

## Et si nous apprenions la coopération en nous amusant ?

Nous y trouverons tant d'avantages : y vivre l'expérience d'ouvertures vers les autres au lieu de nous sentir enfermés, isolés ou rejetés, dépasser notre envie tenace de gagner ou notre peur de perdre, prendre conscience de nos points de force et nous sentir

valorisés par les autres quand les rivalités diminuent.

Les attitudes coopérantes, stimulées par les jeux de ce livret, peuvent réduire le nombre de conflits de la vie quotidienne. Cela ne signifie pas que la compétition n'a pas de sens dans ce contexte : elle

peut pimenter la vie quotidienne comme le sel ou les épices mais si elle devient le pilier sur lequel repose la société, elle conduit adultes et enfants sur des chemins tortueux.

Développons la communication positive, la coopération et la résolution non-violente des conflits; les enfants pourront ainsi davantage respirer et se trouver dans de meilleures conditions d'apprentissage.

### Sommaire

Et si nous apprenions la coopération en nous amusant p.1

**Jeux coop physiques** p. 2

Pêcheur  
Le nœud  
La pieuvre

**Jeux coop physiques** p. 3

Les pingouins  
Les monstres  
La bouteille ivre

**Jeux coop physiques** p. 4

Le jeu des couleurs  
La balle aux jambes  
Formez la lettre  
Comme dans un fauteuil

**Jeux coop physiques** p. 5

Salade de fruits  
Les Arjiens  
L'amibe

Les bâtons fixes

**Jeux de parachute coop** p.6

Choix de matériel

**Jeux de parachute coop** p.7

Pour se dire bonjour  
La banquise ou mer gelée  
Neptune le chef d'orchestre

**Jeux de parachute coop** p.8

Le manège  
La mare qui tourne  
La course autour du parachute  
1 2 3 parapluie!  
1 2 3 parapluie + traversée !  
La roue fixe

**Jeux de parachute coop** p.9

Première balle à faire tourner  
2 balles : la terre et la lune  
Une balle qui saute  
Le pop corn  
Les crocodiles du lac

**Jeux de parachute coop** p.10

Le renard et les canards  
Les sculptures  
La chasse au trésor  
Le champignon et les alpinistes  
L'horloge  
L'envoi de balles sur un autre parachute

**Jeux de parachute coop** p.11

La ronde des engrenages  
Le yaourt est dans la yourte  
La machine à laver le linge  
La crêpe qui se retourne  
Et pour terminer en jouant : le boudin

Charte de coopération à l'école p.12



# Jeux coopératifs

Office Central de la Coopération à l'École de la SAÔNE-ET-LOIRE  
Pôle associatif Langevin, 2 Rue Alphonse Daudet  
71 100 Chalon sur Saône  
03 85 93 39 07—occe.71@wanadoo.fr

## Jeux coopératifs physiques

### Pêcheur

Jeu de contact et de transition

**Nombre** : De 5 à 40 participants et participantes  
**Age** : A partir de 5 ans **Durée** : De 10 à 20 minutes

**Préparation et matériel** Néant

#### Objectifs

Se mettre en position rapidement.  
Apprivoiser le contact physique avec ses pairs.

Développer des habiletés physiques.

#### Déroulement

Tous les participants se promènent dans la salle jusqu'à ce que vous disiez « filet », « pêcheur » ou « sardine ». Ils suivent alors les consignes suivantes :

**Filet** : tous les participants forment un grand cercle en se tenant par la mains ;

**Pêcheur** : tous les participants se placent deux par deux ; une personne met le genou par terre et joue le rôle du banc, l'autre s'assoit sur le banc et joue le rôle du pêcheur ;

**Sardine** : tous se collent sur vous.

Lorsque vous dites « sardine », une autre personne peut prendre votre place pour animer l'activité.

**Variantes** : Entre les consignes, se promener dans la salle, chanter, sauter, marcher, etc.

Se servir de cette activité pour en présenter une seconde qui demande des équipes de deux.

### Le noeud

Jeu de contact

**Nombre** : 8 et plus

**Préparation et matériel** Néant

#### But du jeu :

Démêler un nœud fait par le corps des participants eux-mêmes

#### Déroulement

Les joueurs forment un cercle où ils sont épaule contre épaule. Tout le monde ferme les yeux et tend ses bras en avant. Chacun attrape une main pour chacune des siennes. Le nœud étant fait, les joueurs ouvrent les yeux et doivent essayer de le défaire tous ensemble sans se lâcher les mains.



### La pieuvre

Jeu de contact

**Nombre** : A partir de 5 ou 6

**Préparation et matériel** Foulards

**But du jeu** : La pieuvre que forment les 5 ou 6 joueurs doit se déplacer sans problème, et de façon coordonnée.

Quatre ou cinq joueurs, yeux bandés, forment un cercle autour du dernier joueur qui représente la tête de la pieuvre et doit la diriger dans ses déplacements entre des obstacles. Les autres joueurs sont les pattes et doivent toucher la tête d'un seul doigt. Sans perdre ce contact physique, ils doivent suivre tous les mouvements de la tête.

La pieuvre doit se déplacer sur la plage, mais celle-ci est encombrée de déchets. Sa tête les voit bien, mais il faut bien diriger ses longues pattes.





# Jeux coopératifs

Office Central de la Coopération à l'École de la SAÔNE-ET-LOIRE  
Pôle associatif Langevin, 2 Rue Alphonse Daudet  
71 100 Chalon sur Saône  
03 85 93 39 07—occe.71@wanadoo.fr

## Jeux coopératifs physiques

### Les pingouins Jeu de contact

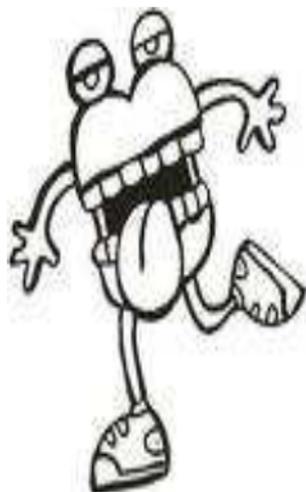
**Nombre** : 10 et plus

**Matériel** : Papiers journaux, musique

**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 monter sur les papiers journaux (banquises). Au fur et à mesure du jeu, la banquise fond, les papiers journaux sont de moins en moins nombreux mais tout le monde doit pouvoir se mettre sur le journal restant.

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



### Les monstres Jeu de contact

**Nombre** : illimité, par groupes de 4 à 6 participants

**Matériel** : aucun

Il s'agit de se constituer en « monstre » qui a un nombre limité d'appuis au sol (pieds ou mains) selon la formule :

$$\frac{\text{Nombre de pieds (ou mains)} - 1}{2}$$

Ex : pour 6 participants :  $\frac{12 - 1}{2} = 5$  appuis

**Variante** : le nombre d'appuis peut être plus grand, mais on impose alors d'abord x pieds et y mains, puis x-1 pieds et y+1 mains, puis x-2 pieds et y+2 mains, etc.

### La bouteille ivre Jeu de contact

**Nombre** : illimité, par groupes de 6 à 9 participants

**Matériel** : aucun

**But du jeu** : Faire voyager une personne toute raide dans un cercle formé par ses partenaires.

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

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 partenaire la rattrape pour la renvoyer doucement vers un autre participant.





# Jeux coopératifs

Office Central de la Coopération à l'École de la SAÔNE-ET-LOIRE  
Pôle associatif Langevin, 2 Rue Alphonse Daudet  
71 100 Chalon sur Saône

03 85 93 39 07—  
occe.71@wanadoo.fr

## Jeux coopératifs physiques

### Le jeu des couleurs

Jeu d'observation

**Nombre** : De 5 à 40 participants et participantes

**Age** : A partir de 4 ans **Durée** : De 10 à 40 minutes

**Préparation et matériel** Néant

#### Objectifs

Observer et reconnaître différentes couleurs.

