

20 jeux coopératifs sans contact et collectifs

1- LES DOMINOS	Se connaître	À partir de 6 ans

Les élèves sont en cercle ; chacun cherche un point commun avec ses deux voisins. Puis, un élève commence en disant : « avec... (le prénom de son voisin de gauche), nous avons pour point commun... ». Les places peuvent ensuite être interverties.

2- LE DÉTECTEUR DE MENSONGES	Se connaître	À partir de 6 ans

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.

3- BONJOUR	Se connaître	À partir de 3 ans

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.

4- BONJOUR THÉÂTRAL	Se connaître	À partir de 6 ans

En cercle, un participant s'avance dans un mouvement personnel et indique son prénom. Tous les autres répètent en chœur le geste en disant « Bonjour ... ».

Second temps, un participant répète le geste de son choix, tout en énonçant le prénom associé.

Possible à distance à condition d'être en visioconférence.

5- SAUVE QUI PEUT	Se connaître	À partir de 6 ans

On s’imagine chez soi, on liste ses objets favoris. Une tempête arrive, on n’a le temps d’en emporter que trois, pour se mettre en sécurité. Chaque participant explique pourquoi ces trois objets sont importants pour lui.

6- PASSEZ LE GESTE	Trouver sa place	À partir de 3 ans

Un élève montre un geste répétitif, son voisin l’imite et en ajoute un nouveau, et ainsi de suite, jusqu’à ce que quelqu’un, même aidé du groupe, ne parvienne plus à effectuer l’enchaînement.

7- LE TRAIN	Trouver sa place	À partir de 6 ans

Le groupe est scindé en deux équipes. Chacune envoie la moitié de ses membres de part et d’autre du terrain. Au top départ, un équipier traverse le terrain et, quand il arrive à deux mètres d’un autre équipier, il « l’accroche au train ». Le nouveau train traverse le terrain en sens inverse et accroche un nouvel équipier, et ainsi de suite. Si un équipier se trouve à moins d’un mètre d’un partenaire, le train est éliminé et l’équipe reprend la partie au début. C’est l’animateur qui juge la proximité des joueurs. L’équipe qui gagne est celle qui constitue en premier le train complet (et finit le parcours).

8- LES COPIEURS	Se sentir en confiance	À partir de 3 ans

L’animateur utilise un ballon. Il le fait avancer, reculer, rouler à droite, à gauche, sauter... Les participants doivent arriver à imiter les mouvements du ballon. Dès qu’un participant se trompe, le groupe a perdu et le temps s’arrête. Le but est de tenir collectivement le plus longtemps possible.

9- L’AGENT SECRET	Prendre confiance en soi	À partir de 8 ans

Chaque élève reçoit, au hasard, une mission secrète : celle d’observer un camarade de la classe, sans se faire repérer, pour rédiger son portrait positif. Des repères peuvent être donnés aux élèves pour structurer ce texte : phrases-amorces, liste de qualités, idées de conclusion... Au bout d’une semaine,

tous les textes sont récupérés par l'animateur qui les anonymise. Puis, ils sont lus à voix haute et le groupe doit trouver quel est l'élève décrit. C'est l'auteur qui valide les réponses. Il offre ensuite son portrait au camarade qu'il a observé. (sur une idée de Bruce Demaugé-Bost)

10- LA CACHE	Prendre confiance en soi	À partir de 3 ans

Un élève dissimule secrètement un petit objet dans la classe. Le groupe doit ensuite lui poser des questions (il ne peut répondre que par oui ou par non) pour retrouver son emplacement. Quand quelqu'un pense avoir trouvé la cache, il se lève et vérifie. S'il a tort, le groupe poursuit les questions, s'il a raison, le nombre de questions qu'il a posées établit un record pour la classe, à battre par la suite. Il est possible de faire de même avec un nombre, un mot, un pays, un événement historique, une énigme scientifique...

11- REFAIS L'IMAGE	S'exprimer et s'écouter	À partir de 3 ans

Le but du jeu est de 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. Pour finir, le joueur n°4 doit dessiner l'image puis on la compare à l'original.

