

CAFÉ DES PARENTS



**JEUX
COOPÉRATIFS**

JOUER EN FAMILLE

FICHER PÉDAGOGIQUE

tour
coopérative

sans
les mains

circuit
coopératif

crayon
coopératif

elastique
coopératif

souris
gourmande

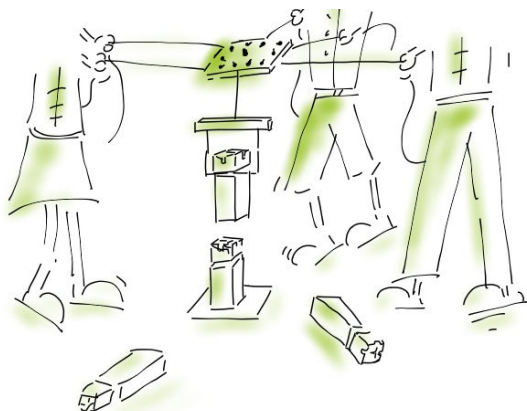
bâton
inuit

skis
coopératifs

la tour coopérative

ETRE HABILE ENSEMBLE

Les joueurs forment un cercle autour du socle en bois vide. Les cubes en bois, debout, sont dispersés autour. Chaque joueur prend une ou plusieurs cordes en main et doit la tendre de façon à ce que l'étrier flotte au-dessus des cubes. Le but du jeu est de ramasser un cube à l'aide de l'étrier et de le poser doucement sur le plateau central. après avoir posé un cube, on en récupère un autre et ainsi de suite afin de construire une tour. Pour cela le groupe doit coopérer afin de placer correctement les blocs.



fabriquer le jeu



sans les mains

TROUVER ENSEMBLE UNE RÉPONSE À LA PROBLÉMATIQUE

Les joueurs se tiennent autour de la table les mains dans le dos. Les gobelets (5 par joueurs) sont répartis serrés sur la table. Les joueurs cherchent une solution pour déplacer les gobelets dans la corbeille éloignée de la table, sans les tenir par les mains ni les bras.

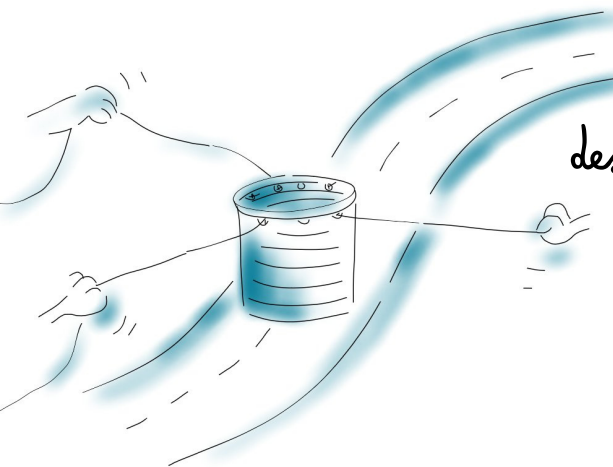
La corbeille peut-être déplacée ou non selon les consignes du jeu.



circuit coopératif

PARCOURIR ENSEMBLE

Les participants se positionnent autour du circuit, chaque participant se saisit d'une ficelle, les joueurs doivent se coordonner pour faire avancer l'objet (boîte de conserve) dans le circuit sans sortir de la route.

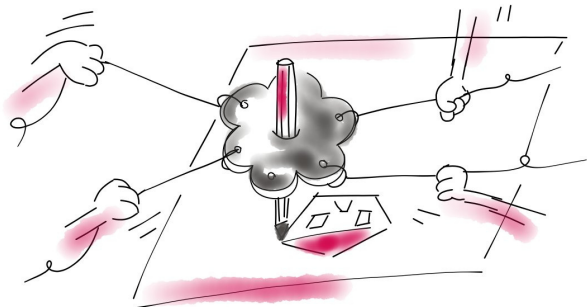


dessiner un circuit



DESSINER À PLUSIEURS

Tirez les ficelles pour diriger un crayon et laissez libre cours à votre imagination : parcourez un circuit, résolvez un labyrinthe, réalisez un dessin choisi, etc. Le support de crayon (ou marqueur ou craie...) est équipé de ficelles permettant à plusieurs personnes d'exécuter un dessin avec concentration, coopération et adresse. Le support a la forme d'une toupie auquel peuvent être accrochées jusqu'à 10 ficelles qui seront tendues chacune par un participant.



