

Référence bibliographiques et sitographiques

Jeux de groupes pour mieux vivre ensemble : Paul Merlo- Pic lelièvre Casterman- le grand livre des jeux.

SOMMAIRE

Titre du jeu	niveau	Mot clé	nombre
Le téléphone	MS/GS	Dessins	Groupe de 10
SQUIGGLE		Dessins	10
L'ambassadeur- pictionary	CP/CE1	Dessins	
Danse de dos	Cycle 2 & 3		
La toile d'araignée	Cycle 3		
Le loup et les lapins			
Passer le sourire			
Le nœud humain			

LE TELEPHONE



Niveau : cycle 2 & 3

Objectifs généraux :

- travailler la voix, l'écoute et le geste.
- transmettre, comprendre et mettre en œuvre une suite de consignes.
- s'affirmer devant les autres.
- renforcer le sentiment d'appartenance à un groupe.

Distribution des rôles : Un locuteur en début de chaîne, son auditeur en bout de chaîne, les autres jouent le fil du téléphone

Matériel : Aucun

- **Déroulement**

Le groupe s'assoit en cercle.

1. Le meneur de jeu va chuchoter à l'oreille de son voisin une action ou un série d'actions drolatiques à accomplir (par exemple : « tu tires la langue, tu te frottes le ventre avec une main, et tu te tapes la tête avec l'autre main. »).
2. Le second joueur va transmettre cette même phrase à son voisin, qui le transmettra au troisième, et ainsi de suite jusqu'au dernier, qui devra mettre en œuvre ce qui lui a été transmis.

BONJOUR BALLON !

Niveau : cycle 2 & 3

Objectifs généraux :

- lancer, recevoir
- mémoriser les prénoms
- intégrer chacun et renforcer la cohé

Matériel : un ballon

- **Déroulement**

Le groupe s'assoit en cercle.

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.

- **Variante**

Lancer la balle au pied ou encore le groupe assis les jambes écartée, fera rouler le ballon de joueur en joueur. On pourra introduire plusieurs ballon à la fois pour corser le jeu.



SQUIGGLE COLLECTIF

Niveau : cycle 2 & 3

Objectifs généraux :

- coopérer pour mener à bien une production collective
- favoriser l'inventivité de chacun dans le groupe.
- être attentif, réceptif à la créativité de l'autre.
- renforcer le sentiment d'appartenance à un groupe.

Matériel :

- tableau ou grandes feuilles
- craies, feutres ou crayons

• Déroulement

Les enfants sont assis en cercle si le jeu s'effectue sur une feuille ou face au tableau

1. Le 1^{er} participant trace une tête sur le tableau ou sur la feuille.
2. Le 2^{ème} trace le corps du bonhomme, selon ce que le premier tracé lui inspire.
3. Le 3^{ème} dessine à son tour les bras.
4. Il passe à son voisin qui va s'attaquer aux jambes
5. Et ainsi de suite jusqu'à ce que chacun ait apporté sa contribution à l'œuvre collective

• Variante

On peut sur le même principe faire varier à l'infini les thèmes d'inspiration (animaux géants, réels ou imaginaires, arbres, maisons paysages...) ou les supports (cartons découpés de différentes textures et collés, feuilles longilignes, horizontales ou verticales, etc.)

Dan

L'AMBASSADEUR-PICTIONNARY

Niveau : cycle 2 & 3

Objectifs généraux :

- savoir communiquer sans les mots.
- exercer son inventivité graphique.
- s'affirmer devant les autres.
- développer le lexique, l'expression et la compréhension.



Distribution des rôles : Un « ambassadeur » par groupe, un meneur

Matériel :

- feuilles
- crayons à papier
- cartes avec les noms ou les dessins d'objet (joins dans le fichier)

• Déroulement

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 glisse à l'oreille le premier mot de la liste
4. De retour dans son équipe, après avoir délivré l'indice, 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.
5. L'équipe gagnante sera la première à deviner le dernier mot de la liste.

• Variante

La version entièrement coopérative, le groupe joue 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.