Créer des liens avec les participants.

Apprivoiser le contact physique.



#### DEROULEMENT

Dans un espace délimité à l'avance, les participants se déplacent en marchant.

Nommez la couleur d'un vêtement que porte une personne dans le groupe.

Tous les participants doivent alors toucher une personne portant un vêtement de la même couleur.

On doit arrêter le jeu avant que les participants de s'en lassent.

**Variante** : Se déplacer, en sautant, en courant, etc.

### La balle aux jambes

**Nombre** : illimité

**Matériel** : un ballon, une balle, une petite balle

Les enfants s'assoient en cercle et accrochent leurs bras par derrière. Ils doivent faire circuler un ballon, une balle, une petite balle sur leurs genoux sans la toucher avec les mains.

### Formez la lettre

**Nombre** : illimité

**Matériel** : Néant

L'animateur demande aux équipes de former soit un animal, un objet, un chiffre ou une lettre. Chacune a, alors, 2 minutes ou plus pour se placer et former ensemble ce qui est demandé.

Très bonne activité pour les petits avec les chiffres ou les lettres. Lorsqu'ils sont plus vieux, vous pouvez demander à 2 ou 3 équipes de former un petit mot ou un nombre. On peut aussi demander de former un animal en utilisant tous les joueurs de l'équipe.



### Comme dans un fauteuil

**Nombre** : illimité

**But du jeu** : Former un cercle et s'asseoir sur les genoux les uns des autres.

Il faut former un cercle où les joueurs sont épaule contre épaule. A ce moment-là, les participants font un quart de tour vers la droite et un petit pas vers l'intérieur du cercle. Il s'agit ensuite au signal sonore de s'asseoir sur les genoux de la personne derrière soi.

**Variantes** : Une fois assis, on peut proposer de marcher dans cette position ou de lever la jambe extérieure, ...



# Jeux coopératifs

Office Central de la Coopération à l'École de la SAÔNE-ET-LOIRE  
Pôle associatif Langevin, 2 Rue Alphonse Daudet  
71 100 Chalon sur Saône  
03 85 93 39 07—occe.71@wanadoo.fr

## Jeux coopératifs physiques

### Salade de fruits

**Nombre** : De 5 à 40 participants et participantes

**Age** : A partir de 5 ans      **Durée** : De 10 à 40 minutes

**Matériel** Papiers avec illustration d'un fruit, des chaises (une de moins que le nombre de joueurs)

#### DEROULEMENT

Distribuez à tous les participants un feuillet portant le nom d'un fruit de façon qu'il y ait au moins des catégories de 4 noms de fruits identiques.

Les participants forment un cercle et s'assoient sur une chaise.

Vous vous placez à l'intérieur du cercle et donnez le nom d'un fruit. Tous les participants qui ont ce fruit doivent changer de place. Vous devez aussi essayer de prendre une des places libérées. La personne qui se retrouve sans chaise appelle un autre fruit et le jeu se poursuit.

Si la personne qui se retrouve au centre dit « Salade de fruit », tout le monde doit changer de place.



### Les Arjiens

**Nombre** : Par groupes de 3 minimum

**Matériel** Feutres Balises et plots pour constituer des obstacles Chaises, cordelettes pour constituer des « portes »

#### DEROULEMENT

Les Arjiens n'ont qu'un seul doigt. Un « feutre » est tenu entre deux Arjiens par l'index. Chaque groupe d'Arjiens constitué doit suivre un parcours et réussir à franchir une porte (un passage étroit).

### L'amibe Jeu de contacts

**Nombre** : De 5 à 20 participants et participantes

**Age** : A partir de 5 ans      **Durée** : De 10 à 40 minutes

**Matériel** Grosse corde très longue

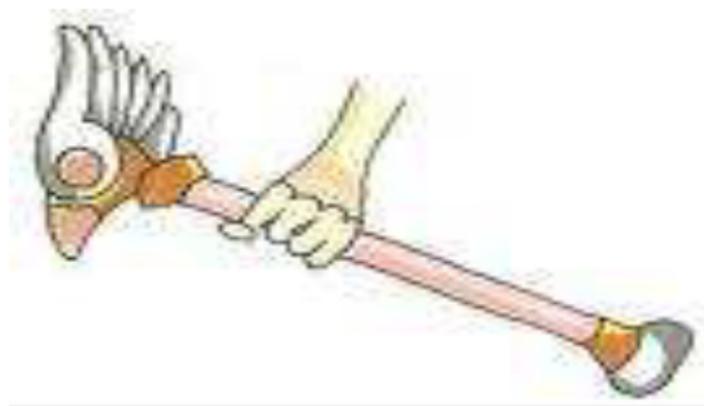
Tables, chaises, cerceaux, ballons, pour délimiter votre parcours

#### DEROULEMENT

Demandez aux participants de former un groupe assez serré. Entourez tout le groupe à l'aide d'une corde en faisant trois ou quatre fois le tour. Le groupe est devenu une amibe.

L'amibe part à l'aventure en parcourant un chemin plus ou moins accidenté parsemé d'obstacles.

**Variante** : Faire l'activité les yeux bandés et se déplacer au son d'une cadence.



### Les bâtons fixes

**Nombre** : Par groupes de 4 à 6 participants

**Matériel** bâtons de 50 à 80 cm de long suivant la taille des joueurs, tous les bâtons d'un même groupe de joueurs doivent avoir la même longueur.

#### DEROULEMENT

Le groupe se place sur un cercle maintenant vertical devant lui un « arbre » (un bâton).

Le jeu consiste à déplacer cran à cran de telle façon que tout en changeant de bâton, aucun ne tombe.



# Jeux coopératifs

Office Central de la Coopération à l'École de la SAÔNE-ET-LOIRE  
Pôle associatif Langevin, 2 Rue Alphonse Daudet  
71 100 Chalon sur Saône  
03 85 93 39 07—occe.71@wanadoo.fr

## Jeux de parachute coopératif

### Choix de matériel Quel parachute ?

**Le petit parachute (PP)** qui mesure 3m60 de diamètre, permet de jouer à partir de moins de 9 élèves et au plus à 20 élèves. Mais certains jeux ne peuvent pas être réalisés avec un groupe trop grand, notamment le manège qui tourne très vite. Je l'utilise donc pour démarrer et s'initier en demi-classe (ou tiers de classe s'ils sont trop nombreux) et découvrir les premières sensations. Un bon entraînement avec le petit permet de canaliser les énergies, découvrir les personnalités, avoir des relations très étroites et ensuite de mieux passer au grand parachute.

**Le grand parachute (GP)** mesure 6m de diamètre, il permet le jeu avec au moins 10/12 élèves

et au plus à 30. Il est plus lourd à soulever pour la figure du parapluie ou du champignon mais il permet d'avoir plus d'espace pour des grands jeux comme le renard et les canards, ou les crocodiles. La présence d'adultes par paire face à face est conseillée pour équilibrer la hauteur, notamment pour la figure du parapluie. Attention à se baisser pour les petits enfants des classes maternelles.

Le grand parachute est assez grand pour faire la yourte tous ensemble et pouvoir être un lieu d'échanges collectifs nouveaux ou pour tenir un conseil de coopé !

Il existe aussi un **très grand parachute (TGP) de 7m30 de diamètre** pour permettre à plu-

sieurs classes d'être vraiment ensemble. Il peut permettre de réaliser une grande yourte dans laquelle certains restent assis sur les bords de la toile et regardent un groupe en activité avec un autre grand parachute. Il est surtout fait pour les adultes ou adolescents.

