

##### Objectifs du jeu

- Faire connaissance
- Mémoriser les prénoms du groupe
- Exercer ses réflexes

##### Déroulement

Les joueurs sont disposés en cercle, autour du maître. Le maître désigne un joueur en disant « Zip ! ». Le joueur désigné doit, le plus rapidement possible, donner le prénom de son voisin de droite. Si le meneur dit « Zap ! », il doit donner le prénom de son voisin de gauche. Lorsque le meneur dit « Zip Zap ! », tous les joueurs changent de place et reforment un cercle en veillant à n'avoir plus les mêmes voisins. Si un joueur se trompe, il prend la place du meneur jusqu'à ce qu'un autre joueur fasse une erreur.

##### Variantes :

Une fois le principe acquis, on peut renforcer la difficulté. Si le meneur dit « Zip, Zip ! », le joueur désigné doit alors nommer le deuxième joueur à sa droite. « Zip, Zap, Zap, Zap ! » signifie qu'il faut nommer le 3ème joueur sur sa gauche ; « Zip, Zip, Zap, Zip ! » le deuxième sur sa droite, etc... Dans tous les cas, le joueur désigné ne se compte pas dans les « Zip ! » et « Zap ! » prononcés.

## *Les autres et moi*

### Ceux qui comme moi

#### *Objectifs du jeu*

- Découvrir les goûts des autres
- Se découvrir des points communs avec

#### *Déroulement et règles du jeu*

Les élèves sont en cercle. Chacun va s'exprimer à son tour en nommant quelque chose qu'il aime, par exemple : « Ceux qui comme moi aiment le chocolat avancent d'un pas. » Les élèves qui partagent cette opinion avancent donc d'un pas puis tous reprennent leur place sans faire de commentaires. L'élève à la droite du joueur parle à son tour.

## La toile d'araignée

#### *Objectifs du jeu*

- s'exprimer en groupe
- être créatif

Matériel : une boule de ficelle

#### *Déroulement*

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

## Le photographe

#### *Objectif du jeu*

- Parler de soi
- Connaître les autres membres du groupe

#### *Déroulement*

Les élèves se mettent par deux, l'un décrit les membres de sa famille à l'autre qui doit dessiner son portrait de famille. Le dessinateur peut poser des questions pour dessiner plus de détails. Quand le dessin est terminé, le dessinateur change.

## Le dessin guidé

#### *Objectif du jeu*

- Décrire une image en utilisant des mots précis

#### *Déroulement*

Les élèves se mettent par deux, l'un tire une carte dessin sans la montrer à l'autre. Il décrit précisément ce qu'il y a sur la carte et l'autre doit reproduire au mieux ce qu'il dit sur une feuille blanche. A la fin, les deux élèves montrent les dessins et notent les différences, les erreurs. Après un tour, mettre en commun les commentaires, les stratégies des équipes puis inverser les rôles.

Variante :

Donner à chaque duo le même dessin puis voter pour désigner le dessin le plus proche de l'original.

## Objectif n°2

*Je suis attentif à l'autre, je prends conscience du groupe, j'y trouve une place*

### Le brin d'herbe dans le vent

#### Déroulement

Placez-vous en équipes de huit personnes et formez de petits cercles très serrés. Afin de garder un bon équilibre au cours du jeu, chacun de vous place un pied en arrière et plie légèrement les genoux. Une personne se place au milieu du cercle, ferme les yeux et s'imagine être un brin d'herbe ballotté par le vent. Quand elle se sent prête, elle se laisse doucement tomber entre les mains du groupe, qui la berce très délicatement dans un mouvement de va-et-vient ou de rotation. Il est important, pour la personne qui se fait bercer, de garder les deux pieds sur place et les bras le long de son corps. Lorsqu'il le désire, le brin d'herbe ouvre les yeux pour signaler au groupe de le stabiliser. Il cède alors sa place à un autre brin d'herbe et reprend place dans le cercle. Pendant le jeu, il est important que tous soient attentifs à la personne bercée.

#### Objectifs du jeu

- Apprendre à faire confiance aux autres.
- Entrer en contact physique avec les autres.

### Les animaux perdus

#### Déroulement

L'animateur propose aux joueurs 3 ou 4 animaux bien connus, dont le cri soit aisément identifiable. Chacun choisit l'animal dont il veut imiter le cri. Puis, au signal, les joueurs se mettent en marche, à la recherche de leurs congénères. Dès que l'on en a trouvé un, on reste ensemble et ainsi les espèces se regroupent progressivement. Le jeu est encore plus amusant si on le fait les yeux fermés. L'animateur doit alors veiller - éventuellement avec l'aide d'un observateur - à protéger les joueurs des dangers éventuels pendant qu'ils marcheront. Il donnera le signal de rouvrir les yeux quand les espèces auront formé des groupes distincts.

