

20 JEUX COOPERATIFS

JEUX	MATERIEL
<p>1 - Guide et aveugle :</p> <ul style="list-style-type: none"> - guide et aveugle muets : le guide conduit au contact physique. - Aveugle muet, guide parle : contact. - Guide muet, aveugle parle : contact. - Les deux parlent, plus de contact. <p><i>Promener l'aveugle à sa guise.</i></p>	Foulards.
<p>2 - Guide et aveugle inversé :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 guides/aveugles qui déplacent un voyant. Celui-ci est entre les deux. <p>Les aveugles peuvent se parler, le voyant ne parle que s'il s'estime en danger (comptabiliser le nombre de prises de parole).</p>	
<p>3 – La main qui hypnotise :</p> <p>Par deux.</p> <p>A montre la main devant le visage de B.</p> <p>B doit suivre la main en ayant les yeux toujours à moins de 50 cm.</p>	
<p>4 - Le carré aveugle :</p> <p>Par deux, les yeux bandés, réaliser un carré, un rectangle, un triangle, un cercle à l'aide d'une cordelette dont la longueur n'est pas connue.</p> <p>Modifier à chaque fois.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Foulards - Lacet chaussure - Ficelle - Cordelette - Corde
<p>5 – Défaire le nœud :</p> <p>Par groupe, face au centre, les participants se tiennent par les mains de façon croisée (aléatoire). Il s'agit de défaire les nœuds.</p>	
<p>6 - L'île :</p> <p><i>Transformer un jeu compétitif en jeu coopératif.</i></p> <p>Les joueurs en cercle autour d'un tabouret, à deux mètres.</p> <p><u>- Version compétitive.</u></p> <p>Les joueurs doivent, au signal et en même temps, toucher le tabouret et revenir à leur place sans se toucher et le plus vite possible.</p> <p>Celui qui part avant le signal est éliminé.</p> <p>Idem pour celui qui touche quelqu'un.</p> <p>Idem pour le dernier à être immobile à sa place.</p> <p><u>- Version coopérative.</u></p> <p>On n'élimine pas. Le groupe se lance un défi et doit le réaliser ensemble.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sur un pied. - A reculons. - On part de sa place et on arrive à une autre place (se mettre d'accord). - On peut ajouter le facteur temps : en moins de 5 secondes... Battre le record du groupe... 	Tabouret Chronomètre
<p>7 – La chaise chenille :</p> <p>En cercle, il s'agit de former une chenille en s'asseyant sur les genoux de celui qui est derrière soi.</p> <p>Tenir le cercle dans cette position assise.</p>	

JEUX	MATÉRIEL
<p>8 – L'électricité : En cercle, chaque participant se tient par les mains placées dans le dos. Le meneur envoie de une à trois pressions, longues ou courtes au premier joueur de droite, qui transmet au suivant à l'identique... A la fin du parcours, les pressions doivent être identiques à celles envoyées au départ. On peut aussi chronométrer.</p>	De quoi s'asseoir pour chaque participant
<p>9 – 1...2...3 sentiments : Sur le principe de 1...2...3 soleil. La statue doit traduire un sentiment. Le sentiment exprimé doit être différent à chaque fois.</p>	
<p>10 – Le cadeau : Un objet neutre (une pierre par exemple) représente un cadeau que l'on offre à qui l'on veut dans l'assistance. Celui qui offre indique à celui qui reçoit le pourquoi de son choix. Celui-ci peut accepter ou refuser en expliquant.</p>	Un objet
<p>11 – Bouche à oreille : Les joueurs sont disposés en ligne. Le meneur chuchote une phrase à l'oreille du premier. Celui-ci chuchote au suivant et ainsi de suite. On constate au final l'écart entre la phrase d'origine et la phrase finale. Exemple : « Marie-Louise a mis les baies de sa cueillette dans son sac ».</p>	
<p>12 – Ballon...Nous : Par deux, un objet entre les deux, tenu par le front. Aller d'un point de départ à l'arrivée sans laisser tomber l'objet. <u>Variante</u> : obligation d'un passage au sol, de tourner...</p>	Un objet pour deux (ballon, balle...)
<p>13 – Chenille pieds liés : Les membres de l'équipe sont accrochés l'un à l'autre par un lien noué à la cheville. Cheville droite de A avec cheville gauche de B – Cheville droite de B avec cheville gauche de C... Et ainsi de suite. Il s'agit d'effectuer un parcours, ensemble, côte à côte, sans déchirer le lien. <u>Variante</u> : le plus vite possible... Parcourir la plus longue distance en un temps limité...</p>	Deux foulards par joueur
<p>14 – Les animaux crieurs : Les joueurs sont répartis en trois à quatre groupes (plus éventuellement). Chaque groupe représente un animal avec son cri. Au départ, les joueurs sont répartis sur trois ou quatre espaces éloignés. Sur chaque espace on trouve des animaux différents. Chaque joueur a les yeux bandés. Il doit retrouver ses partenaires uniquement en poussant son cri. <u>Variante</u> : le plus vite possible.</p>	Autant de foulards que de joueurs