DANSE DE DOS

Niveau : GS/CP/CE1

Objectifs généraux :

- développer les langages d'expressions qui mobilisent le corps
- ajuster et diversifier ses actions.
- élargir le champ de ses expériences.
- être attentif à l'autre, essayer de comprendre ses intentions

Matériel :

- un ballon pour deux.
- musique.

• Déroulement

1. On se met par deux, dos à dos, et on s'insère le ballon entre les deux dos.
2. L'étrange danse peut commencer, mais attention ! Le ballon ne doit pas tomber...

• Variante N°1

On peut danser avec ou sans musique, avec ou sans ballon.

• Variante N°2

Ou encore placer le ballon entre deux épaules, deux hanches, deux cuisses, etc.

BONHOMMES EXQUIS

Niveau : MS/GS/CP

Nombre : Groupe de 3



Objectifs généraux :

- 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.

Matériel :

- grandes feuilles.
- peinture, craies, feutres ou crayon.

• Déroulement

1. Le 1^{er} participant trace une tête sur le haut de la feuille. Il plie le papier, de façon à ne laisser apparaître que le cou.
2. Le 2^{ème} trace le corps et les bras de la créature, en prolongeant le tracé du cou. Il plie à son tour la feuille, pour que son voisin n'aperçoive que le bas du corps pour le compléter.
3. Le 3^{ème} dessine à son tour les jambes et les pieds du bonhomme exquis.

• Variante

On peut sur le même principe faire varier à l'infini les thèmes d'inspiration : animaux géants, réels ou imaginaires, créatures hybrides, monstres, etc.

LA CHAÎNE CAPRICIEUSE



Niveau : GS/CP/CE1

- Objectifs généraux :**
- tenir compte de l'autre.
 - trouver sa place dans le groupe.
 - renforcer le sentiment d'appartenance à un groupe.
 - mémoriser une situation

Matériel : aucun

• Déroulement

Six enfants sont alignés dans un certain ordre. Les autres participants les observent attentivement et quittent ensuite la pièce. Une fois que les six personnes ont changé de place, les autres rentrent et leur tâche est de rétablir l'alignement initial.

• Variante

Chacune des six personnes prend une position différente et ensuite chaque membre de l'autre groupe reconstruit de mémoire le maillon de chaîne pour le reconstituer.

LA TOILE D'ARAIGNEE



Niveau : cycle 3

- Objectifs généraux :**
- s'exprimer en groupe
 - être créatif
 - être attentif, réceptif à la créativité de l'autre

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 LOUP ET LES LAPINS

Niveau : cycle 2 & 3

Matériel : - une petite balle
- un gros ballon



- **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.

PASSER LE SOURIRE

Niveau : cycle 2 & 3

Matériel : aucun



- **Déroulement**

Le 1^{er} 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.

LE NŒUD HUMAIN

Niveau : cycle 2 et 3

Durée : 10 minutes

Nombre de participants: 6 à 10

Matériel : aucun

- **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.



LA QUEUE DU SERPENT

Niveau : cycle 2 et 3

Durée : 10 minutes

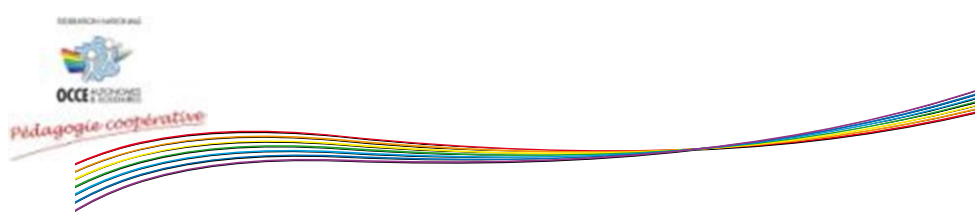
Nombre de participants: 6

Matériel : aucun

- **Déroulement**

Quatre, cinq ou même six enfants forment une file. Chacun serre la taille de celui qui précède. Le premier de la file doit attraper la queue du serpent qui se débat pour lui échapper ; s'il y parvient, il devient la queue du serpent et la nouvelle « tête » repart à la chasse.