#### Objectifs du jeu

- Apprendre à faire confiance aux autres.
- Rester concentré.

### La machine vivante

#### Déroulement

Un premier groupe d'élèves fait un grand cercle. Le premier qui se sent prêt commence. Il se place au centre, et entame un mouvement rythmique, n'importe lequel, dans n'importe quelle position, debout, couché, assis.... Et le mouvement sera accompagné d'un son.

Attention simplement à ne pas prendre une position qui ne peut être tenue longtemps sans douleurs. Chaque joueur doit prendre le temps qui lui est nécessaire pour s'installer dans le mouvement. Le suivant doit respecter ce temps nécessaires et donc avoir son attention portée sur le mouvement de l'autre et non sur « qu'est ce que je vais faire !!! »

Lorsque le premier joueur est bien installé dans sa position, son mouvement, un second joueur pourra venir se joindre à lui, avec un mouvement et un son différent, mais dans un rythme et une géographie synchronisée. Il peut y avoir un contact physique mais ce n'est pas obligatoire. Ne vous précipitez pas, prenez le temps d'observer, de tourner autour, d'écouter. Allez-y un seul à la fois et attendez que le nouveau venu soit bien dans son mouvement. Appréciez le nouvel état de la machine. Soyez créatifs, attentifs les uns aux autres, inclusifs et cohérents. Restez dans un même rythme, un concert de bruitages. Et bien entendu sans vous parler.

#### Objectifs du jeu

- Apprendre à faire confiance aux autres.
- Construire une action de groupe non

## La danse de dos

### Objectifs du jeu

- Coopérer pour continuer à jouer
- Avoir conscience du groupe

### Déroulement

Les élèves se placent sur la ligne de départ et se mettent par deux de dos et mettent une balle / un ballon entre eux. Ils doivent franchir la ligne d'arrivée sans faire tomber l'objet.

Variantes :

La balle sur le front, le crayon que chacun tient avec un doigt, ...

## Les grappes humaines

### Objectifs du jeu

- Coopérer pour continuer à jouer
- Avoir conscience du groupe

### Déroulement

Les participants marchent dans tous les sens en utilisant au maximum l'espace disponible. Brusquement, le meneur crie un chiffre, par exemple : " 3 ! " Les joueurs doivent se rassembler le plus vite possible par groupes de 3 et restent un instant dans cette situation. Puis, au signal, ils se remettent à nouveau à marcher, jusqu'à ce que le meneur lance encore un chiffre, le même ou un autre. Si le groupe n'est pas divisible par le nombre proposé, les joueurs qui n'ont pas eu le temps de s'intégrer à une grappe doivent crier : " Et moi, je ne compte pas ? " Les grappes se défont et les joueurs reprennent leur marche jusqu'au prochain signal.

## Les pingouins

### Objectifs du jeu

- Agir en groupe
- Communiquer avec les autres.

### Déroulement

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

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

## Les ballons imaginaires

### Objectifs du jeu

- Agir en groupe
- Développer la concentration

### Déroulement

Le meneur de jeu fait comme s'il faisait tourner dans ses mains un ballon et annonce une couleur : "Rouge ! " Il fait le geste de lancer ce ballon imaginaire à l'un des joueurs, dont il aura auparavant clairement capté le regard. (Il est important que le meneur de jeu insiste sur la nécessité de ne pas lancer le ballon si l'on n'a pas nettement senti que l'autre est prêt à le recevoir.) Celui-ci, à son tour, fait tourner le ballon dans ses mains en continuant à dire " Rouge, rouge ...." jusqu'à ce qu'il l'ait lancé à un autre joueur. Quand le ballon rouge circule bien parmi les joueurs, le meneur en lance un deuxième d'une autre couleur, qui circulera en même temps que le premier, et ainsi de suite. Plus la concentration du groupe est grande, plus on peut faire circuler de ballons de couleurs différentes.

## Les oiseaux silencieux

### Objectifs du jeu

- Favoriser la relation à l'autre
- Développer l'écoute

### Déroulement

Tous les élèves sont debout, les yeux bandés. Ils sont tous des oiseaux. L'animateur choisit en silence qui sera l'oiseau silencieux et cet élève enlève son bandeau. Tous les élèves commencent à se promener, en ayant toujours les yeux bandés. Quand un oiseau rencontre un autre oiseau, il dit « cui-cui ». Si l'autre lui répond « cui-cui », ce n'est pas l'oiseau silencieux et les deux oiseaux continuent leur chemin. Quand un oiseau rencontre l'oiseau silencieux, il devient lui aussi silencieux (et peut enlever son bandeau). L'oiseau silencieux ne parle pas et ne bouge pas. Le jeu se termine quand presque tout le groupe est devenu des oiseaux silencieux et qu'il ne reste que quelques oiseaux.