JEUX	MATÉRIEL
<p>15 – L’aveugle dans le cercle : En cercle, un joueur au milieu les yeux bandés, se dirige en aveugle à l’intérieur du cercle. Les autres l’accueillent doucement en l’invitant, uniquement par le toucher, à prendre des directions variées (voire à se déplacer à reculons). <u>Variante</u> : Possibilité d’avoir 2 aveugles se déplaçant en même temps à l’intérieur du cercle : augmentation du degré de confiance, invite à une observation accrue des déplacements et orientations prises par « les aveugles » en mouvement et responsabilisation des participants « voyants » pour éviter les collisions.</p>	Quelques foulards
<p>16 – Le sculpteur : Par deux, un sculpteur et un sculpté. Le sculpteur façonne le sculpté à sa guise pour lui donner une forme (sculpture)...Celui-ci doit pouvoir reproduire la forme à l’identique une fois défaite. Le sculpteur vérifie et réajuste si nécessaire. On permute. Chacun apprend les deux formes. On les enchaîne...On peut en rajouter d’autres... <u>Variante</u> : relier les sculptures à des sentiments, des besoins...</p>	
<p>17 – Chat délivrance : Le chat poursuit les souris et doit les attraper. Les souris touchées s’immobilisent et écartent les jambes . Les souris libres peuvent passer entre leurs jambes pour les délivrer. <u>Variante</u> : chat coupé Une souris qui passe entre le chat et la souris poursuivie, oblige le chat à poursuivre la souris qui coupe.</p>	Foulard pour reconnaître le chat
<p>18 – Le geste offert : - Un joueur s’avance, fait un geste et revient dans le cercle. - Un 2ème joueur s’avance, reprend le même geste et en ajoute un de sa composition. Et ainsi de suite jusqu’au dernier joueur qui doit reproduire tous les gestes proposés en ajoutant le sien.</p>	
<p>19 – Le passage du gué : A l’aide de trois chaises ou trois tabourets ou trois briques, quatre joueurs tentent de passer le gué sans jamais mettre le pied au sol. Les quatre joueurs doivent arriver l’autre côté (distance 10 mètres environ). <u>Variante</u> : On chronomètre. Le temps est arrêté lorsque le dernier arrive sur l’autre berge.</p>	Chaises, tabourets, briques...
<p>20 – Les proverbes criés : Une équipe choisit un proverbe. Chaque joueur de l’équipe choisit une partie du proverbe. Tous les joueurs, au signal, devront dire leur partie en même temps. Exemple : Quand/ le chat/ n’est pas/ là, les/ sou/ris dan/sent./ Les autres équipes tentent de retrouver le proverbe. Celui-ci peut être dit plusieurs fois.</p>	