LA BALLE AU MOT

Niveau : cycle 2 et 3

Durée : 15 minutes

Nombre de participants : minimum 6

Matériel : une balle

- **Déroulement**

Les joueurs forment un cercle, assis en tailleur par terre.

Un joueur lance la balle à un autre joueur dans le cercle en criant une syllabe, par exemple « BA ». L'enfant qui reçoit la balle doit immédiatement achever le mot commencé, par exemple « TON ». Il doit aussitôt relancer la balle à un autre membre du cercle en prononçant une nouvelle syllabe (ou garder la même). Et ainsi de suite

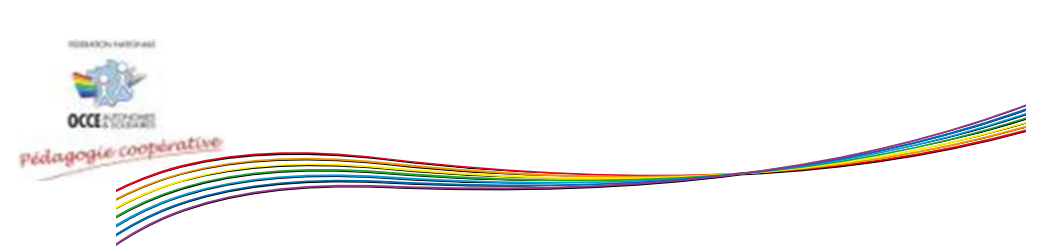


IMAGE-MAGIE

Niveau : cycle 2 et 3

Durée : 15 minutes

Nombre de participants : minimum 2

Matériel : des images, des papiers, un crayon

Objectifs généraux : - savoir communiquer
- exercer son graphisme.
- développer le lexique, l'expression et la compréhension

- **Déroulement**

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

Les enfants jouent par deux. L'un décrit l'image que son compagnon ne voit pas. L'autre dessine ce qui est décrit. Ensuite ils confrontent leurs documents.

- **Variante**

L'animateur peut inscrire sur l'image des mots interdits. Celui qui décrit l'image ne pourra les prononcer.

CHARABIA

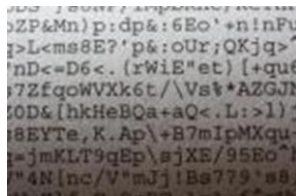
Niveau : de 8 à 12 ans

Durée : 15 minutes

Nombre de participants : minimum 2

Matériel : du papier, un crayon

Objectifs généraux :



• Déroulement

L'animateur prépare une liste de phrases simples exprimant des sentiments, 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 prends soin de les éloigner les unes 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 par des chiffres et en ne faisant aucun geste. L'intonation est donc essentielle.

LA CHAISE MUSICALE

Objectifs :

- prendre conscience que la coopération permet de donner à chacun une place.

- apprendre à s'organiser pour réaliser une tâche.
- apprendre à respecter le bien-être de chacun. »

Durée : environ 30 minutes

Lieu : intérieur

Nombre de participants : maximum une quinzaine

Age des participants : GS-CM, collègue

Matériel : 1 chaise par participant, facultatif : musique (instrument ou chaîne)



• Déroulement

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....

LE GUIDE ET L'AVEUGLE

Objectifs :

- permettre de communiquer sans l'usage de la parole
- développer la confiance au sein du groupe
- créer de la complicité entre participants

Nombre de participant : min 5

Durée : de 5 à 10 minutes

Espace : grand

Matériel : un foulard, divers obstacles

But : Mener les participants non-voyants le long d'un parcours

- **Déroulement :**

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

Consignes particulières :

Veillez à la sécurité des participants non-voyants
Convenir d'une consigne sonore d'urgence

LE FERMIER ET LES ANIMAUX

Objectifs :

- développer la confiance en soi et en l'autre.
- spatialisation.
- prise de conscience de son schéma corporel.
- écoute de l'autre.



