

DESTINATAIRE  
**Animateur**

PUBLIC  
**À partir  
de 6 ans**

THÈME  
**Jouer**

Par Nicolas Mercier



## Petits jeux coopératifs (3)

**Les jeux de coopération sont de formidables outils pour développer l'entraide et l'esprit de groupe des enfants au sein des accueils collectifs de mineurs. Voici quelques petits jeux de coopération qui font appel à la concentration mais aussi au hasard et à la chance.**

sible par le meneur. Lorsqu'une personne a pris la parole, elle ne peut la reprendre que lorsque l'ensemble des participants se sont exprimés ou qu'une nouvelle partie débute. Chaque joueur doit donc bien réfléchir et parler quand cela lui semble opportun.

- Exemple : le meneur énonce « 0 », puis Paul décide de prendre la parole et annonce le chiffre « 1 ». Aussitôt, Léa s'écrie « 2 », Hugo dit alors « 3 » mais malheureusement Tiphaine le dit en même temps ! La série s'arrête alors. Le meneur relance le jeu en disant de nouveau « 0 ».

### Debout-assis

- Les joueurs sont tous assis en cercle sur une chaise. Le meneur énonce un chiffre au hasard. Instantanément, sans se concerter ni s'organiser, un nombre correspondant de joueurs doivent se lever. Exemple : le meneur annonce le chiffre 4, quatre joueurs doivent alors se lever immédiatement.

- Mais comme personne ne sait qui va se lever ou pas, le jeu prend tout son sens... Si plus ou moins de joueurs se sont levés que le nombre annoncé, le groupe ne marque pas de points. Le but du jeu peut être de marquer le plus de points possible en un nombre de manches donné.

### Le série de nombres

- Le but du jeu est de dire à haute voix la série de nombres la plus longue possible.
- Le meneur de jeu lance la partie en disant « 0 ». Les joueurs doivent compléter la série dans l'ordre de la suite numérique, mais attention, ils n'ont pas le droit de parler en même temps, ni de communiquer entre eux, de se regarder, de tenter de s'organiser de façon vi-

### Le pouce gagnant ou pas !

- Même principe de jeu que le « *debout-assis* » mais au lieu de se lever de leur chaise, les participants lèvent leur pouce. Chaque joueur ne peut mettre qu'un pouce en avant. Exemple : le chiffre 4 est annoncé ; pour que le groupe gagne, il faut que quatre personnes lèvent le pouce.



© Estelle Perdu



## Le son qui rassemble

- Les joueurs sont divisés en plusieurs sous-groupes de 4 ou 5 personnes. On demande à chacun de ces sous-groupes de choisir un son et un geste. Puis les différents groupes font part aux autres de leur création.

- L'animateur va alors effectuer un décompte durant lequel chaque groupe va, sans consulter les autres, choisir l'un des sons et gestes. Au terme du décompte impartit, tous les groupes font leur son et geste en même temps. Le but étant d'avoir choisi le même que les autres groupes. Le nombre de sous-groupes qui ont choisi le même geste détermine le nombre de points remportés par l'ensemble des joueurs. L'objectif peut être d'atteindre un nombre de points déterminé en un nombre de manches donné.

## Le bâton d'hélium

- Prévoir un bâton d'environ deux mètres de long (bambou ou manche à balai par exemple) pour 10 joueurs. Les joueurs se divisent en deux sous-groupes, et forment deux rangées qui se tiennent face à face, en étant séparés d'environ 1 mètre. Tous les joueurs mettent leurs mains en avant et pointent avec leurs index la personne située en face d'eux. Les joueurs ajustent la distance entre les deux rangées pour que leurs index soient côte à côte

- Puis le meneur place le bâton sur les index des joueurs. Ceux-ci doivent alors essayer de l'amener jusqu'au sol, en se baissant progressivement de façon coordonnée. Attention, tous les index de tous les joueurs doivent rester en contact avec le bâton jusqu'à la fin du mouvement, sinon il faut recommencer depuis le début.

- Il est également interdit d'attraper, pincer le bâton et la paume de la main doit toujours être face au sol.

- Il peut alors se passer un phénomène très curieux : le bâton, au lieu de descendre comme le souhaite le groupe, peut se mettre à monter car chacun a tendance à le soulever pour garder le contact ! D'où le nom de bâton d'hélium.