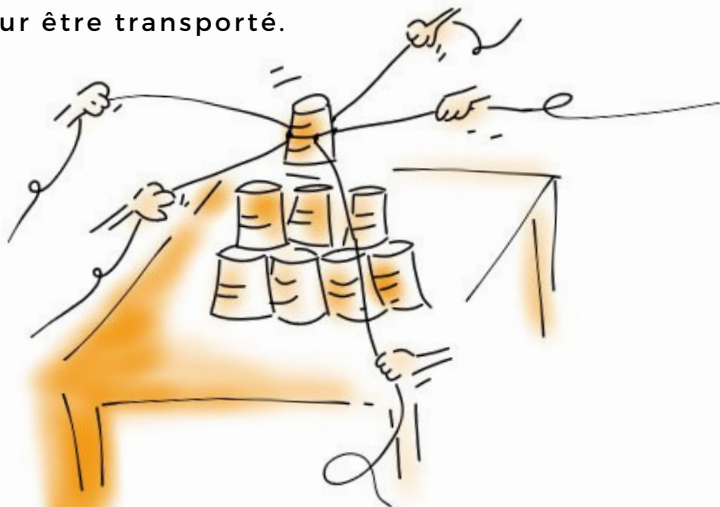
fabriquer le jeu



l'élastique coopératif

ÊTRE HABILE ENSEMBLE

Chaque joueur se saisit d'une ficelle rattachée à l'élastique, positionner l'élastique autour d'un gobelet et monter les gobelets les uns au-dessus des autres afin de former une pyramide. Il s'agit ici d'un jeu d'adresse pour élargir l'ouverture de l'élastique et relâcher la pression sur l'élastique de manière à ce qu'il se plaque contre le gobelet pour être transporté.



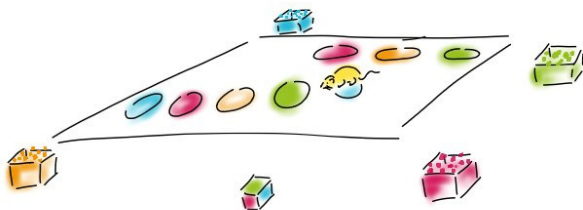
la souris gourmande

ÊTRE PLUS FORT QUE LA SOURIS

Les joueurs se positionnent autour du jeu de plateau, 4 joueurs ou plusieurs joueurs répartis en 4 équipes. Lancer le dé, si le dé affiche la couleur d'un fruit (rouge, vert, orange ou bleu) prendre un petit fruit que la souris ne pourra pas manger, s'il s'agit de la face noir, le joueur passe son tour, s'il s'agit de la face jaune, la souris avance d'une case. Le but du jeu est de récolter tous les fruits avant que la souris n'arrive sur la case arrivée.

Les équipes ou joueurs lancent le dé l'un après l'autre jusqu'à ce que la souris arrive sur la case arrivée ou que tous les joueurs ont récolté tous les fruits.

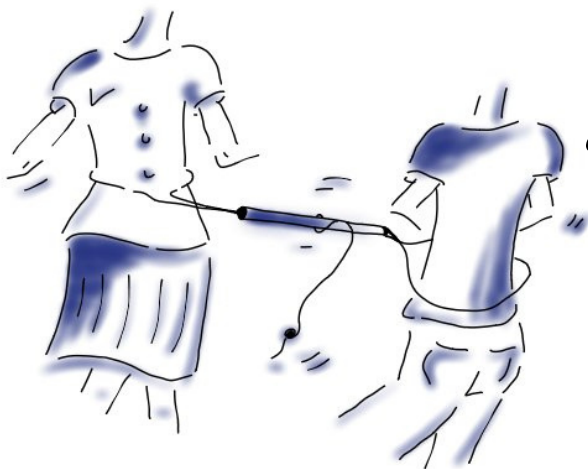
fabriquer le jeu



le bâton inuit

HULA HOOP COOPÉRATIF

Autant de bâton que d'équipe de 2 joueurs. les joueurs s'attachent de chaque côté du bâton. Il faut être coordonné, ne pas succomber à une irrésistible envie de rire, pour enrouler la cordelette avec la boule autour du bâton. Une fois cette étape atteinte, il faut dérouler l'ensemble.



fabriquer le jeu



les skis coopératifs

COORDINATION DE GROUPE

4 participants s'accordent et insèrent leurs pieds dans les boucles en sangle. Le but de ce jeu est simple, il faut se coordonner afin d'avancer à quatre dans le même sens et ainsi marcher ! Ce jeu fait alors appel aux notions d'équilibre et de coordination. Chaque joueur possède une corde dans chaque main, les pieds sur chaque ski.



fabriquer le jeu



le cerceau magique

SYNCHRONISER LES MOUVEMENTS

Les participants forment un cercle et se tiennent par la main. Ouvrir le cercle en lâchant 2 mains et y insérer le cerceau. Une fois introduit dans le cercle, le but du jeu consiste à passer le corps à travers le cerceau sans lâcher les mains de ses voisins.