Matériel : un foulard



- **Déroulement :**

Tous les enfants se mettent par groupe de deux. Chaque groupe sera constitué d'un fermier et d'un animal. Les paires choisissent ensemble quel animal ils veulent être, sachant qu'il faudra imiter leurs sons.

Tous les fermiers se regroupent au centre de la pièce, se bandent les yeux. Pendant ce temps, les animaux se répartissent silencieusement dans la salle.

Au signal du meneur, tous les animaux émettent le son choisi (miaulement, meuglement, hennissement, jacquettement...). Les fermiers doivent alors retrouver leur animal.

Les animaux continuent à émettre leur son tant que les fermiers ne les ont pas retrouvés.

DEMELONS-NOUS !

Objectifs:

- développer la dynamique de groupe
- développer le sentiment d'union et d'appartenance au groupe
- développer la coopération

Nombre de participant : min 5

Espace : intérieur ou extérieur

Matériel : pelote de grosse laine

But : se démêler

- **Déroulement :**

Faire passer une pelote de grosse laine dans le groupe. Chacun l'enroule autour de soi de façon originale et la passe au suivant. Quand tout le mont est attaché, détricoter!

Consignes particulières : L'animateur veille à la sécurité des participantes : pas de laine au niveau du cou (étranglement), laine trop serrée,...

PINGOUINS SUR LA BANQUISE



Nombre de joueurs: 10 et plus

Matériel: cerceaux, musique (ou... chant par un participant)

But du jeu : tous les pingouins doivent rester sur la banquise même si celle-ci se met à fondre.

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 (banquises). 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.

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 ...

- **Variante :** Utilisation d'autres matériaux ou adaptation à d'autres thèmes que les pingouins et leur banquise.

LA BOUTEILLE IVRE



Nombre de joueurs: 6 à 9

Matériel: aucun

But du jeu : faire voyager une personne toute raide dans un cercle formé par ces partenaires.

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.

Une bouteille est tombée à la mer et est ballotée par les remous de la mer jusqu'à ce qu'elle s'échoue sur la plage.

LES BALLONS VOLANTS



Nombre de joueurs: 5 à 10

Matériel: foulard ou autre signe distinctif

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. Le dernier joueur qui est à l'extérieur du cercle est le joueur pique qui 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.

La toupie folle est lancée sur le tapis de jeu et la pique doit venir toucher un endroit précis de cette toupie. Va-t-elle y parvenir ?

L'OISEAU SILENCIEUX

Objectif :

- développer la dynamique de groupe
- développer la coopération



Nombre de participant : min 10

Durée : 5 minutes

Espace : pas trop grand

Matériel requis : foulards (facultatif)

But : former une grande chaîne humaine. Que tous les participants deviennent des oiseaux silencieux et enchanteurs

- **Déroulement :**

Ce jeu se déroule sans paroles. Tous les participants ont les yeux bandés. Ils se déplacent seuls dans un espace limité à la recherche d'un oiseau extraordinaire. Quand ils rencontrent quelqu'un, ils disent "cui-cui". Si celui-ci répond "cui-cui", ils continuent leur recherche, car cet oiseau extraordinaire est silencieux. En fait, il s'agit d'une personne désignée par l'animateur, elle restera les yeux ouverts et muette devant toute interpellation.

Lorsque quelqu'un a rencontré "l'oiseau qui ne répond pas", il le prend par la main, ouvre les yeux et devient lui aussi un mystérieux et merveilleux oiseau silencieux. Le jeu se termine lorsque tout le groupe forme une grande chaîne dans un silence total.

- **Consignes particulières :**

Le terrain est bien limité et sécurisant.

Une musique classique à bas volume peut rendre le jeu encore plus poétique.

CHAMEAU, CHAMOIS



Matériel : aucun.

- **Déroulement**

Les joueurs sont divisés en 2 groupes : les chameaux et les chamois. On trace 2 lignes en arrière de laquelle respectivement les chameaux et les chamois sont en sécurité. Le meneur de jeu raconte une histoire où il dit fréquemment les mots chameaux et chamois.