## Le balai chancelant

- Les joueurs se tiennent en cercle. L'animateur vient se placer au centre avec un manche à balai qu'il tient à la verticale. Puis il le lâche soudainement et les joueurs doivent rattraper

le manche avant qu'il ne touche le sol. Et le jeu recommence. On peut attribuer un point aux joueurs quand ils réussissent ensemble à rattraper le bâton. S'ils parviennent à marquer un nombre de points fixé à l'avance après 10 tentatives, ils remportent la partie.

- **Variante** : Les joueurs se rapprochent au maximum les uns des autres tout en restant en cercle. Le balai ne doit pas tomber mais les joueurs ne peuvent s'en saisir. Ils ne peuvent que le repousser à l'aide d'un doigt ! On peut aussi faire varier l'éloignement des joueurs par rapport au meneur, pour modifier la difficulté du jeu.

## Puzzle coopératif

- Découper dans du carton différentes formes qui peuvent s'emboîter dans deux autres formes (voir modèle ci-contre).

- Distribuer à chaque joueur une forme sans que les autres ne la voient. Puis le joueur place cette forme dans son dos et tente de la décrire à ses camarades de manière à trouver les deux personnes ayant des formes qui peuvent s'associer à la sienne.

## Le stylo

- Préparer autant de bouts de ficelle de 50 cm de long qu'il y a de participants. Attacher ensuite une des extrémités de chaque ficelle à un gros feutre.

- Placer le feutre sur une grande feuille de papier et demander à chaque joueur de saisir une ficelle. Chacun doit tendre sa ficelle de manière à ce que le feutre se mette à la verticale. Le groupe tente alors de déplacer le stylo à l'aide des ficelles pour dessiner un motif simple (par exemple une figure géométrique) sur la feuille.



Modèle de formes  
en carton emboîtables

DESTINATAIRE  
**Animateur**

PUBLIC  
**À partir  
de 6 ans**

THÈME  
**Jouer**

## FICHE TECHNIQUE

Par Nicolas Mercier



# Petits jeux coopératifs (4)

**Les jeux de coopération sont de formidables outils pour développer l'entraide et l'esprit de groupe des enfants au sein des accueils collectifs de mineurs. Voici une sélection de jeux variés, rapides, à tester avec votre groupe.**

### En cercle !

#### Le rond assis

- Les joueurs se tiennent en cercle puis tout en restant dans cette configuration, ils font tous un quart de tour sur leur droite. Ils forment alors une sorte de file en forme de cercle. Demander aux joueurs de se rapprocher le plus possible les uns des autres tout en restant en cercle

et file indienne. Puis ils plient légèrement les genoux de manière à ce que chacun puisse s'asseoir sur les genoux de la personne située derrière lui.

- Lorsque tous les joueurs sont assis, compacts et stables, la deuxième phase du jeu la plus périlleuse commence ! Les participants comptent jusqu'à 10 puis tentent de faire tous en même temps un petit bond en avant, tout en restant assis et collés à leurs partenaires. Et on renouvelle l'opération jusqu'à ce que des joueurs tombent ou se relèvent. Fous rires garantis !

#### Faites passer l'anneau

- Prévoir un cerceau pour ce jeu.
- Placer les participants en cercle. L'un des joueurs traverse le cerceau avec son bras et le fait remonter jusqu'à son épaule. Puis on demande à l'ensemble des joueurs de se tenir la main tout en restant en cercle. Le but est de faire passer le cerceau d'une personne à l'autre, sans se lâcher les mains. Les joueurs doivent donc se contorsionner pour traverser le cerceau et le transmettre à leur voisin.

- Pour pimenter le jeu, on peut fixer un nombre de tours à effectuer dans un temps donné ou chronométrer le temps que le cerceau va mettre à faire le tour du cercle.

#### Passe-balle

- Placer les joueurs en cercle. Ils ont à disposition une balle de tennis qu'ils doivent s'envoyer les uns aux autres, en respectant une seule contrainte : ne pas la passer à l'un de ses deux voisins.

- Puis le meneur insère une deuxième balle d'une couleur différente, avec la consigne inverse : elle ne doit être passée qu'à l'un de ses voisins. Concentration nécessaire !



