



Université de Paix asbl

De la prévention à la gestion positive des conflits

Jeux de coopération

JEUX COOPÉRATIFS : QUOI ET POUR QUOI ?

●●● Qu'est-ce qu'un jeu coopératif ?

Un jeu coopératif est un jeu sans gagnant ni perdant, sans exclu ni éliminé, sans camp fixe et permanent. C'est ce qui le distingue des jeux de compétition et de beaucoup d'activités sportives. Loin de critiquer les jeux de compétition qui développent aussi des valeurs, ici l'accent est mis sur convivialité, le plaisir de rencontrer les autres et un défi où l'enjeu est de gagner tous ensemble. Le jeu coopératif, c'est un jeu où le simple plaisir de jouer est mis en avant dans la poursuite de l'objectif de groupe qui sera atteint grâce à l'entraide dans les interactions.

●●● D'où viennent ces jeux ?

Les jeux coopératifs sont issus principalement des « New Games » (nouveaux jeux) créés par Stewart Brand aux Etats-Unis au moment de la guerre du Vietnam. Le principe fondamental en est l'engagement physique, même assez rude, mais sans gagnant ni perdant. Des canadiens ont ensuite repris une partie de ces jeux, où il n'y avait ni violence ni compétition, pour en faire des jeux coopératifs.

Terry Orlick, enseignant à l'Université d'Ottawa, a joué un rôle important dans cette démarche. Il a étudié différentes cultures (papous, esquimaux, chinois, ...). Il y a repéré des jeux coopératifs et, sur les traces de l'anthropologue Margaret Mead, il a étayé la thèse selon laquelle il y aurait un lien entre la fréquence de l'utilisation des jeux coopératifs et la caractéristique non-violente de telle ou telle culture. Ses travaux dans les écoles du Canada ont permis de mieux cerner l'impact de la pratique de tels jeux sur les comportements et plus particulièrement sur la faculté d'évoluer en groupe.

Ensuite, des psychologues allemands ont ramené des Etats-Unis des ouvrages sur les jeux coopératifs qui, pour l'essentiel, étaient des jeux de plein air. Ils en ont adapté les mécanismes pour créer des jeux de société coopératifs. Depuis 1988, la formule des jeux dans l'espace a pris un développement important grâce à l'édition, notamment par l'Université de Paix des livres « Jeux coopératifs pour bâtir la paix », tomes 1 et 2.

Outils d'animation, d'observation, de connaissance de soi et des autres, ces jeux concernent les parents, les instituteurs, les éducateurs, les animateurs, les formateurs et toutes les personnes pour qui le jeu est un moment important de l'éducation et la solidarité une dimension essentielle de la vie en société.



●●● Pour quoi utiliser des jeux?

Pour beaucoup d'entre nous, le jeu a été la première pédagogie de la vie, le moyen de grandir et d'apprendre. Plus jeune, nous avons tenté des imitations, des essais non dans l'intention d'être parfaits mais d'éprouver du plaisir, du désir et de la distraction. Ce qui nous procurait du plaisir, de la satisfaction, nous l'adoptions et le refaisons.

Pour nous, à l'Université de Paix, le jeu est directement lié au plaisir intense. Il offre la possibilité de relativiser le réel. Il permet de prendre une place dans le groupe, SA place, celle qu'on choisit ou non de montrer aux autres. Il autorise aussi à communiquer, à laisser entrevoir sa force de réagir, de se comporter, de manifester son accord, son désaccord, de dire ou non des choses. Le jeu coopératif pousse également à interagir, réagir et parfois co-agir. Enfin, c'est l'occasion de prendre conscience du fonctionnement des autres, des différences de comportement, de pensée, de discours,... Sont mis en jeu les individus avec leurs savoir-faire et savoir-être et le groupe avec sa dynamique et ses enjeux. Ce qu'on commence pour soi, puis dans le groupe, pourquoi ne pas l'étendre à la société ? Accorder une place à tous et développer une solidarité entre tous ...

Les jeux de coopératifs aident l'enfant à :

- avoir confiance en lui ;
- avoir confiance dans les autres ;
- pouvoir s'exprimer, exprimer ce qu'il ressent ;
- pouvoir interpréter et accepter les avis des autres ;
- pouvoir transformer ses avis en fonction des autres ;
- mieux se comprendre et mieux comprendre les autres ;
- dépasser ses angoisses, ses craintes de mal faire et d'être jugé ;
- vivre en groupe et se sentir responsable de soi et des autres ;
- communiquer positivement avec les autres.