### Objectif n°3

*Je coopère avec les autres pour franchir des obstacles, atteindre un objectif.*

## Coopérer dans un but collectif Le loup et les lapins

### Objectifs du jeu

- Agir en groupe
- Coopérer avec les autres

### Déroulement

Les joueurs sont debout ou assis en cercle et ils se passent une petite balle (le lapin). On introduit un gros ballon (le loup) et les joueurs le font circuler dans la même direction. Le loup va devoir rattraper le lapin. Quand il s'en approche, le lapin peut partir dans la direction opposée.

## Les lapins dans la forêt

### Objectifs du jeu

- Coopérer avec les autres pour atteindre

### Déroulement

La moitié des élèves sont des arbres. Ils se mettent en cercle, les jambes écartées. Les autres élèves sont des lapins, ils se placent derrière les arbres. Des foulards sont posés au milieu du cercle.

Au signal, chaque lapin doit aller chercher un foulard en faisant le tour de la forêt et en passant sous les jambes de son arbre. L'élève qui arrive en dernier est éliminé et se place à côté de son arbre. Mettre un foulard de moins à chaque partie.

Variante :

Les lapins peuvent se déplacer de différentes façons, peuvent franchir les arbres de différentes façons.

## Le nœud gordien

### Objectifs du jeu

- Coopérer avec les autres pour atteindre un objectif

### Déroulement

Les joueurs forment un cercle bien serré. Ils ferment les yeux et tendent les bras croisés vers le centre. Ils essaient d'attraper avec chaque main la main libre de deux personnes différentes. L'animateur veillera à guider les mains mal assemblées.

Au signal les joueurs ouvrent les yeux et essaient de défaire ce nœud sans se lâcher. Lors du «dénouement», il n'est pas nécessaire de garder les mains serrées, il suffit de maintenir le contact.

## Les souris amoureuses

### Objectifs du jeu

- Coopérer avec les autres pour atteindre

#### Déroulement

Un joueur est désigné pour être le chat. Tous les autres - les souris - se déplacent comme ils veulent dans l'espace du jeu. Si le chat menace directement un joueur, celui-ci peut se réfugier dans les bras d'un autre : 2 souris qui se tiennent accolées sont imprenables. Le meneur de jeu doit veiller à ce que les souris se séparent dès que le chat s'éloigne et que les joueurs ne forment pas des groupes de plus de 2. Un joueur est désigné pour être le chat. Tous les autres - les souris - se déplacent comme ils veulent dans l'espace du jeu. Si le chat menace directement un joueur, celui-ci peut se réfugier dans les bras d'un autre : 2 souris qui se tiennent accolées sont imprenables. Le meneur de jeu doit veiller à ce que les souris se séparent dès que le chat s'éloigne et que les joueurs ne forment pas des groupes de plus de 2.

### Objectifs du jeu

- S'opposer aux autres dans un jeu de

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

#### Déroulement

Former des couples, les répartir sur un terrain délimité. Les deux élèves se tiennent côte à côte. Une paire lance le jeu: le premier doit attraper son partenaire, qui devient un lièvre. Il peut se sauver en se mettant à côté d'une autre paire. L'élève à l'opposé de cette nouvelle chaîne à trois devient lièvre à son tour. Si l'élève chassé est attrapé, les rôles sont inversés.

### Objectifs du jeu

- S'opposer aux autres dans un jeu de

## La mère Garuche

#### Déroulement

Les élèves tiennent des foulards et se répartissent sur le terrain. Un des élèves est désigné comme *la mère Garuche* et va dans son camp situé au bout du terrain. Il donne le signal du début de jeu en criant : « La mère Garuche sort ! » et va essayer de toucher un enfant avec son foulard. Dès qu'un joueur est touché, il doit aller dans le camp de la mère Garuche. Sur son trajet, les autres joueurs peuvent le frapper sur le dos avec leurs foulards. La mère Garuche ne peut toucher qu'un joueur à chaque sortie, elle retourne ensuite dans son camp puis elle ressort en tenant son enfant par la main et en annonçant sa sortie. Elle tente alors de toucher un autre joueur sans jamais lâcher la main de son enfant. Seule la mère peut toucher les joueurs, ses enfants peuvent uniquement les encercler pour l'aider. Si la chaîne constituée de la mère et de ses enfants est rompue, c'est le sauve-qui-peut, la famille doit retourner dans le camp de la mère Garuche.