A noter aussi **le tout petit parachute, le smiley**, pour de très jeunes enfants : 1m80 de diamètre avec une poche au centre. Il peut servir à préparer un petit groupe sous le grand parachute.

La plupart de ces parachutes sont en vente sur tous les catalogues; on peut aussi les acheter à la revue *Non-violence Actualité*.

### Le petit matériel

Vous avez besoin aussi de **balles en mousse pas trop lourdes, de ballons gonflables, de balles de tennis, de grenouilles sauteuses, d'animaux en peluche**, tout objet facile à faire sauter en l'air.

Il est intéressant aussi de se doter **d'instruments de musiques : cymbales, tambourins ou baguettes** pour donner un rythme lors de certains jeux ou d'un lecteur CD pour passer des musiques appropriées selon le jeu, rapides ou lentes, des marches ou des rondes.

### L'espace de jeu

L'espace nécessaire pour les jeux de parachute doit être un peu plus grand que le diamètre de la toile et permettre des mouvements amples et rapides sans être limité par les murs. Pour certains jeux, il est bon de pouvoir s'asseoir (la balançoire ou la yourte) et ramper sur le sol (jeu des crocodiles). Pour le parapluie et le champignon, un plafond haut est conseillé. Veiller en général à ce que l'éclairage par des lampes ou des néons soit assez haut de préférence éteint s'il fait jour, afin d'éviter que la toile ne chauffe ou brûle en la soulevant très haut.

En plein air, cela est aussi très faisable de préférence à l'ombre en période solaire chaude surtout pour le jeu de la yourte sous laquelle on a vite trop chaud. Mieux vaut un sol herbeux, mais tous les sols sont possibles si l'animateur ou l'enseignant adapte les jeux à cet espace.

Une priorité : la sécurité des joueurs ainsi que la durabilité de l'outil parachute qui peut se déchirer, se salir ou se découdre au contact de certains matériaux.





# Jeux coopératifs

Office Central de la Coopération à l'École de la SAÔNE-ET-LOIRE  
Pôle associatif Langevin, 2 Rue Alphonse Daudet  
71 100 Chalon sur Saône  
03 85 93 39 07—occe.71@wanadoo.fr

## Jeux de parachute coopératif

### Pour se dire « bonjour »

#### Bonjour en échangeant des vagues

La toile est tendue. L'animateur donne le prénom d'un enfant « Bonjour, ..... » puis lui envoie une vague. L'enfant qui reçoit la vague nomme un autre joueur puis lui envoie aussi une vague.

Bien recevoir la vague avant d'en envoyer une nouvelle.

#### Bonjour prince ou princesse

La toile est tendue. L'animateur désigne un premier joueur qui, sous le parachute levé par tout le groupe, va ressortir sa tête par le trou central. Il se présente par son prénom et donne le rythme de la vague qu'il désire : rapide, modéré, calme, petite ou raz de marée. Tout le groupe répond à sa demande.

Bien tenir compte du désir du joueur au centre, pas plus, pas moins! Celui qui ne veut pas n'y va pas.

Faire retirer les lunettes avant de passer la tête dans le trou.

*Les jeux ou figures autour de la mer sont nombreux et naturels tellement la première tendance des joueurs enfants ou adultes est de remuer vivement la toile du parachute. Aussi la symbolique de la mer gelée ou banquise au départ de toute séquence, puis pouvant aller jusqu'aux grandes vagues d'un raz de marée, peut permettre de nombreuses figures avec une recherche de vocabulaire de plus en plus précis avec les plus grands sur cet état de la mer.*

#### La banquise ou mer gelée

L'animateur indique le moyen de prendre la toile à 2 mains et de la tendre en se penchant légèrement en arrière. Il peut faire rouler une balle sur la mer gelée pour bien montrer l'état de cette banquise.

Avec les plus grands, on peut faire tourner cette banquise par un petit pas chassé vers la droite ou la gauche.

Puis il enchaîne soit avec le chef d'orchestre de la mer (voir à droite) soit avec le bonjour en échangeant des vagues (voir plus haut) ou encore par la figure du manège (voir page 8).

*Consigne : garder la toile tendue et bien placer les mains et les bras. Ne pas utiliser les poignées fixées sur le parachute sauf si le nombre d'élèves*

#### Etats de la mer

Calme, bouillonnante, une plage avec des baigneurs, une mer d'huile, un étang, la marée haute, la marée basse, agitée, houleuse, avec des flots écumeux, démontée, déchaînée, gelée, glacée, avec une seule vague très haute, un raz-de-marée, un tsunami...

*Sur le bateau : roulis, le tangage...*

*Avec l'aide du vent : une tornade, un ouragan, une trombe, une brise...*

#### Neptune le chef d'orchestre de la mer

Equilibrer au départ les tailles des joueurs si elles s'avèrent trop disparates, les adultes se positionnant face à face par paire opposée.

Le joueur désigné doit être volontaire et peut refuser à ce moment-là d'être le nouveau Neptune.

L'animateur peut demander à tout le groupe de fermer les yeux et d'ouvrir les oreilles pour connaître le mouvement de la mer.

A chaque séquence les rôles peuvent changer et développer la responsabilité.

Ainsi le jeu peut évoluer vers une histoire contée.

Déroulement : peu à peu, les pieds fixés au sol, la banquise se dégèle par une petite vague donnée par l'animateur qui reste le chef d'orchestre de la mer. Il montre comment la vague peut être : calme, lente, basse, moyenne, haute, très haute, rapide, très rapide. Mais attention, il faut rester bien accroché à la toile.

La mer est donc tout le groupe peut aussi se déplacer tout en faisant la vague.

Consigne : suivre les indications de l'animateur chef d'orchestre.

Dans un 2<sup>ème</sup> temps, l'animateur peut s'extraire du cercle et désigner en mettant la main sur l'épaule le chef d'orchestre de la mer que tout le groupe va suivre. Puis celui-ci ou l'animateur en désigne un autre.

Consigne : bien suivre les gestes et la voix du chef d'orchestre désigné.

Dans un 3<sup>ème</sup> temps, ou pendant une autre séquence, l'animateur peut introduire un rythme donné au mouvement de la mer, soit par un frappé des mains, soit avec un tambourin ou un lecteur de bande musicale originale.

Consigne : suivre le rythme des mains, du tambourin ou de la musique.

Enfin un joueur peut devenir le musicien chef d'orchestre avec le tambourin et l'animateur peut introduire des balles sur la toile, le groupe gardant toujours les yeux fermés.



# Jeux coopératifs

Office Central de la Coopération à l'École de la SAÔNE-ET-LOIRE  
Pôle associatif Langevin, 2 Rue Alphonse Daudet  
71 100 Chalon sur Saône  
03 85 93 39 07—occe.71@wanadoo.fr

## Jeux de parachute coopératif

### Le manège

1 : après la banquise l'animateur fait déplacer le groupe avec un pas chassé à droite, puis à gauche.

2 : il demande à tenir la toile par la seule main gauche tout en tendant la toile et en marchant lentement, puis en trotinant, ensuite un peu plus vite et enfin en courant. On décélère progressivement pour finir en marchant.

3 : on se met dos au parachute et on marche avec un petit pas chassé à droite.

4 : on refait la partie 2 avec la main droite tenant seule la toile.

5 : on se retrouve face au parachute comme à la partie 1 et on reprend son souffle.

Bien s'accrocher à la toile, bien tendre la toile et laisser assez d'espace devant soi pour ne pas marcher sur son voisin ou sa voisine.