Quand il dit « **chameaux** », les chameaux doivent courir après les chamois et toucher. Quand un chamois est touché, il devient un chameau.

Quand le meneur dit « **chamois** », ce sont les chamois qui courent après les chameaux. Si un chameau est tagué, il devient un chamois.

Le meneur de jeu peut mettre dans son histoire des mots proches comme chapeau pour mélanger les joueurs. Le jeu se termine quand un des 2 groupes est éliminé

CHENILLE AVEUGLE

Niveau : Cycle 2 & 3

Matériel : des foulards de jeux pour bander les yeux.

Déroulement



Tous les jeunes se placent en file indienne et se tiennent par les épaules. Ils ont tous les yeux bandés avec un bandeau, sauf le dernier de la file. C'est lui qui va guider la chenille avec les gestes suivants :

- On tape des 2 mains sur les épaules du suivant pour avancer,
- On tire sur les épaules du suivant pour arrêter,
- On tape seulement d'une main du côté correspondant pour tourner à droite ou à gauche.

L'instruction voyage donc de personne en personne jusqu'au premier en avant qui doit suivre cette instruction et entraîner la chenille derrière lui. **Il ne faut pas parler**

LE DEMENAGEMENT

Objectifs : apprendre à s'organiser ensemble

Durée : 5 minutes par déménagement

Niveau : cycle 2 & 3

Nombre de joueurs : toute la classe

Matériel : 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

But : 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.



LA TOUPIE FOLLE



Niveau : cycle 2 & 3

Nombre de joueurs: 5 à 10

Matériel: foulard ou autre signe distinctif

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. Le dernier joueur qui est à l'extérieur du cercle est le joueur pique qui 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.

La toupie folle est lancée sur le tapis de jeu et la pique doit venir toucher un endroit précis de cette toupie. Va-t-elle y parvenir ?

LE CHIEN ET L'AVEUGLE

Niveau : cycle 2&3

Durée : 10-15 minutes

Nombre de joueurs : par paire au minimum 10 joueurs

Objectifs : Favoriser la communication entre les joueurs - perception - écoute attentive - anticipation - confiance...

Matériel : un foulard pour deux enfants

But : guider quelqu'un de la voix ou se laisser diriger.

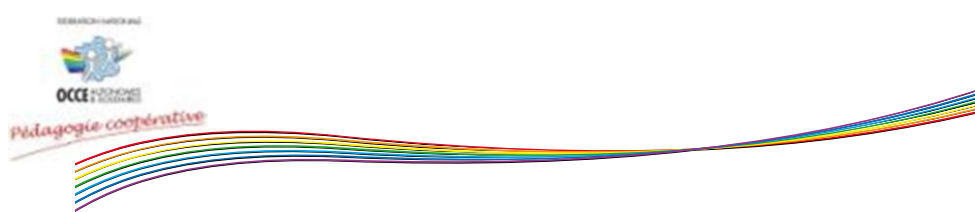
Les enfants sont par couples. L'un est le chien, l'autre est l'aveugle (yeux bandés). Le chien et son maître vont convenir d'un code pour pouvoir communiquer, ce peut être un claquement de mains, un sifflement, un cri, etc....

Les chiens et les aveugles vont ensuite se séparer (répartition des joueurs dans l'espace).

La seconde phase du jeu, on l'aura devinée, doit permettre au couple de se reconstituer. Les chiens, immobiles, vont essayer, en émettant des messages conformes au code choisi, de ramener à eux leur maître égaré et muet.

Variante : A la fin du jeu, le chien peut promener son maître dans la pièce et lui faire découvrir son environnement par le toucher, en lui prenant parfois la main pour l'inciter à palper tel ou tel objet caractéristique du milieu.

Intérêt du jeu : il s'agit ici d'un jeu typique de communication verbale (Transmission de messages clairs d'une part et écoute active d'autre part. Confiance et connivence sont nécessaires à une communication efficace.



