



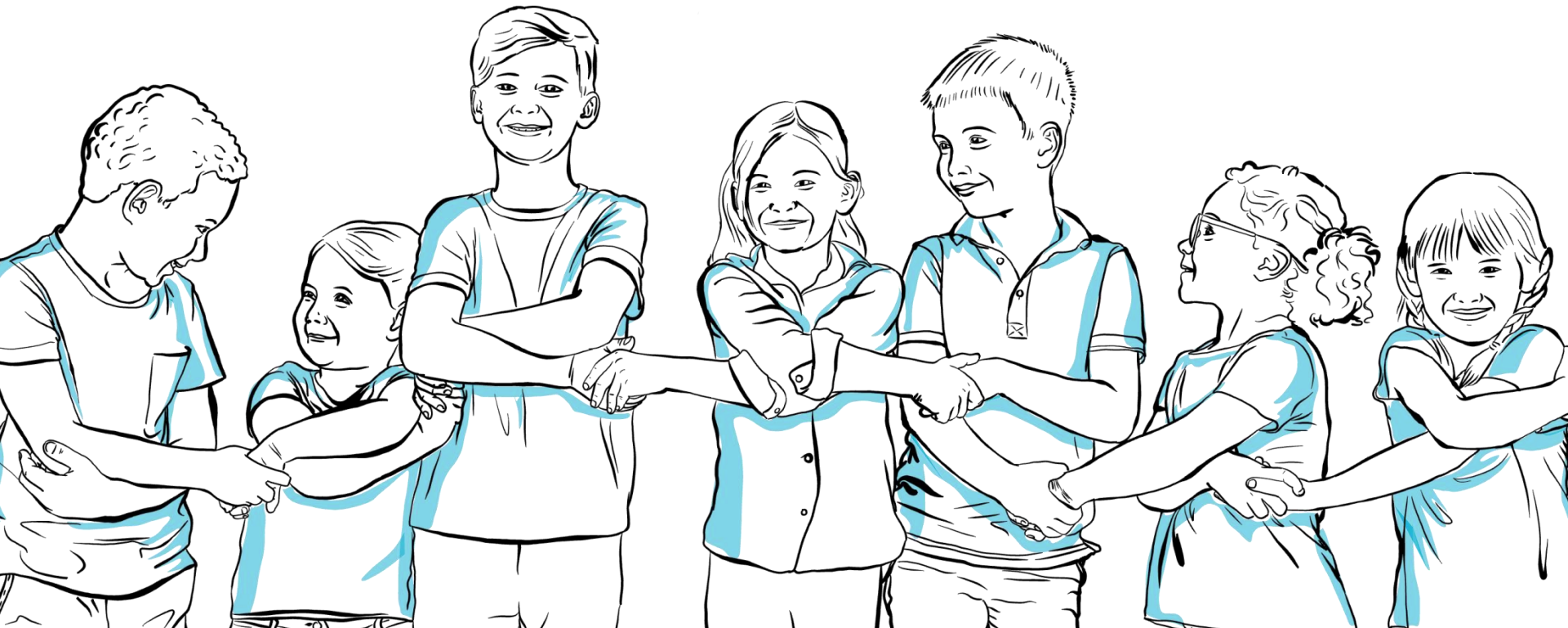
Coopérer pour apprendre et agir ensemble !



10 jeux coopératifs

Pour améliorer le climat scolaire

Rentrée scolaire 2022/2023

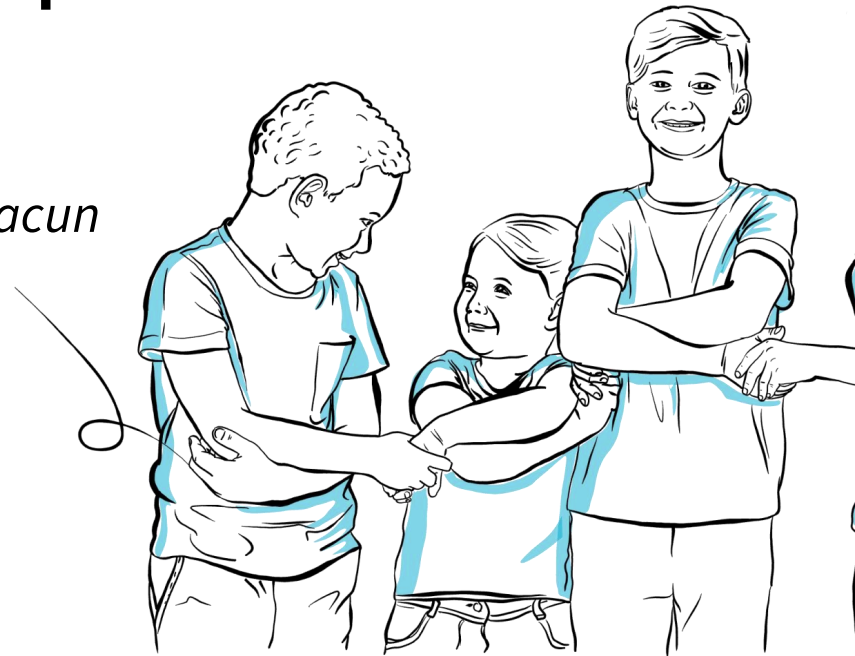


Le climat scolaire : c'est le bien-être et la qualité de vie à l'école

Concerne  Les élèves
 Les adultes

Indispensable pour

- ✓ *La réussite*
- ✓ *L'efficacité*
- ✓ *La santé physique et mentale de chacun*