Équilibrer au départ les tailles des joueurs si elles s'avèrent trop disparates, les adultes se positionnant face à face par paire opposée.

On peut rajouter à la partie 2 une chanson comme celle du meunier en accélérant au refrain : ton moulin, ton moulin va trop vite, ton moulin, ton moulin va trop fort !

Pas trop vite au cycle 1. Ralentir rapidement en cas de chute d'un des joueurs.

### La mare qui tourne

Le groupe tient la toile de telle façon qu'elle forme un creux central ou une mare qui va tourner lorsque le groupe marche vers la droite ou vers la gauche. On peut introduire des grenouilles ou des canards en peluche dans la mare.

Tenir la toile à la hauteur des hanches sans la tendre pour que le rond noir central touche le sol ou presque.

*Jeu plutôt calme, assez difficile au départ, mais qui permet une bonne respiration au milieu d'une séquence.*



### La course autour du parachute

Les joueurs tenant la toile à une main se déplacent comme dans le manège en marchant puis en courant.

Des joueurs désignés par une consigne (ceux qui tiennent la partie rouge de la toile, ceux qui sont gauchers, ou autre) lâchent la toile et dépassent les autres joueurs situés devant eux pour prendre la place suivante libérée par un joueur.

Mais tout le groupe continue à courir. Donc il faut aller plus vite que le groupe ou attendre qu'une place libre se présente à son côté sur la toile.

Consigne : lâcher la toile et changer de place en dépassant les autres joueurs.

L'animateur peut corser le jeu en demandant à dépasser au moins 3 ou 4 joueurs et en faisant changer le sens de rotation, une fois à droite et une fois à gauche.

### 1 2 3 parapluie !

Équilibrer au départ les tailles des joueurs si elles sont trop disparates, les adultes se positionnant face à face par paire opposée.

Lever la toile tous ensemble, la garder en l'air et se regarder tous ensemble.

Consigne : à l'appel **1 2 3 parapluie** rester les mains en l'air en tenant la toile et se regarder sous la toile.

### 1 2 3 parapluie ! + la traversée

Déroulement : pareil à celui du parapluie, l'animateur rajoutant une consigne pour passer sous la toile.

Consigne : à l'appel **1 2 3 parapluie** rester les mains en l'air en tenant la toile et exécuter la consigne indiquée (par exemple : ceux et celles qui tiennent la couleur rouge du parachute se retrouvent au centre, se disent bonjour et prennent la place opposée de la même couleur, ceux qui ont un chien à la maison...).

Puis après chaque couleur indiquer 2 couleurs à la fois, puis 3 au cycle 3. Si le groupe est bien entraîné aux cycles 2 et 3 le jeu peut se terminer par une salade complète : tout le monde change de couleur mais attention à ne pas se heurter, ne pas courir, et l'animateur veille à ce que la toile ne retombe pas trop vite sur les joueurs.

### La roue fixe

Faire tourner la toile sans bouger les pieds en lâchant une main l'une après l'autre, mais la toile doit rester tendue.

Bien positionner les pieds au départ, la toile bien tendue, puis indiquer le sens de rotation en lâchant la main droite, puis la main gauche, et ainsi de suite, une des deux mains tenant toujours la toile.

Changer de sens une fois que tout le monde est bien entraîné, puis faire accélérer le rythme de circulation de la toile avec un frappé des mains ou un tambourin.



# Jeux coopératifs

Office Central de la Coopération à l'École de la SAÔNE-ET-LOIRE  
Pôle associatif Langevin, 2 Rue Alphonse Daudet  
71 100 Chalon sur Saône  
03 85 93 39 07—occe.71@wanadoo.fr

## Jeux de parachute coopératif

### Une première balle à faire tourner

Introduire une balle qui roule dans un sens tout autour du parachute.

Faire tourner cette balle sans qu'elle sorte du parachute (ni qu'elle tombe dans le trou central pour un parachute à trou).

Compter le nombre de tours et en cas de sortie hors du parachute réintroduire une ou deux fois la balle jusqu'à ce que chacun ait compris ce que cela entraîne à faire : uniquement soulever ou baisser la toile quand la balle passe devant soi.

Bien indiquer que la balle roule et ne saute pas encore. Seul l'animateur récupère la balle tombée sauf si un volontaire est désigné avant pour les ramasser.

### 2 balles : la Terre et la Lune

Introduire une grosse balle (la Terre) qui roule dans un sens tout autour du parachute et une petite balle de tennis (la Lune) qui tourne dans l'autre sens...



Faire tourner ces 2 balles sans qu'elles sortent du parachute (ni qu'elles tombent dans le trou central pour un parachute à trou) toujours en sens inverse.

Bien indiquer que les balles roulent et ne sautent pas. Très vite elles se retrouveront dans le même sens. Exercice à refaire plusieurs fois pour que chacun comprenne et que le groupe réussisse.

### Une balle qui saute

Introduire une balle qui va sauter sur la toile du parachute.

Faire sauter cette balle sans qu'elle sorte du parachute (et sans qu'elle tombe dans le trou central pour un parachute à trou).

Préciser avant le début du jeu que seul l'adulte récupère la balle tombée sauf si un volontaire est désigné avant pour la ramasser.



### Le pop corn

Introduire une balle, puis 2, puis des peluches qui sautent mais restent sur la toile.

Bien garder tous les objets sur la toile. . au moment où toutes les balles ou autres objets sont au centre de la toile compter « **1 2 3 pop corn** » et envoyer tout en l'air le plus haut possible. Rattraper le tout et recommencer. Finir en renvoyant tout en dehors de la toile.

Désigner un ramasseur volontaire pour ramasser, et sur directive de l'animateur, remettre en jeu les objets qui sortiraient de la toile, les autres joueurs ne devant jamais lâcher le parachute. Plus difficile avec un grand parachute. Il peut y avoir un 2<sup>ème</sup> groupe avec un petit parachute pour recevoir les objets et balles en l'air sortant du grand parachute.

### Les crocodiles dans le lac !

Tout le groupe est assis, les pieds sous la toile du parachute qui reste tendue. Un premier crocodile va plonger sous la toile dans le lac et choisira deux pieds qui lui plaisent, ceux d'un joueur assis qui va devenir crocodile à sa place. Le premier joueur vient s'asseoir à genoux à la place du nouveau crocodile. Bien entendu pendant que le crocodile cherche, l'eau du lac s'agite et n'est plus du tout calme !

Variante : Le premier crocodile reste crocodile avec le nouveau et le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs soient crocodiles dans le lac !

Le crocodile doit bien tirer les deux pieds afin que le joueur comprenne nettement qu'il doit plonger lui aussi dans le lac.

Faire enlever les lunettes des crocodiles plongeant dans le lac.



# Jeux coopératifs

Office Central de la Coopération à l'École de la SAÔNE-ET-LOIRE  
Pôle associatif Langevin, 2 Rue Alphonse Daudet  
71 100 Chalon sur Saône  
03 85 93 39 07—occe.71@wanadoo.fr

## Jeux de parachute coopératif

### Le renard et les canards

Un renard désigné parmi les joueurs enlève ses chaussures pour marcher à 4 pattes **sur** la toile du parachute. Un ou deux canards sont aussi désignés pour se déplacer **sous** la toile. A un signal de l'animateur le renard va essayer d'attraper un canard mais tous les joueurs remuent la toile pour l'en empêcher.

Soit on instaure une durée maximum (1 mn ou 30 s. selon l'âge des joueurs) soit le jeu dure jusqu'à ce que le renard ait réussi à attraper le canard.

Puis on change de renard et de canards.

Bien remuer la toile pour retarder la prise des canards.

### Les sculptures

Choisir le thème avant l'envoi des sculpteurs sous la toile.