DEUX C'EST ASSEZ, TROIS C'EST TROP

Niveau : cycle 3

Matériel : un foulard par enfant accroché à la ceinture dans le dos

Déroulement : les participants forment un cercle et se groupent par deux ; en dehors du cercle, l'animateur désigne un chasseur (le renard) et la personne qu'il va poursuivre (le canard). Ils courent ensuite tous les deux autour du cercle. Quand le canard vient se placer à côté d'un groupe de deux (ils sont alors trois), la personne à l'autre extrémité du groupe se sauve et devient le canard. Quand celui-ci est touché, les rôles sont inversés. Le canard devient chasseur et ils repartent dans la direction opposée. Le chasseur peut lui aussi poser en se plaçant à côté d'un groupe de deux ; alors, la personne de l'autre extrémité du groupe devient chasseur.



LES ARJIENS !

Niveau : cycle 3

Objectifs : - faire preuve de dextérité
- coopérer dans la recherche collective d'une solution

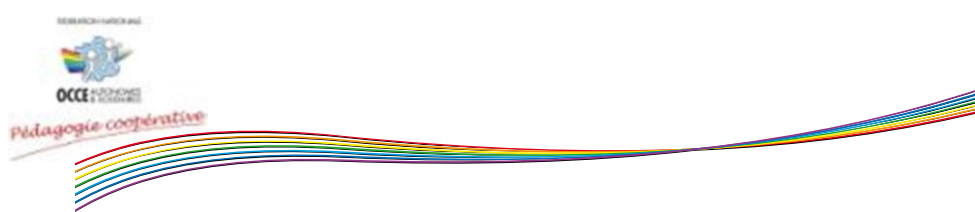
Matériel : des bâtonnets et une longue corde

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 :

- Vous n'avez qu'un seul doigt, l'index, donc vous ne pouvez rien utiliser d'autre que votre index.
 - Vous êtes très coopératifs, très créatifs, très habiles pour vous sortir d'une situation.
 - 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.

Résultats : les élèves ont coopéré et ont réussi ensemble une mission qui n'est pas aussi facile qu'il n'y paraît. Il est important que chaque groupe explique aux autres comment ils ont procédé pour y arriver. A partir de là, une réflexion sur la coopération en classe peut être ouverte.



LA DANSE DES BÂTONS

Niveau : Cycle 3

Matériel : des bâtons d'un mètre de long environ

Objectifs : - faire preuve de dextérité

Les enfants sont répartis par groupes de 3 en cercle. Chacun maintient un bâton vertical devant lui. Au signal, les enfants se déplacent cran à cran sur le cercle de telle façon que tout en changeant de bâton, aucun bâton ne tombe.

Variante : Passer par groupes de 4 et 5 puis deux groupes réunis.

Variante : aller de plus en plus vite.

Changer la hauteur des bâtons.



LE MONSTRE HUMAIN

Niveau : cycle 3

Matériel : aucun

Nombre de joueurs : minimum 7

Consigne de départ : se tenir par groupes de 7 en contact physique selon la formule suivante :

Sur nombre de pieds / 2 - 1 ou nombre de mains / 2 - 1.

Exemple pour un groupe de 7 : $14 \text{ pieds} / 2 = 7 \text{ pieds} - 1 = 6 \text{ pieds}$

Le groupe de 7 doit tenir sur 6 pieds ou 6 mains.

Quand le groupe est rodé et a compris la stratégie de coopération, il peut arriver à tenir sur 5 voire même 3 pieds.

Règle de sécurité : avoir au minimum 2,5 m de distance entre les groupes, tenir immobile 5 secondes, respecter sa santé et celle des autres.

Conseils : commencer par (3 à) 5 par équipe

Ex :

-5 pieds

-5 pieds, 5 mains

-5 pieds, 4 mains

-5 pieds, 3 mains

Ect...

-4 pieds

-4 pieds , 5 mains

ASSIS COMME DANS UN FAUTEUIL



Niveau : cycle 3

Matériel :

Nombre de joueurs : 6 minimums

Durée : 5 minutes

Objectifs : mettre en commun les énergies de tous les participants - collaborer - coopérer

But du jeu : s'asseoir les uns sur les autres (comme sur une chaise) et trouver un équilibre pour le groupe.

