

# Mieux vivre ensemble à l'école

Grâce aux jeux coopératifs, vous contribuez à créer un climat serein dans l'école en installant des relations basées sur le respect mutuel et la collaboration



## Identifier ses besoins

- Pour qui ?
- Quand ?
- Dans quel cadre ?
- A quoi va servir le jeu ?

## Concevoir le jeu

- Ecrire la règle (défi, stratégie, nb d'élèves...)
- Répartir les tâches entre vous
- Créer du matériel ou rassembler le matériel existant
- Déterminer le lieu, temps de récréation

## Tester

- Jouer au jeu avant de le tester sur les enfants
- Réajuster le jeu si nécessaire

## Animer

- Inscrire les enfants à l'activité
- Animer l'activité en prenant soin de favoriser la coopération entre tous (voir page 11)
- Evaluer avec eux la réussite de l'action

# Exemple de jeux coopératifs 3-11 ans

## Pêcheur

NOMBRE	Age	Durée	BUT DU JEU
De 5 à 40 participants	À partir de 5 ans	De 10 à 20 minutes	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 main ; 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. Variante : Entre les consignes, se promener dans la salle, chanter, sauter, marcher, etc.

## Le noeud

NOMBRE	BUT DU JEU
8 et plus	Démêler un noeud 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 noeud étant fait, les joueurs ouvrent les yeux et doivent essayer de le défaire tous ensemble sans se lâcher les mains.

## La pieuvre

NOMBRE	Matériel	BUT DU JEU
À partir de 5 ou 6	Foulards	La pieuvre que forment les 5 ou 6 joueurs doit se déplacer sans problème, et de façon coordonnée.

### DÉROULEMENT

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.

## Les pingouins

NOMBRE	Matériel	BUT DU JEU
10 et plus	Papiers journaux, musique	Tous les pingouins doivent rester sur la banquise même si celle-ci se met à fondre.

### DÉROULEMENT

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 (banquise). 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.

# Jeux coopératifs – pour tous les âges

## *La balle aux jambes*

NOMBRE	Matériel	BUT DU JEU
Illimité	Un ballon, une balle, une petite balle	Être tous coordonnés pour ne pas faire tomber la balle

### DÉROULEMENT

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	BUT DU JEU
Illimité	Concertation, écoute et coopération pour arriver à exécuter la consigne en moins de 2 minutes

### DÉROULEMENT

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.

## *La boule d'énergie*

NOMBRE	BUT DU JEU
Entre 5 et 10 personnes	Encourager l'imagination

### DÉROULEMENT

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

## *Passer le geste*

NOMBRE	BUT DU JEU
Entre 5 et 10 personnes	Encourager l'imagination

### DÉROULEMENT

Tous les participants sont en cercle. Un volontaire fait un geste répétitif, son voisin de droite l'imité et prolonge ce mouvement en le transformant légèrement. Le suivant fera de même, et ainsi de suite jusqu'à la fin du tour de cercle.

## *Le chef d'orchestre*

NOMBRE	BUT DU JEU
La classe entière	Retrouver le meneur de jeu

### DÉROULEMENT

Les joueurs forment une ronde. On désigne un chef d'orchestre sans qu'un ou plusieurs élèves n'aient connaissance de cette information. On fait entrer ces élèves au centre de la ronde. Le chef d'orchestre fait des gestes que les autres imitent. L'élève au centre, doit trouver celui qui dirige et le nommer.