Ceux-ci peuvent soit se concerter avant dans une autre salle ou bien sous la toile.

2 ou 3 joueurs désignés se placent sous la toile pour créer avec leurs corps un objet, un animal, un métier, un tableau. Ensuite au signal oral « **1 2 3 parapluie** » les autres joueurs soulèvent la toile et essaient de deviner la sculpture silencieuse et imaginaire réalisée par les premiers joueurs.



### La chasse au trésor

Une caisse comprenant plus de 30 objets divers constituant le trésor placé sous la toile.

A l'appel de son numéro le joueur n°1 plonge sous la toile levée par les autres et doit rapporter le plus possible d'objets du trésor placé sous le parachute avant que la toile ne soit retombée naturellement. Puis un autre joueur est appelé, et ainsi de suite.

### Le champignon et les alpinistes

Tous les joueurs, tenant bien à 2 mains la toile, la soulève à la consigne **1 2 3 champignon** puis s'avancent d'un pas en faisant redescendre la toile au sol et mettent leurs genoux sur celle-ci.

Ensuite un joueur sur deux essaye d'escalader à genoux avec les bras le champignon tel un alpiniste tandis que l'autre moitié reste au bord du parachute en essayant d'empêcher l'air de sortir.

Jusqu'à ce que le champignon soit complètement dégonflé !

Consignes : bien soulever ensemble, s'avancer ensemble et baisser la toile ensemble ! Les pieds ne touchent jamais la toile !

Jeu difficile au début et qui demande une grande coordination collective ! Plus facile avec un grand parachute.

### L'horloge

Les joueurs de l'équipe A tournent en relais autour de la toile pendant que l'équipe B remue le parachute afin de faire passer le maximum de balles dans le trou central.

Lorsque toute l'équipe A ait fait sa course autour du parachute, on compte le nombre de balles restantes sur la toile du parachute.

Puis on inverse les équipes.

Consigne pour l'équipe A : courir autour de la toile le plus vite possible.

Et pour l'équipe B : faire passer dans le trou le plus de balles possibles

Nécessité de jouer avec un parachute troué au centre et de proposer dès le début du jeu un nombre de balles suffisant (au moins une dizaine)

### L'envoi de balles sur un autre parachute

La 1<sup>ère</sup> équipe essaie avec son parachute d'envoyer une balle (ou un ballon gonflable) sur le parachute de la 2<sup>ème</sup> équipe qui essaie de la réceptionner. Puis c'est l'inverse.

Trouver collectivement la méthode la plus efficace pour envoyer cette balle sur l'autre parachute. Un coordinateur peut être choisi au départ par chaque équipe d'un parachute.

Avec un très grand groupe on peut introduire plusieurs parachutes, les équipes, à la suite, s'envoient successivement une ou plusieurs balles jusqu'au premier parachute de départ.

Ce jeu demande plusieurs séquences d'entraînement pour trouver la bonne méthode d'envoi.



# Jeux coopératifs

Office Central de la Coopération à l'École de la SAÔNE-ET-LOIRE  
Pôle associatif Langevin, 2 Rue Alphonse Daudet  
71 100 Chalon sur Saône  
03 85 93 39 07—occe.71@wanadoo.fr

## Jeux de parachute coopératif

### La ronde des engrenages

L'équipe A tient son parachute avec la main gauche et tourne vers la droite tandis que l'équipe B tient l'autre parachute avec la main droite et tourne vers la gauche.

Arrivé à proximité du parachute A un joueur B attrape avec sa main gauche le parachute A et lâche le parachute B. Un joueur A fait de même en attrapant avec sa main droite le parachute B et donc lâche le parachute A. Et ainsi de suite jusqu'à ce que l'engrenage fonctionne au mieux. Ne lâcher son parachute que lorsqu'on tient l'autre.

Veiller à ce que les 2 parachutes restent proches car en tournant ils ont tendance à s'éloigner.

Essayer cette figure en plusieurs séquences pour mieux réussir la fois suivante.

On peut là aussi travailler avec 3 ou 4 parachutes pour faire des engrenages multiples mais plus complexes. Cela peut faire aussi une très belle chorégraphie visuelle.



### Le yaourt est dans la yourte !

En soulevant la toile de parachute les joueurs s'avancent dessous et la rabaisent derrière eux, puis s'assoient sur les bords du parachute. Ainsi cela constitue une tente sous laquelle se retrouve tout le groupe. Bien s'asseoir sur la toile.

L'animateur rassure tous les joueurs et instaure l'écoute lors d'un premier jeu possible en petit groupe : faire circuler un message à l'oreille de son voisin de droite qui va le transmettre à l'oreille de son propre voisin de droite, et ainsi de suite. Ce message peut être : *le yaourt est dans la yourte*.

Dire à la fin du tour le message restant et voir la différence possible avec celui du départ.

Pour sortir de la yourte il faut pouvoir en tournant les mains devant soi répéter 3 fois le message : *le yaourt est dans la yourte !* Plus difficile : *le petit yaourt est dans la grande yourte !*

Plusieurs joueurs ou joueuses peuvent essayer sans se tromper, puis l'animateur invite tout le monde à participer et à le dire tous ensemble.

L'animateur désigne un joueur qui va faire le piquet de tente : il va se placer au centre et se lever tout doucement pendant que tous les autres joueurs se relèvent aussi et sortent hors de la toile. Ils la soulèvent à la consigne **1 2 3**

### La machine à laver le linge

2 ou 3 joueurs volontaires, avec cheveux longs si possible, vont se placer sous la toile au centre les mains le long du corps et les yeux fermés.

La toile est abaissée sur ces 3 joueurs représentant le linge à laver. Le groupe tourne dans un sens pour le lavage, puis dans l'autre sens pour l'essorage, et secoue bien la toile pour le séchage. A l'appel **1 2 3 parapluie** tout le monde lève et regarde le spectacle magnifique du linge tellement sec que les cheveux s'en dressent sur la tête !

Bien indiquer au groupe qu'il lave et essore de garder le rond noir central de la toile sur la tête des 3 linges qui ne doivent lever les bras et ouvrir les yeux que quand l'animateur le leur dira

### La crêpe qui se retourne

Faire la figure **1 2 3 parapluie** et lâcher tous ensemble la toile en l'air.

L'animateur chef-cuisinier donnera le signal pour lâcher vraiment ensemble et la toile va monter vers le haut avant de se retourner comme une crêpe.

Parfois si les joueurs sont très dynamiques la toile peut être projetée et collée au plafond s'il n'est pas assez haut.

Ce n'est plus la crêpe mais la soucoupe volante !

Plafond assez haut sans lampes allumées ou mieux en plein air sur l'herbe.



### Et pour terminer en jouant : Le boudin

Tous les joueurs tendent bien la toile, la roulent lentement en avançant vers le centre et s'accrochent à un rouleau bien serré ou boudin qui est ainsi transporté jusqu'au sac de rangement

Bien rouler lentement la toile sans se presser.

Cette figure permet de ranger le parachute en fin de séquence.



# Jeux coopératifs

Office Central de la Coopération à l'École de la SAÔNE-ET-LOIRE  
Pôle associatif Langevin, 2 Rue Alphonse Daudet  
71 100 Chalon sur Saône  
03 85 93 39 07—occe.71@wanadoo.fr

## Charte de la coopération à l'école

### De la coopérative de la classe à la classe coopérative : Apprendre et vivre coopérativement.

1. L'École, de la Maternelle à l'Université, a pour finalités le développement de la personne et la formation du citoyen. Dans cette perspective, l'épanouissement de la personne et les pouvoirs réels du citoyen dépendront, non seulement de la nature des savoirs et des savoir-faire, mais également de la façon dont ils auront été construits.