AMELIORATION DU CLIMAT SCOLAIRE

Agir sur différents facteurs :

- Réaménager les temps et les espaces d'apprentissage
- Favoriser les relations d'entraide et la coopération
- Développer les compétences psychosociales et personnelles
(estime de soi, sentiment d'efficacité au travail...)
- Multiplier les espaces d'échanges pour tous les membres de la communauté scolaire

Une démarche globale

L'ACTION PAR LE JEU

10 jeux pour commencer l'année dans la coopération !

- LES DOMINOS
- UN BALLON, DEUX FRONTS
- LES CHAISES COOPERATIVES
- FLAMANTS ROSES ET PINGOUINS
- LE NŒUD HUMAIN
- L'OISEAU SILENCIEUX
- LES FERMIERES ET LES ANIMAUX
- LA CHENILLE AVEUGLE
- LES STATUES AVEUGLES
- BONJOUR BALLON



CODE DE VIE DES JEUX COOPERATIFS

- ✓ J'ai le droit de ne pas participer, de ne pas prendre à l'activité proposée, sans devoir me justifier (joker)
- ✓ Je ne fais pas mal, ni avec des mots, ni avec des gestes
- ✓ Je ne parle pas en même temps que quelqu'un d'autre, j'écoute
- ✓ J'ai le droit à l'erreur, d'essayer pour réussir
- ✓ Je prends du plaisir à jouer avec les autres

LES DOMINOS

REGLES :

- *Former un cercle*
- *Les enfants sont placés comme des dominos, ils ont tous un point commun avec leur voisin*
- *Laisser un instant pour que chacun puisse découvrir un point commun avec ses voisins*
- *Points communs : élément visible (vêtement de la même couleur) ou invisible (goût, loisir,...)*
- *Un volontaire commence le tour en citant le prénom de son voisin et le point commun et ainsi de suite*
- *Les participants changent de place et un tour peut recommencer !*

DUREE :

- *15 min*

GROUPE :

- *10 à 30 participants*



UN BALLON, DEUX FRONTS

REGLES :

- *Former 2 groupes*
- *L'animateur prépare un parcours : chaise, banc, obstacles, passages obligatoires...(ajouter des obstacles à chaque tour pour corser le parcours)*
- *Les joueurs choisissent un partenaire dans l'autre groupe*
- *Les deux joueurs se rapprochent et à l'aide du front (ou autre variante épaules, nez, fesses) ils doivent tenir le ballon ensemble sans les mains ni le faire tomber*
- *Au signal de l'animateur, les joueurs doivent effectuer le parcours, si la balle tombe, soit les joueurs reprennent depuis le début du parcours ou depuis le point de chute selon la règle choisie au départ*
- *Les participants changent de place et un tour peut recommencer !*

MATERIEL :

- *Balles et ballons de différentes tailles*



LES CHAISES COOPERATIVES

REGLES :

- *Maximum 15 participants (former des groupes de 15 si plus de participant)*
- *Variante des chaises musicales, à chaque arrêt de la musique, une chaise est enlevée*
- *MAIS personne n'est éliminé, il faut que tout le monde soit assis (les pieds qui ne touchent plus le sol) sinon tout le monde à perdu*
- *Le jeu dure jusqu'à ce qu'il ne reste peu de chaises (à décider selon le nombre de participants)*
- *Possibilité de remplacer les chaises par des cerceaux à l'intérieur desquels doivent se trouver les participants*

MATERIEL :

- *Chaises ou cerceaux*
- *Musique*



FLAMANTS ROSES ET PINGOUINS

REGLES :

- *Un flamant rose se déplace lentement, en levant haut les pieds et en battant lentement des ailes (les bras)*
- *Les autres sont des pingouins, ils marchent rapidement à petits pas, les bras serrés le long du corps*
- *Le flamant rose doit toucher les pingouins pour qu'ils se transforment en flamants roses à leur tour*
- *Les flamants roses doivent se tenir la main pour former une chaîne et seules la tête et la queue de la file peuvent toucher un pingouin*
- *Lorsque tous les pingouins sont devenus flamants roses, le dernier devient le chasseur et touche les flamants roses pour qu'ils deviennent pingouins*
- *Variante possible en changeant d'animaux, toujours un lent et un rapide, avec un déplacement caractéristique*

DUREE :

- *5 à 15 min*



LE NŒUD HUMAIN

REGLES :