12- IMAGE ET MAGIE	S'exprimer et s'écouter	À partir de 3 ans

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

13- LE CHARABIA	S'exprimer et s'écouter	À partir de 9 ans

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 l'expression du regard sont donc essentielles.

14- EN HAUT ET EN BAS	S'écouter	À partir de 6 ans

Les élèves forment un cercle en respectant le mètre de distance. L'animateur énonce un nombre suivi de "Haut" ou "Bas" (par exemple "6 Haut"). À ce moment-là, six participants doivent rester debout tandis que les autres s'accroupissent. Quand le groupe a stabilisé la demande, l'animateur énonce une nouvelle proposition...

15- MIME À TOUS	Coopérer	À partir de 6 ans

Le but du jeu est d'interpréter un mime, le comprendre et le compléter. Avec un groupe de huit à dix 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 un secrétaire, les autres peuvent faire le bruit du clavier, 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.

16- LES MARCHES RIGOLOTES	Coopérer	À partir de 3 ans

En file indienne. Le premier élève marche de manière étrange/accrue/rigolote, et tout le monde l'imites derrièe. Puis il part à l'arrièe de la file et c'est au suivant.

17- CONTRE LA GRAVITÉ	Coopérer	À partir de 3 ans

Chaque élève est à sa place et lève un livre (ou dictionnaire) au-dessus de sa tête, à l'exception de deux élèves qui observent. Le jeu s'arête si un élève laisse le livre descendre en dessous du sommet de sa tête. Le défi est de tenir le plus longtemps possible.

À tout moment, un des observateurs peut remplacer un camarade qui présente des signes de fatigue, à condition que celui-ci accepte d'être aidé. Cet observateur lève alors son propre livre et indiquant le prénom de l'élève remplacé. Ce dernier devient observateur à son tour.

Variante possible en donnant un handicap à certains élèves (deux livres, un pied levé...).

18- DESSINER UN BONHOMME	Coopérer	À partir de 3 ans

Des groupes de deux à quatre élèves sont constitués aléatoirement. Dans chaque groupe, un élève dessine une tête sur une feuille, un autre le corps, le troisième les jambes, le quatrième les bras. Ils doivent se mettre d'accord sur le prénom et la vie du personnage. Retour en classe entière, un rapporteur présente le personnage aux autres groupes.

L'utilisation d'outils informatiques peut éviter d'avoir à partager une feuille et permet de le faire à distance.

19- LES MARINS	Coopérer	À partir de 3 ans

Participants en file le long d'une ligne. Si le premier de file, capitaine du bateau, crie « tribord » chacun tourne à droite. S'il crie « bâbord », chacun tourne à gauche. « En avant toute », chacun revient en position initiale. Si le capitaine crie « requin », il faut se regrouper à 1 mètre de distance. On chronomètre le temps avant que quelqu'un ne se trompe...

20- LE PROTECTEUR	Coopérer	À partir de 6 ans

Le hasard nous attribue le prénom d'une personne que l'on doit aider, sans que celle-ci ne s'en rende compte. Pour ce faire, il est possible que les élèves aident d'autres personnes, alimentant ainsi la solidarité (voire la générosité) au sein de la classe. Si le protecteur est découvert, il fait alors équipe avec la personne qu'il avait en charge de protéger, afin de rendre service à présent à celle dont son ex-protégé à la charge.

Pour aller plus loin sur les jeux coopératifs et la coopération

- Sylvain Connac, *La coopération, ça s'apprend*, ESF Sciences Humaines, 2020
- Mildred Masheder, *Jeux coopératifs pour bâtir la paix*, Chronique Sociale, 2005
- OCCE, Classeur de jeux coopératifs, <http://www2.occe.coop/ressource/jeux-coop-classeur>, 2020
- OCCE, Des jeux coopératifs sans contact, <http://www.occe.coop/~ad59/spip.php?article303>, 2020