2. La citoyenneté concerne la personne dans toutes ses dimensions. Le citoyen est conscient de ses droits et de ses devoirs, s'implique dans la vie de la cité et coopère avec d'autres aux transformations nécessaires de la société.

3. L'École doit prendre en compte ces finalités, en développant la participation réelle des élèves à toutes les instances de gestion et de concertation. La citoyenneté doit se construire par la pratique, dès l'école maternelle. La démarche coopérative considérant les enfants, les jeunes et les adultes en formation comme des partenaires actifs, associés à toutes les décisions qui les concernent, et se référant à un certain nombre de valeurs comme l'écoute, le respect de l'autre, le partage, l'entraide, la solidarité, la responsabilité, l'autonomie, la coopération, permet cette construction.

4. La réalisation de projets coopératifs qui finalisent et donnent du sens aux apprentissages et à l'École favorise les interactions et, donc, l'acquisitions des compétences.

5. Il ne peut pas y avoir d'apprentissages sans évaluations. La démarche coopérative permet la mise en place d'une véritable évaluation formative permanente, dans la mesure où elle s'appuie sur des contrats, instaure des pauses méthodologiques et des moments coopératifs de réflexion métacognitive. Autant de pratiques qui, en excluant toute forme de compétition individuelle, visent à la réussite de tous.

6. L'organisation coopérative des apprentissages prend appui sur :

Un Projet Coopératif, élaboré avec les élèves, pour répondre à la question :  
« Comment allons-nous vivre, travailler et apprendre ensemble ? »

Un conseil de coopérative, lieu de parole, structure de gestion, instance de décision, d'évaluation et de régulation.

La mise en place de groupes modulables favorisant l'individuation, la socialisation, l'expression personnelle, la communication et la réalisation collective de projets. Des enseignants garants des objectifs éducatifs.

7. L'organisation coopérative d'une école ou d'un établissement scolaire s'articule autour d' :

Un projet d'école, ou d'établissement, impliquant tous les élèves,

Un conseil des délégués,

Une équipe d'enseignants mettant en application les principes et les valeurs auxquels elle se réfère et capable de coopérer avec les parents et d'autres partenaires, d'une façon pertinente et cohérente.

**L'école peut ainsi devenir, pour et avec les élèves, un lieu de vie démocratique, où chacun pourra s'épanouir, apprendre, se former et réussir.**

## **Progression jeux coopératifs « physiques »**

### **I – Théorie**

#### **Objectifs des jeux coopératifs :**

-modifier les représentations sur le jeu souvent associées à la compétition.

-organiser des situations réelles de communication

-favoriser le vivre ensemble :

-en développant des valeurs : respect, solidarité, coopération.

-en développant des comportements favorisant l'entraide (Chaque élève ne peut accomplir la tâche (ou du moins difficilement) sans l'apport des autres membres de l'équipe.), l'écoute, l'anticipation et l'esprit d'équipe (Les relations interpersonnelles positives)

-en construisant la cohésion du groupe (les activités proposées sont conçues de telle façon que la participation de chaque personne est nécessaire pour atteindre l'objectif)

-en favorisant les interactions (La participation de tous les membres de l'équipe est essentielle. Chaque élève est responsable de ses apprentissages et aussi de l'aide qu'il apporte à son équipe pour atteindre les buts visés.)

#### **Critère d'évaluation :**

-Le nombre d'élèves qui ont participé

-Le plaisir visible des enfants.

-Le comportement des élèves pendant les jeux (regard de l'enseignant).

-Réelle motivation des enseignants et des élèves.

Lors des séances suivantes :

-La capacité des élèves à réinvestir les jeux (dans la cour de récréation).

-Capacité à ré expliquer les règles du jeu.

-Suite aux animations et la poursuite des jeux coopératifs en classe, des collègues ont noté un apaisement dans l'ambiance de la classe.

#### **Matériel pour animations « jeux d'extérieur » : (au prêt à l'OCCE)**

- Une corde de 25 mètres.

Grosse corde pas chère, drisses très épaisses, corde de 20 ou 30 mm de diam.

- Des bouchons en plastique.

- Des bâtonnets (pour le jeu des Arjiens)

- 25 bâtons en bois 1 m de
- Un parachute de 3,60 de diamètre.

## **II- mise en pratique des jeux :**

### **Cette partie se décompose en 4 :**

- jeux coopératifs d'extérieur.
- jeux de parachute.
- jeux de plateau du fichier.
  - jeux de l'agenda coop (cycle 2 et cycle 3)

#### **1. jeux coopératifs d'extérieur :**

#### **A. Présentation de quelques exercices de mise en route du groupe. (fixer l'attention)**

##### ***Le cercle du regard***

*(communiquer sans parler)*

En cercle, debout, tournés vers l'intérieur. On cherche le regard d'un autre. Lorsque deux participants se sont trouvés du regard, ils traversent le cercle pour échanger leurs places, tout en se regardant, jusqu'au bout. Puis on cherche un autre partenaire.

*Variante : on peut en croisant l'autre lui dire son prénom, ou le toucher délicatement, ou avoir une expression particulière sur le visage (joie, peur, colère,...)*

##### **Le lancé de prénom**

En cercle, chaque élève à son tour lance son prénom en tapant dans ses mains vers la personne à qui il lance son prénom. La personne qui le reçoit dit le prénom reçu en tapant dans ses mains vers elle-même et lance à son tour son prénom à quelqu'un d'autre.

##### **la boule d'énergie**

En cercle, debout, tournés vers l'intérieur. En silence, on se fait passer une boule d'énergie par le geste et le regard.

*Précisions :* on peut commencer par la faire tourner autour du cercle, puis ensuite on peut la lui faire traverser. On peut aussi faire varier la façon d'envoyer la boule, ce qui donne lieu à des attitudes plus théâtrales.

##### **le passe-rien**

En cercle, debout, tournés vers l'intérieur. Pour se faire passer le « rien » on le réceptionne en frappant dans les mains que l'on ramène sur la poitrine puis on le fait passer en frappant une seconde fois dans les mains projetées vers l'extérieur.

*Précisions* : on peut commencer par le faire tourner autour du cercle, puis ensuite le lui faire traverser. On peut aussi faire varier la façon d'envoyer le « rien ».

## **B. Jeux coopératifs d'extérieur avec ou sans matériel. Progression de deux-trois vers le groupe complet.**

**- De personne à personne** : (matériel : aucun).

Obj. : faire preuve de dextérité. Apprivoiser le contact physique avec ses pairs. Coopérer dans la recherche collective d'une solution.

En cercle, les participants se groupent deux par deux. L'animateur prend place au centre du cercle et annonce un contact (tête à bras, jambe à pied....)

Les participants effectuent ce contact et le maintiennent à l'aide d'une balle ou d'un ballon puis ils se déplacent en maintenant le contact.

A l'annonce de « personne à personne », tout le monde change de partenaire.

On peut envisager d'augmenter le nombre d'enfants par groupe (trois ou quatre participants).

**- Le chien et l'aveugle** : (Matériel : un foulard pour deux enfants.)  
nombre pair.

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 !** : (matériel : un foulard par enfant accroché à la ceinture dans le dos.)

Les participants forment un cercle et se regroupent 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 se reposer en se plaçant à côté d'un groupe de deux ; alors, la personne de l'autre extrémité du groupe devient chasseur.

### **OPTION Règle du jeu : Pilote et voiture avec parcours.**

- **Les arjiens** : (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.

Précisions : Si élèves jeunes ou en diff : commencer par équipes de 2

-**Les sculptures** : (matériel : aucun ou un bandeau par équipe)

Par équipes de 3. N'importe où.