Déroulement : Les participants se mettent en cercle, bien serrés les uns contre les autres. L'animateur demande aux joueurs d'avancer ou de reculer ensemble de quelques pas. Ensuite, il leur demande de s'asseoir sur les genoux du camarade qui les suit sans que le cercle ne s'effondre. Les joueurs essaient de rester un certain temps dans cette position

MIMES A TOUS

Niveau : Cycle 3

Durée : 20 minutes

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

Objectifs : favoriser la communication entre les joueurs - échanger - s'entre-aider - développer l'imaginaire.

But du jeu : interpréter et comprendre un mime et le compléter.

Déroulement : Avec un groupe de 8 à 10 participants maximum, le meneur demande un volontaire qui choisit (ou tir au sort) une imitation de quelques choses 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.

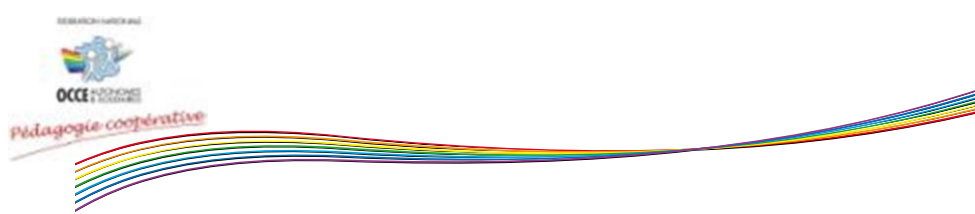
Le "mimeur" de départ doit interagir avec le nouveau personnage monté sur scène sans quitter le rôle qu'il interprète.

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 bureau, la machine à écrire, le téléphone, un client, le patron...).

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.

Ne faites pas de trop gros groupes pour ne pas lasser les participants. En revanche un groupe plus grand permet de développer un peu plus l'imaginaire par rapport à la situation qui se joue.

Rappelez la règle suivante régulièrement : on ne monte sur scène que lorsqu'on pense avoir identifié ce que l'acteur initial joue comme rôle.



DESSINE-MOI MON DESSIN

Niveau : Cycle 2 & 3

Nombre de joueur : 2 maximums

Objectifs : favoriser la communication entre les joueurs - écoute - interprétation - créativité - imaginaire

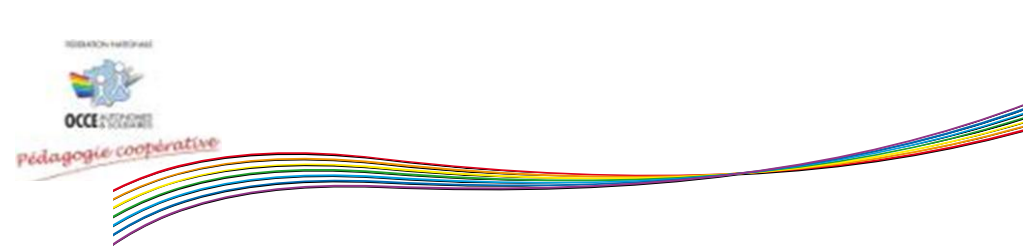
Matériel : pour chaque joueur de quoi faire un dessin sur papier libre.

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, rond, triangles, rectangles...)

Un joueur de chaque binôme décrit ensuite son dessin en ne mentionnant que les formes géométriques, des distances approximatives les séparant et leur place sur la feuille de papier, de manière à ce que son partenaire puisse reproduire le même dessin sans savoir de quoi il s'agit et sans poser de questions. Après avoir confronté les dessins, les enfants inversent les rôles.

Variantes : 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.



POSTURE D'AVEUGLE

Niveau : cycle 3

Nombre de joueur : 4 au maximum

Matériel : de quoi bander les yeux de tous les participants

Durée : 15 minutes

Objectifs : favoriser la communication entre les joueurs - écoute - interprétation - créativité - imaginaire

But du jeu : reproduire une posture sans la voir, juste en écoutant la description

Déroulement : les joueurs forment un cercle, les yeux bandés. Un volontaire, qui n'a pas les yeux bandés, se place au milieu. Il prend une posture de son choix, se transformant ainsi en statue.

