



Jeux de connaissance

Jeux coopératifs de début de séjour

Voici un document pour préparer les séances de l'atelier Jeux de connaissance-jeux coopératifs des premiers jours des séjours Bouge le Monde. La liste des jeux dépend beaucoup de la tranche d'âge. Il est important qu'entre les jeux ou à la fin de tous (selon la tranche d'âge et l'énergie du moment), une place pour le ressenti de chacun soit prévue : de manière générale, par rapport au jeu, à la coopération...

10-12 ans

Dans le tipi d'abord :

- présentation du ressenti intérieur avec la métaphore de la terre intérieure : humide, sèche, dure, molle.
- cercle des prénoms : chacun dit le sien à son tour. 1 ou 2 fois. Puis un enfant nomme tous les membres du cercle pour vérifier qu'il a bien tout mémorisé. Puis idem avec l'enfant qui regarde dans les yeux celui dont il va dire le prénom pour bien prendre contact.
- triple prénom : un enfant au centre dit 3 fois le prénom d'un autre. Si dans ce temps, l'appelé dit son propre prénom, celui qui était au centre y reste et appelle un autre membre du cercle. Si l'appelé ne dit pas son propre prénom, il prend la place de l'enfant au centre, et appelle quelqu'un. (Stratégie que les enfants peuvent découvrir et utiliser : ne pas regarder celui que l'on va appeler)

Dans la prairie :

- Se regrouper par thème : les enfants se sont alignés dans l'ordre de la peau la plus claire à la plus foncée et dans l'ordre alphabétique de leur prénom.
- Défaire le noeud : les enfants en cercle serré ferment les yeux et tendent leurs bras devant. Chacun saisit avec chacune de ses mains, une autre main présente au milieu. Quand c'est fait, le groupe essaie de former un cercle en démêlant le noeud et sans ni lâcher les mains ni ouvrir les yeux.
- Guide et aveugle : par binôme. Les 2 sont côte à côte. Le guide, yeux ouverts met son bras parallèle au sol au niveau du flan, l'autre, yeux fermés, pose sa main sur la main du guide. Ce dernier va se promener tranquillement pour aller d'un point A à un point B et l'aveugle, en étant en lien avec son guide marche à ses côtés. C'est le guide qui s'adapte à l'aveugle au départ. Puis quand le rapport de confiance est installé, le guide peut accélérer un peu, rendre la trajectoire moins rectiligne, se baisser, ramper, sauter. L'idée est de garder le rapport de confiance. Ensuite l'aveugle devient guide et vice versa.

Nous l'avons fait en demi-groupe, un groupe de guide/aveugle; l'autre, debout et/ou allongé présentait des obstacles sur le parcours du binôme en mouvement.

7-9 ans

Dans le chalet :

- Jeux des prénoms (voir plus haut)
- Jeu du crocodile : mettre des couvertures au sol, ce seront les îles. Les enfants, courent dans la pièce et quand l'animateur dit "les crocodiles arrivent". Tous doivent monter sur une île pour être sauvés. Si tous ne le sont pas, c'est le groupe qui perd. Au fur et à mesure, on retire des couvertures pour que chacun aide l'autre à trouver de la place sur le peu de couvertures restantes; jusqu'à la fin où il n'en reste qu'une.

Avec le Kin-ball :

- traverser la pièce en empêchant le ballon de tomber, sachant que chaque enfant n'a qu'une main en contact avec le ballon
- Idem, avec la tête seulement en contact

12-15 ans

dans la prairie :

- rapide cercle de prénom avec répétition par 1 ou 2 enfants.
- avec le kin-ball : A chaque moment du jeu, nous discutons de ce qui fonctionnait ou non, afin d'améliorer la coopération et la stratégie. Partage très riche, et beaucoup de belles idées trouvées ainsi. Cela a aussi permis de mettre des mots sur ce qui était vu et de concrétiser ce que "coopération" signifie.
- en cercle se faire 10 passes sans qu'il tombe par terre. Puis 20, sachant que chacun doit le toucher au moins une fois (nous étions 18).
- en cercle toujours, se faire 5 passes avec les 2 ballons en même temps, puis 10 (beaucoup plus dur à 2 ballons qu'à un seul)
- Aller de A en B avec un ballon, tout le monde devant le toucher au moins une fois
- en 2 groupes séparés, l'un partant de A, l'autre de B. Se rendre en A ou B (selon le groupe), sans faire tomber le ballon (préciser qu'il ne s'agit pas d'une course mais bien d'une coopération)
- les 2 groupes partent de A pour aller en B, chacun son ballon. Pas une course : coopérer en interne pour y arriver, et être attentif pour ne pas gêner l'autre groupe.
- Le groupe entier va de A en B en gérant les 2 ballons en même temps.

Les jeux pensés mais non joués :

- les animaux hurleurs : par binômes. Les 2 se mettent d'accord sur un cri d'animal. Ensuite on fait 1 ligne avec un membre de chaque binôme dans la ligne. Les deuxièmes du binôme sont répartis loin dans l'espace, et poussent leur cri pour attirer à eux leur binôme. (Jeu volontairement bruyant pour mettre en exergue, la non-coopération..)
- Chat aveugle avec guide. Le chat est guidé pour toucher les autres, dans un espace restreint. Le touché devient chat à son tour, et donc aveugle.
- tapis roulant : tous par terre sur le dos, côte à côte, un participant roule sur eux (le corps dans le même sens qu'eux) et ils le font passer de l'un à l'autre coté.
- Milles-pattes retourné. Même principe que la chaise sans fin sauf que chacun doit s'allonger sur les genoux de celui qui est derrière (plus complexe)

Sergio Polatian et Christophe VINCENT – Juillet 2011