Une personne fait le sculpteur, un autre le modèle et la dernière est la pâte à modeler. Le modèle prend une position pendant que le sculpteur a

les yeux fermés. Après, le sculpteur tente de refaire le modèle dans la pâte à modeler en touchant le modèle et en ayant toujours les yeux fermés. Lorsqu'il croit que c'est pareil, il ouvre les yeux et compare son œuvre au modèle original. Le résultat est souvent farfelu.

**-Le bâton fixe** : (matériel : des bâtons d'un mètre de long environ.)

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.

Variantes :

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

Variantes :

aller de plus en plus vite.

Changer la hauteur des bâtons.

**-Le monstre humain** : (matériel : aucun)

Nombre de participants : 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 pieds / 2 = 7 pieds - 1 = 6 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

**-Le nœud gordien ou nœud humain** : (matériel : aucun).

Les participants forment un cercle assez serré. Il tendent les bras, paumes ouvertes vers le bas et ferment les yeux.

Chaque personne saisit deux mains au hasard. Les participants ouvrent ensuite les yeux et en se faufilant, essaient de défaire le nœud ainsi formé

sans se lâcher les mains. Le jeu prend fin lorsqu'on se retrouve en un ou plusieurs cercles.

**-Assis comme dans un fauteuil** : (matériel : sifflet).

But du jeu : former un cercle et s'asseoir sur les genoux les uns des autres.

Il faut former un cercle où les joueurs sont épaule contre épaule. A ce moment-là, les participants font un quart de tour vers la droite et un petit pas vers l'intérieur du cercle. Il s'agit ensuite au signal sonore de s'asseoir sur les genoux de la personne derrière soi.

**-La fusée téléguidée** : (matériel : un cerceau, une corde ou un tracé au sol.)

La fusée est un joueur qui a les yeux bandés. Les autres joueurs sont les ingénieurs qui veulent envoyer la fusée dans la lune. Chaque joueur, à son tour, donne un ordre, et un seul (exemple : avance de 5 pas).

Attention : chaque ingénieur ne peut donner qu'un seul ordre. La fusée ne se déplace pas pendant qu'un ordre est donné, mais après.

**-Voler comme les oiseaux** : (matériel : aucun).

Dans la nature, il est toujours surprenant de voir les troupes d'oiseaux voler en harmonie. Quelle est la règle de vol ? Répartir les participants dans l'espace avec pour consigne de sécurité : pouvoir étendre les bras sans toucher son voisin. Consigne : étendre les bras pour devenir oiseau et se déplacer lentement. Faire rechercher par la discussion et le tâtonnement la règle qui permet au groupe de fonctionner parfaitement, en virant tous ensemble par exemple lors des changements de direction. Explication et mise en pratique de la règle.

Réponse : le meneur est celui qui ne voit personne devant lui. Il perd son statut (lors des changements de direction) dès qu'il aperçoit un congénère devant lui. Le nouveau meneur étant celui qui ne voit personne devant lui.

## **2. jeux de parachute**

présentation du parachute : consignes sur la sécurité, la manipulation et le rangement.

En premier, on apprendra à former la ronde et à tendre parfaitement le parachute.

On ne prendra pas appui sur une histoire mais sur la présentation de « tableaux ».

Tableau 1 : la mer. (réaliser tous ensemble l'effet de la mer avec la toile du parachute.)

Commencer par la mer gelée en tendant le parachute. Les joueurs tiennent le parachute au bord à deux mains.

Concert de vagues : les joueurs agitent légèrement la toile pour faire de petites vagues et de plus en plus fort pour obtenir de grosses vagues. On peut raconter une histoire avec l'arrivée d'une tempête sur la côte (montée en intensité des vagues).

Option possible : *les requins*.

Le parachute est tenu à hauteur de la taille. Une personne se place dessous, c'est le terrible requin. Sa main forme la nageoire dorsale dans le parachute et elle se promène ainsi dans le but de toucher le plus de personnes possibles. Ses cibles sont les personnes qui tiennent le parachute. Lorsque le requin s'approche de vous, vous pouvez vous éloigner sans lâcher le parachute. Lorsque le requin touche quelqu'un, cette personne devient le requin ou un requin.

Tableau 2 : la fête foraine.

Le groupe fait tourner le parachute en marchant ou en courant : avant, arrière, pas chassé

Le manège : chacun son tour, on s'accroupit puis on se relève devant un repère défini, on lève les bras en l'air, on saute le plus haut possible, on tourne sur soi-même.

Faire tourner le parachute sans bouger : de plus en plus vite, dans un sens puis dans l'autre.

Possibilité de travailler avec deux parachutes qui tournent dans le même sens mais à proximité l'un de l'autre. Lorsqu'on arrive près de l'autre parachute, on change de place et donc de parachute.

Tableau 3 : le carrefour.

Echange de couleurs : au signal, on lève le parachute, ceux qui tiennent du vert change de côté, les garçons changent de côté, les pulls bleus...

L'animateur peut donner un numéro aux participants. Les nombres désignés (pairs, impairs, 3,5,9...)

Tableau 4 : le sport.

Au signal, on fait tourner une balle sur le parachute dans un sens puis dans l'autre.

Au signal, on fait tourner deux balles, dans le même sens ou en sens contraire.

Au signal, la balle doit s'arrêter le plus vite possible au centre du parachute. S'il y a un trou, elle doit tomber dedans.

le lancer de balles. Le groupe se coordonne pour lancer la ou les balles le plus haut possible sans les faire sortir du parachute.  
Si l'on dispose de deux parachutes, on peut s'envoyer les balles d'un parachute à l'autre.

### Tableau 5 : la crêpe.

Tous les participants deviennent des aide-cuisiniers. L'animateur joue le rôle du chef-cuisinier et le parachute est la crêpe qu'il faut faire tourner dans la poêle. Au premier signal, les aide-cuisiniers soulèvent la crêpe (le parachute) à bout de bras. Juste avant l'extension totale des bras des aide-cuisiniers, au deuxième signal du chef, tout le monde laisse aller le parachute vers le haut. Il devrait faire un « flip » : c'est la crêpe qui tourne dans la poêle.

### Tableau 6 : le champignon.

Trois fois de suite, les participants lèvent le parachute à bout de bras et l'abaissent rapidement. La dernière fois, ils gardent le parachute au bout de leurs bras et avancent de deux ou trois pas vers le centre, puis rabattent le parachute sur leurs hanches. Le parachute forme alors un immense champignon.

### Tableau 7 : la tente.

A partir du sol, les participants soulèvent le parachute à bout de bras. Lorsque le parachute est encore très haut, les participants avancent de deux pas vers le centre. Ils s'assoient ensuite sur le bord de la toile. Les participants se retrouvent alors à l'intérieur du parachute, comme si c'était une grande tente. Il ne doit pas y avoir d'ouverture.

### Tableau 8 : gendarme et voleur.

Désigner deux enfants pour tenir les rôles du gendarme et du voleur. Le voleur se cache sous la toile. Le gendarme reste à l'extérieur. Lorsque les joueurs soulèvent le parachute, le gendarme peut courir après le voleur avant que la toile ne retombe sur le voleur.

### Tableau 9 : les sculptures.

Quelques joueurs se placent sous le parachute. Les autres joueurs autour soulèvent le parachute et le laissent retomber. Ceux qui sont en-dessous prennent différentes postures avant que le parachute ne retombe sur eux. Ceux qui sont autour essaient de deviner les sculptures. A la fin, on dévoile les œuvres d'art.