- *Former un cercle serré, épaule contre épaule*
- *Les participants ferment les yeux, tendent les bras vers l'intérieur du cercle et chaque joueur saisit deux mains différentes libres*
- *L'animateur peut aider à joindre les mains pour la première fois*
- *Les joueurs ouvrent ensuite les yeux et cherchent à défaire lentement le nœud ainsi formé sans se lâcher les mains ni se faire mal*
- *Le jeu prend fin quand tous les joueurs se retrouvent en un ou plusieurs cercles*

DUREE :

- *10 à 20 min*



L'OISEAU SILENCIEUX

REGLES :

- *Le jeu se déroule sans paroles et tous les participants ont les yeux bandés, ils se déplacent seuls dans un espace limité à la recherche d'un oiseau extraordinaire*
- *Quand ils rencontrent quelqu'un, ils disent « cui-cui », si celui-ci répond « cui-cui », ils continuent leur recherche car cet oiseau extraordinaire est silencieux*
- *L'oiseau extraordinaire est désigné par l'animateur, il restera les yeux ouverts et sera muet devant toute interpellation*
- *Lorsque quelqu'un rencontre l'oiseau qui ne répond pas, il le prend par la main, ouvre les yeux et devient lui aussi un oiseau silencieux*
- *Le jeu se termine lorsque tout le groupe forme une grande chaîne dans un silence total*
- *Attention certains enfants ne supportent pas d'avoir les yeux bandés, convenir d'un signal d'arrêt d'urgence*
- *Variante possible les yeux fermés*

PARTICIPANTS:

- *10 à 30 participants*



LES FERMIERS ET LES ANIMAUX

REGLES :

- *Tous les enfants se mettent par groupe de deux constitué d'un fermier et d'un animal*
- *Les 2 joueurs choisissent ensemble quel animal ils veulent être, sachant qu'il faudra imiter leurs cris*
- *Tous les fermiers se regroupent au centre et se bandent les yeux, pendant ce temps les animaux se répartissent silencieusement*
- *Au signal de l'animateur, tous les animaux émettent le son choisi (miaulement, hennissement, caquètement,...). Les fermiers doivent alors retrouver leur animal*
- *Les animaux continuent à émettre leur cri tant que les fermiers ne les ont pas retrouvés*
- *Effectuer un deuxième en inversant les rôles*

DUREE :

- *5 min*

GROUPE :

- *Plusieurs groupes de deux*



LA CHENILLE AVEUGLE

REGLES :

- Les participants forment une file indienne et se tiennent par les épaules
- Tous les joueurs ont les yeux bandés sauf le dernier de la file, c'est lui qui va guider la chenille
- Il tape des deux mains les épaules de celui qui le précède pour avancer
- Il tire sur les épaules pour arrêter
- Il tape seulement d'une main du côté correspondant pour tourner à droite et à gauche
- L'instruction donnée est transmise de personne en personne jusqu'au premier de la file qui doit entraîner la chenille derrière lui
- Variante possible en ajoutant des obstacles pour définir un parcours à réaliser, demander au groupe de définir les « commandes » et de l'expliquer dans la phase de métacognition

DUREE :

- 10 à 15 min

GROUPE :

- Une seule chenille ou plusieurs chenilles d'une dizaine de joueurs chacune



LES STATUES AVEUGLES

REGLES :

- Reproduire une posture sans la voir, juste en écoutant la description
- Tous les joueurs sauf deux forment un cercle, les yeux bandés
- Un volontaire qui n'a pas les yeux bandés, se place au milieu, il prend la posture de son choix et se transforme en statue
- Le deuxième joueur sans bandeau décrit progressivement cette posture
- Suivant les indications données, les autres joueurs tentent d'adopter cette posture
- Une fois les explications terminées, le bandeau est enlevé et on peut alors comparer les copies à l'original

DUREE :

- 15 à 30 min



BONJOUR BALLON

REGLES :

- *Former un cercle debout*
- *Le premier joueur lance le ballon à un autre joueur, en lui souhaitant le bonjour et en le nommant (par exemple : « Bonjour Mathis »)*
- *Mathis attrape le ballon, puis le lance à un autre joueur de son choix, tout en le saluant à son tour et ainsi de suite, jusqu'à ce que les joueurs se soient mutuellement souhaité le bonjour.*
- *Variante possible en inventant des nouveaux déplacements pour la balle (rouler au sol, joueurs assis, jambes écartées...) ou ajouter un deuxième ballon*

DUREE :

- *5 à 10 min*

GROUPE :

- *6 joueurs minimum*



INVITER A LA REFLEXION

- ☐ *Comment vous sentez-vous?*
- ☐ *Que permet ce jeu?*
- ☐ *Que nous apprend-il?*
- ☐ *Comment le rendre plus facile/plus difficile?*
- ☐ *Que faisons nous en plus de jouer*

L'OCCE 27 vous souhaite une excellente rentrée !



Mélanie Gicquel

Animatrice pédagogique