

Jeux/outils coopératifs

LE VISIO COOP



Le visio'coop est un jeu d'adresse divertissant où un des deux partenaires doit réaliser une structure selon les directives reçues. Il empile les blocs de construction tandis que son coéquipier le guide. Le seul problème est que le bâtisseur a les yeux bandés et doit donc être à l'écoute de son ou ses partenaires pour achever la construction.



Les participants doivent s'entraider pour construire une structure de bois.

Le jeu se compose de pièces géométriques en bois : pavés, cubes, cylindres, ct...et de cartes représentant les constructions à réaliser. Celles-ci sont de difficultés croissantes et demandent donc une adresse de plus en plus grande pour pouvoir réaliser la construction

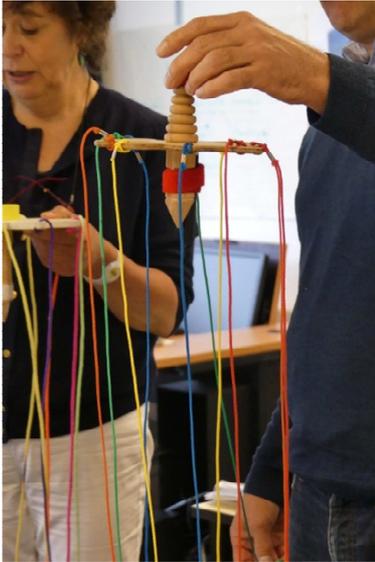


Descriptif :

De 2 à 8 joueurs

Equipe(s) de 2 personnes

Matériel : 36 cartes, 2 jeux de 12 blocs de bois, 2 bandeaux



Le crayon coopératif

Chaque crayon comporte 10 ficelles et peut donc accueillir 10 participants, néanmoins, le nombre de joueurs peut varier si chacun tient par exemple deux ficelles (les ficelles peuvent aussi se retirer facilement pour en choisir le nombre).

Les joueurs tiennent simultanément le crayon via une corde tendue. Placés autour d'une table, les joueurs vont dessiner sur des feuilles de papier. A partir de cette base simple, vous pouvez imaginer de nombreuses applications :

- Préparez un circuit sur la feuille, façon course de voiture, ou des balises à contourner, façon régates. Les joueurs doivent suivre le circuit, sans déborder des limites, le plus prudemment possible, ou le plus rapidement possible.
- Résoudre un labyrinthe en groupe.
- Réaliser un dessin imposé par un modèle (fleur, animal, maison...).
- Plus fort encore: réaliser un dessin imposé, sans modèle !
- Ecrire un mot ou une courte phrase.
- Réaliser un dessin symétrique à un dessin imposé.
- Remplir des mots croisés ou un sudoku.
- etc.

Il n'y a pas de limite à votre imagination. Dans les applications de type "parcourir un circuit", les joueurs communiquent peu verbalement, mais fusionnent en un esprit de groupe qui déplace le crayon. Dans les applications de type "dessin ou écriture », les joueurs au contraire communiquent énormément, négocient la réalisation du dessin, coopèrent pour le réaliser. Le crayon coopératif est donc, selon ses applications, un jeu de "fusion" ou de "coopération".





Jeu coopératif : Le parachute

OBJECTIFS : développer l'aptitude à l'expression et à la communication, encourager la confiance, la compréhension et le respect de l'autre, développer la coopération et l'esprit d'équipe. (Utilisation d'un matériel commun pour atteindre un projet de groupe.).

Le parachute offre une multitude d'activités physiques de coordination et d'expression. Son utilisation développe des capacités relevant de domaines différents :

- **Corporel** : motricité globale (équilibre, coordination générale, rythme, enchaînement de gestes), – Spatial : latéralisation, orientation, déplacement.
- **Social** : coopération, respect des autres, entraide.
- **Créatif** : imagination (recherche de nouvelles figures) et expression (chorégraphies collectives avec ou sans support musical).

Le grand nombre de participants implique des consignes précises, des règles de fonctionnement claires et reconnues de tous.

QUELQUES IDEES DE JEUX

- Un peu de manipulation : pour bien tenir la toile avec le pouce pardessus, ne pas utiliser les poignées si plus de participants que le nombre de poignées... apprendre à sentir la toile, à bien la tendre, à marcher avec et tous ensemble...
- La roue : faire tourner tous ensemble le parachute qui reste tendu, les 2 mains sur la toile... sans bouger puis en faisant un pas chassé... dans un sens, dans l'autre.
- Le carrousel : puis juste la main droite, ou la main gauche... en marchant, sautillant ou en trottinant pas trop vite... ou plus pour les plus grands.
- Le parapluie : lever la toile en l'air tous ensemble et se regarder sous le parachute...
- Le carrefour : ... avant de changer de place selon la consigne : ceux qui ont des lunettes, les cheveux longs ou qui aiment les épinards ... en se déplaçant sous la toile du parachute avant qu'elle ne retombe
- Le concert de vagues : de plus en plus haute, puis calme, échangeons nos vagues...
- Tous lèvent le bras pour gonfler le parachute, puis, lâchent la toile et tournent sur eux-mêmes...
- Des ballons à lancer en l'air et à rattraper ... sans les faire tomber hors de la toile et ainsi de suite avec des balles, les grenouilles.
- pour ranger le parachute, faire replier tout le tour jusqu'à en faire un long boudin...
- Etc.



Tricours :

Un jeu/outil coopératif pour ne plus jouer les uns contre les autres, mais les uns avec les autres.

Objectif : S'organiser ensemble pour réaliser une tâche

Nb participants : 2 ou 3 joueurs

Intérêt : Dépasser la notion d'opposition et de compétition avec la réalisation d'un objectif commun qui ne peut être atteint que par la participation de tous.

Règle du jeu : Les joueurs tirent sur les cordelettes au moyen de l'anneau pour faire se déplacer les billes. L'objectif est de conduire la bille placée dans l'anneau, sur la ligne de couleur lui correspondant jusqu'au trou cerclé de la même couleur sans que celle-ci ne tombe en route dans les autres trous. Les joueurs doivent se parler pour accorder leurs mouvements s'ils veulent réaliser le défi de conduire les trois billes chacune dans leur trou.