Pour l'adulte organisateur, ces jeux permettent de :

- observer les différents comportements des enfants ;
- mieux connaître l'enfant ;
- voir comment fonctionne le groupe.



JEUX COOPÉRATIFS : COMMENT ?

●●● I. JE ME PRÉSENTE

Prénom et dessert préféré

Tous assis en cercle. L'animateur donne son prénom et son dessert préféré puis lance le ballon à un enfant. Celui qui le reçoit fait de même, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'ils se soient tous présentés. L'animateur reprend la balle et la relance à quelqu'un en le nommant et en rappelant son dessert préféré. Celui qui la reçoit doit faire de même, et ce jusqu'à ce que tous soient cités.

Je m'assieds dans l'herbe

Tous assis en cercle, une chaise supplémentaire. Le participant qui s'aperçoit qu'il y a une chaise vide à sa gauche ou à sa droite doit taper sur celle-ci et s'y asseoir en disant « je m'assieds ». Son voisin suit le mouvement en s'asseyant sur la chaise libérée par le premier et dit « dans l'herbe ». Son voisin fait de même en disant « et j'appelle... » en donnant le prénom de l'un des participants. Celui qui est ainsi appelé quitte sa place pour s'asseoir à côté de celui qui vient de parler. Une autre chaise est donc libérée. Le participant le plus rapide (à gauche ou à droite) tape sur la chaise, et ainsi de suite.

Zip zap

Tous assis en cercle. L'animateur se place au centre et pointe l'index vers un participant. S'il dit « zip », la personne doit nommer le participant placé à sa droite. S'il dit « zap », il nomme celui placé à sa gauche. Si le prénom donné est le bon, l'animateur désigne un autre personne. Si le prénom n'est pas le bon, la personne qui s'est trompée prend la place au centre. Lorsque la personne au centre dit « zip zap », tout le monde doit changer de place.

Présentation : aller vers le centre

Tous debout en cercle. Un premier participant avance d'un pas au centre en donnant son prénom et en faisant un geste ou un son. Un autre fait de même, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous se soient présentés et soient réunis dans un cercle plus serré. On peut poursuivre en faisant le mouvement inverse. Un premier s'écarte d'un pas en citant, par exemple, une qualité qu'il se reconnaît. Les autres font de même jusqu'à ce que tous aient intégré le grand cercle.



Personne à personne

Tous debout. Les participants évoluent dans la pièce au son de la musique. L'animateur arrête la musique et cite une partie du corps (pied, coude, cheveux, nez, fesses, ...). Les personnes doivent se trouver un partenaire et se toucher via l'endroit désigné par l'animateur « main à main ». Lorsque la musique reprend, les participants recommencent à évoluer dans la pièce.

Toucher couleur

Même principe que le jeu précédent. Les participants évoluent dans la pièce tant qu'il y a de la musique. L'animateur arrête la musique et désigne une couleur. Chacun doit toucher la couleur désignée sur un des participants.

Blason

Chaque participant reçoit un blason qu'il complète, avec par exemple : mon plus grand rêve, mes attentes, le portrait chinois (si j'étais un phénomène naturel, un animal, un aliment, ...). Il le présente ensuite au groupe.

Bingo !

Chaque joueur reçoit une feuille subdivisée en différentes cases : « aime lire des bandes dessinées », « adore faire la cuisine », « a un frère et une soeur », ... En discutant librement avec les autres, chacun va alors faire signer une dizaine de cases qui correspondent au vécu de 10 personnes différentes. Dès que 10 cases ont été signées, la personne s'assied et dit : « Bingo ! »

Un pas, un geste, un son

En cercle, chacun à son tour va faire un pas, dire son prénom, faire un geste et dire un son. Puis tous les autres vont reproduire ce qu'il vient de faire.



●●● II. JE M'EXPRIME

J'aime bien, j'aime pas

Tous assis en cercle. Celui qui commence cite une chose ou une activité qu'il aime. Tous ceux qui, comme lui, aiment cette chose ou cette activité doivent se déplacer d'une chaise vers la droite. Ceux qui ne l'aiment pas doivent rester à leur place.

J'aime les personnes qui

Tous assis en cercle, une chaise en moins et l'animateur au centre. Il dit « j'aime les personnes qui ... » et il choisit un élément visible (par exemple « ... qui portent un pantalon »). Toutes les personnes qui portent un pantalon doivent se lever et changer de place. Il en profite pour s'asseoir sur une chaise libre. Celui qui reste au centre dit à son tour « j'aime les personnes qui ... ». Dans un second temps, la consigne change : il s'agit de choisir un élément invisible (loisir, plat préféré, ...).