### **Air-terre-mer**

- Air, terre, mer : chacun de ces mots correspond à un geste que devront effectuer les participants par la suite et qu'il faut qu'ils mémorisent dans un premier temps :
  - air = je saute sur place une fois,
  - terre = je fais un bond en avant,
  - mer = je fais un bond en arrière.
- Les joueurs se placent en cercle, ils doivent se tenir les mains. Puis le meneur énonce l'un des termes air-terre-mer : le groupe tente alors instantanément de faire le geste correspondant tout en se tenant les mains. Le but est d'enchaîner le plus de fois possible les gestes sans que le cercle se rompe.

### **La chaise tournante**

- Les joueurs se placent en cercle en prenant soin que chacun d'eux ait une chaise devant lui. Puis les joueurs font basculer le dossier de leur chaise vers eux, de manière à ce qu'elle ne repose plus que sur les deux pieds arrière. Les joueurs maintiennent leur chaise en équilibre à l'aide d'une seule main.
- Au signal de l'animateur, les joueurs doivent changer de place et attraper la chaise de leur voisin de gauche. Et ainsi de suite jusqu'à ce que les joueurs aient fait un tour complet et soient revenus à leur place initiale. Si une chaise tombe, on recommence depuis le début !

## **À l'aveugle**

### **Le code**

- Le groupe est scindé en deux sous-groupes. Chaque groupe se tient de part et d'autre d'un rideau opaque. D'un côté se trouve affichées sur le rideau des étoiles alignées au maximum par 5 (les étoiles peuvent être autocollantes ou bien équipées de velcro).
- Le but pour le groupe se situant de l'autre côté est de placer dans la même configuration ses propres étoiles sur sa face du rideau.
- Mais les deux groupes ne peuvent ni parler, ni toucher le rideau, ni se déplacer de part et d'autre.
- Les consignes leur sont expliquées avant qu'ils se mettent en position et deux minutes sont laissées au groupe pour élaborer une stratégie de communication (en tapant du pied ou des mains, en sifflant...).
- Pour renforcer la difficulté du jeu, on peut ne pas laisser de temps de concertation au groupe. On peut également ajouter des paramètres liés aux étoiles : un plus grand

nombre par rangée ou des étoiles de différentes couleurs qu'il faudra replacer dans le même ordre.

### **Le bâton aveugle**

- Les participants se tiennent en ligne les uns à côté des autres. Chacun reçoit un bâton d'une taille différente, ces bâtons étant distribués aux joueurs par ordre croissant (le premier de la file aura le plus petit, le dernier de la file aura le plus grand).
- Puis le meneur bande les yeux des participants, récupère les bâtons et les redistribue dans un ordre différent. Les joueurs doivent alors parvenir les yeux bandés à récupérer chacun le bâton qu'ils avaient initialement, le plus rapidement possible.
- **Variantes :**
  - sans objet, les joueurs doivent se classer le plus rapidement en fonction de leur taille ;
  - ce sont des objets différents les uns des autres et de tailles différentes qui sont donnés à chaque joueur ;
  - les objets sont différents (par exemple des stylos avec des feutres et crayons de couleur) mais de même taille.

### **Les chiffres à l'aveugle**

- Le meneur bande les yeux des participants puis leur attribue à chacun un chiffre en leur murmurant à l'oreille, de manière à ce que ses équipiers ne l'entendent pas.
- Une fois que chacun a reçu un numéro, les participants doivent le plus rapidement possible se placer en file indienne dans l'ordre croissant de leur chiffre, sans se parler.

### **Obstacles à l'aveugle**

- Préparer un parcours avec une série d'obstacles (sans danger !). Les joueurs vont devoir les franchir, les yeux bandés, tout en se tenant constamment les mains. Un temps limite peut être imposé pour corser le jeu.

## **Le zoo**

*Inviter chaque participant à penser à l'animal de son choix.*

*Il ne doit pas le dire aux autres.*

*Les joueurs vont devoir se classer par taille croissante de leur animal, sans se parler, uniquement en le mimant.*

*Quand ils sont tous en place, le meneur vérifie auprès de chacun l'animal qu'il représente, et valide ou non le classement.*