### Tableau 10 la machine à laver.

Les enfants désignés, par exemple tous ceux qui portent un vêtement rouge, se placent sous le parachute. Les autres, répartis sur toute la circonférence du parachute, tendent parfaitement celui-ci. En maintenant la toile tendue, ils tournent dans un sens « pour laver le linge ». Ils tournent dans l'autre sens pour « essorer le linge ».

Ils agitent très fort la toile « pour sécher » le linge.

Ils gonflent le parachute et forment un gros champignon pour « sortir le linge ».

Désigner une autre couleur pour changer les places.

### Tableau 11 : la traction.

Les joueurs se répartissent sur le périmètre du parachute. Ils sont divisés en deux groupes et chacun des groupes occupe une moitié de la circonférence.

Placer un objet au centre sous le parachute. Au signal, les joueurs d'une même moitié tirent vers l'arrière en essayant d'amener l'équipe adverse au-dessus de l'objet.

## **3. jeux de plateau : (au prêt à l'OCCE)**

Les participants seront répartis en 4 groupes. Chaque groupe découvrira un jeu coopératif de plateau. Au signal, chaque groupe change d'atelier.

### **-Jeu n° 1 : Souricettes et Mistigri : (règle et variantes sur le fichier OCCE apprendre en jouant)**

Quatre joueurs doivent s'organiser pour emmener quatre souris manger le gruyère stocké dans le grenier avant que le chat ne les attrape.

### **-Jeu n° 2 : le crayon coopératif :**

Crayon, pastel, marqueur, craie... tout objet qui écrit peut trouver sa place dans la structure du crayon coopératif. On le fixe avec un velcro et les joueurs prennent en main une ou deux des cordes du crayon coopératif. (On enlève en un clin d'œil les cordes qui ne servent pas). Les cordes, quand elles sont tendues, placent le crayon en position horizontale et, dès lors, le groupe (jusque 10 personnes !) peut écrire ou dessiner selon le défi qui lui est proposé. En synchronisant leurs mouvements, ils parviennent plus ou moins aisément à suivre le dédale d'un labyrinthe ou le circuit d'une course automobile, à relier des points pour faire apparaître une énigme, à dessiner un motif ou le faire deviner à un groupe d'observateurs. La diversité des défis est très grande et un carnet offre une première panoplie d'idées. Selon notre propre expérience, l'activité donne beaucoup de plaisir. L'activité est totalement coopérative car elle requiert beaucoup d'écoute et qui donne à chacun une place indispensable.

Possibilité de progression:

- circuit avec feutre fermé (pour s'entraîner)
- circuit avec feutre ouvert
- dessin imposé
- dessin libre

### **Jeu n° 3 : présentation du jeu Visio'coop :**

Dans ce jeu de construction « aveugle », l'équipe est composée d'un « visionnaire » qui a les yeux bandés et de deux ou trois membres qui vont donner les consignes de construction. Le visionnaire doit reconstruire une structure imposée (tirage au sort d'une photo présentant une construction possible à l'aide des pièces géométriques en bois). La contrainte peut être un sablier ou une autre équipe qui réalise la même construction.

Possibilité :

- relever les mots utilisés pour nommer les différents morceaux de bois. Puis en faire la liste et se mettre d'accord avec les élèves pour les nommer tous de la même manière (voc géométrique)

### **Jeu n° 4 : présentation du jeu Pipofax :**

Faire preuve de dextérité. Apprivoiser le contact physique avec ses pairs. Coopérer dans la recherche collective d'une solution.

En cercle, les participants se font passer le pipofax et doivent se concentrer pour ne pas faire tomber la boule. Il faut également ne pas déconcentrer les autres !

## **4. jeux de l'agenda coop cycle 2 et cycle 3 :**

### **Matériel :**

- un ballon en mousse
- une feuille de Bingo/ Horloge ou Train des RDV / Fleur du bien / Mes impression (l'arbre) => par élèves + 1 pour l'enseignant
- un crayon pour chacun
- un dé Entrevue pour 2

### **Objectifs, préalables, compétences, progression, thèmes ...**

- Lundis : accueil et thématiques apportés par l'élève
- Mardis : le vivre ensemble, la vie en classe et dans l'école
- Jeudis : estime de soi et des autres
- Vendredis : les valeurs de la coopération

## Préalable :

- respect des personnes,
- écoute mutuelle,
- confidentialité,
- libre participation : l'enfant a le droit de passer (« Joker »),
- pas de jugement,
- entraide.

## Quelques activités :

- **Bonjour** : Bonjour, je m'appelle ...., ce que j'aime à la rentrée, c'est ..... (en septembre)  
=> accueil, connaissance des autres  
=> prolongement : parce que ... / débat
- **Point commun** : Ceux qui, comme moi, aiment ..... lèvent la main  
=> estime de soi, acceptation des différences et ressemblances
- **Bingo** : activité de la semaine : : connaissance des autres (qui aime ... ?)  
=> connaissance des autres, valorisation de chacun, acceptation des différences  
=> prolongement : inventer un Bingo
- Constituer les groupes avec **l'Horloge (si 24 élèves)** ou **Le train des RDV**  
=> gagner du temps en constituant les groupes de 2, 3, 4 élèves pour la période.  
=> faire travailler ensemble des enfants qui ne se seraient pas mis forcément ensemble
- **L'Entrevue** à trois avec le dé  
=> réfléchir, s'exprimer, échanger sur ses émotions  
=> prolongement : présenter une émotion d'un autre élève / inventer d'autres questions
- **Fleur du bien** : faire tourner les feuilles entre les enfants  
=> estime de soi, bienveillance, regard positif sur les autres
- **Le ciel des sentiments** : oral, gd groupe  
=> exprimer ses ressentis / écouter et comprendre les ressentis des autres



## OFFICE CENTRAL DE LA COOPERATION A L'ÉCOLE DES ALPES-DE-HAUTE-PROVENCE

2, rue Jean Jacques Rousseau - 04160 CHATEAU ARNOUX

Tél : 04 92 68 15 14 – tél : Animateur : 06 68 73 99 17

E-mail : [ad04@occe.coop](mailto:ad04@occe.coop)

SIRET 388 640 096 00037

- Bilan : **mes impressions** ou **arbre** « comment je me sens ? »

### Information :

Des documents, malles et jeux sont au prêt à l'OCCE

### Bibliographie et sitographie :

#### - Documentation :

- « Je coopère, je m'amuse : 100 jeux coopératifs à découvrir ». Christine Fortin. Editions Chénelière.
- « Jeux coopératifs pour bâtir la paix ». Mildred Masheder. Editions Université de paix.
- « Coopérons en jouant » : dossier de jeux coopératifs élaboré par l'OCCE 07.
- Dossier « des jeux coops ?! » Fédération de la jeunesse franco-ontarienne.
- « Les jeux de parachutes » pour des groupes de 6 à 30 enfants Editions Megaform.
- Fichier « apprendre en jouant » : livret pédagogique 12 fiches-jeux. Editions Sudel. En vente à l'OCCE
- « Agenda coopératif cycle 2 » et « Agenda coopératif cycle 3 ». En vente à l'OCCE

#### - Sites internet pour se procurer des jeux coopératifs :

-site de Jeux de Traverse est une boutique en ligne de jeux de société spécialisée dans le jeu coopératif

<http://www.jeux-de-traverse.com/>

-Site de jeux de société coopératifs en Belgique :

<http://www.casse-noisettes.be/jeuxcooperatifs.htm>

-Site de Non Violence Actualité : (achat de parachute, livres pédagogiques, jeux coopératifs)

<http://www.nonviolence-actualite.org/index.php>

[http://www.nonviolence-actualite.org/catalog/index.php?cPath=3\\_2](http://www.nonviolence-actualite.org/catalog/index.php?cPath=3_2)