Le meneur (ou un autre joueur) intervient alors et décrit progressivement cette posture. Suivant les indications données, les autres joueurs tentent d'adopter cette posture. Une fois les explications terminées, le meneur enlève les bandeaux. On peut alors comparer les copies à l'original.

Variante : La sculpture vivante peut être réalisée par deux joueurs. Ce qui suppose un contact entre les corps

SER-PANTIN

Niveau : cycle 3

Matériel : un corde ou ficelle épaisse.

Compter 1m pour 2 joueurs + une cordelette de 40 cm environ par participant.

Durée : 15 minutes

Objectifs : mettre en commun les énergies de tous les participants - se coordonner - prendre en compte les actions des autres et les compenser le cas échéant....

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

Déroulement : La corde est déposée sur un parcours et les participants se répartissent de part et d'autre de la corde (du serpent) en prenant avec eux leur cordelette de 40 cm environ dans les mains. 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...

C'est le participant qui tient la tête du serpent qui 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.

Plus les cordelettes sont nouées porches 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.



UN BALON DEUX FRONTS

Niveau : cycle 2 & 3

Matériel : ballon et balles de tailles différentes

Durée : 15 minutes

Nombre de joueurs : 10 maximum

Objectifs : mettre en commun les énergies de tous les participants - Coordination des mouvements - contact -

But du jeu : amener un ballon à bon port en le tenant serré entre deux fronts sans l'aide des mains.

Déroulement : le meneur aura organisé un parcours à l'aide de chaises, de tables, d'obstacles, etc. Les participants constituent 2 groupes et choisissent un partenaire dans l'autre groupe.

Au départ du parcours, le meneur tient un ballon entre les mains. Les deux partenaires se rapprochent et à l'aide du front ils doivent tenir la balle ensemble sans la faire tomber et sans utiliser leurs mains. Au signal du meneur ils doivent effectuer le parcours. Si la balle tombe, le binôme reprend le parcours soit au départ, soit point de chute.

Variante : on peut choisir deux autres parties du corps pour maintenir la balle : les épaules, le nez, les fesses...

PONT DE SOURIS



Niveau : cycle 2 & 3

Matériel : de quoi délimiter le terrain de jeu

Nombre de joueurs : 10 minimum

Durée : 15 minutes

Objectifs : mettre en commun les énergies de tous les participants - stratégie d'équipe - entre-aide

But du jeu : le chat doit attraper les souris

Déroulement : le meneur regroupe les joueurs et leur indique les limites de terrain.

Il désigne parmi les participants un chat. Il délimite un terrain de jeux qui sera identifié par tous les joueurs. Il demande ensuite aux souris de se répartir sur le terrain. Evidemment le chat doit attraper les souris en les touchant. Une fois que la souris est touchée elle s'immobilise comme une statue les jambes écartées.

Une souris peut alors être délivrée si une autre souris lui passe entre les jambes.

Variante : On peut nommer plusieurs chats si le nombre de participants est suffisant

MINI- PUZZLE



Niveau : cycle 2 & 3

Matériel : Autant de puzzle qu'il y a de groupe constitué (1 à 4 joueurs par groupe)

Nombre de joueurs : 12 (trois groupe de 4)

Durée :

Objectifs : mettre en commun les énergies de tous les participants - observer - échanger - proposer- prendre la parole - négociations

But du jeu : reconstituer tous les puzzles

Déroulement : le meneur demande à tous les participants de se répartir en groupe de 1 à 4 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.

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

- les propositions d'échanges se font à tour de rôle,
- un enfant ne peut être à l'initiative que d'un seul échange, par tour.

Il peut cependant participer lors de ce même tour à plusieurs transactions, si ce n'est pas lui le demandeur.

À la fin du jeu meneur valorisera le temps mis par tous les groupes pour reconstituer tous les puzzles.