Cartes coupées ou l'âme sœur

Tous les participants reçoivent une demi-carte. Au son de la musique ils évoluent dans la pièce et s'échangent la demi-carte. Quand la musique s'arrête, ils retrouvent l'âme sœur (le double de la demi-carte) et parlent pendant une minute sur un thème proposé par l'animateur : « pendant les vacances, je ... », « sur une île déserte, j'emporterais ... », « mon passe-temps favori ... », « ce que j'apprécie le plus chez les autres ... », « j'ai peur quand ... », « Mon rêve le plus fou ... », « Ce qui m'exaspère le plus chez les gens ... », ...

Variante : le carnet de présentation

Les participants se mettent deux par deux et s'asseyent face à face, de manière à ce que l'ensemble du groupe forme deux lignes parallèles. L'animateur annonce un sujet de conversation. Durant une minute chrono, les participants qui se font face conversent à propos du sujet annoncé. Lorsque la minute est passée, l'animateur arrête les conversations et demande aux participants d'une même ligne de changer d'interlocuteur en glissant d'une place vers la droite. Un nouveau sujet est lancé.

Je vous emmènerais

Chacun choisit un endroit agréable où il emmènerait le reste du groupe. Il le décrit en quelques mots.



Moi aussi

Tous assis en cercle. Une personne confie au groupe un fait qu'elle estime lui être arrivé à elle seule. Si par hasard, un participant du groupe a également vécu cela, il va s'asseoir sur les genoux de la personne, puis retourne à sa place. Un autre raconte, et ainsi de suite pour le reste du groupe.

Dé des préférences

L'animateur lance un dé, sur les faces duquel des dessins représentent différents thèmes : mon animal préféré, ce que j'aime faire pendant mon temps libre, ... Si le dé tombe par exemple sur la face « personnage célèbre », le participant explique au reste du groupe quelle personne connue il apprécie et pourquoi. Tous ceux qui aiment le même personnage se lèvent et le miment éventuellement. Il est possible également de dire cela sous la forme « si j'étais ..., je serais ... parce que ... ». Par exemple : « si j'étais un plat cuisiné, je serais du chili con carne, parce que j'aime que la vie soit pimentée, je me trouve chaleureuse et parfois piquante avec les autres. »

Sac à mots

Chaque participant reçoit un bout de papier sur lequel il note un mot (nom commun, verbe, adjectif) et le donne ensuite à l'animateur qui les redistribue. Chacun lit le mot qu'il a reçu et un participant commence une histoire en y incluant le mot écrit, un autre participant enchaîne et ainsi de suite. L'histoire doit avoir un début, un déroulement et une fin.



●●● III. J'ÉCOUTE

a) Le non verbal

Rumeur mimée

L'animateur constitue des cercles de dix participants maximum. Dans chaque groupe, tous sont tournés vers l'extérieur du cercle sauf un qui s'avance au centre et décide d'un court mime. Une fois prêt, il tape sur l'épaule d'un participant qui se retourne et il lui présente son mime. L'observateur devra à son tour choisir un spectateur et lui présenter le plus fidèlement possible le mime observé. Lorsque tous les participants du cercle l'ont fait, l'initiateur présente son mime pour qu'ils puissent comparer.

Miroir

Se placer 2 par 2, paume contre paume. L'un des deux mime une activité ou fait des gestes. L'autre l'imité le plus fidèlement possible. Les rôles changent.

Animaux

L'animateur prépare des cartes sur lesquelles figure un animal. Il prévoit un double pour chaque animal. Chaque participant reçoit une carte et doit retrouver son double, soit en mimant, soit en faisant le cri.

Statue

Chaque participant reçoit une carte, sur laquelle est expliquée une situation (exemple : « quelqu'un te dépasse dans une file d'attente »). Ceux qui reçoivent une carte écrite en noir doivent imaginer une posture et des gestes correspondant à la description. Une fois la gestuelle trouvée, les joueurs arrêtent de bouger. Ceux qui reçoivent une carte écrite en rouge doivent retrouver (grâce à l'observation) la personne qui mime la situation décrite.

Classement par date de naissance

Les participants doivent constituer en silence une file où ils se classent par ordre chronologique, du plus jeune au plus âgé. Il est possible de créer cette file sur base de la couleur des yeux, de la plus claire à la plus foncée.

Coco est bien assis ?

Un participant se retrouve au centre du cercle, les yeux bandés. Il doit tourner sur lui-même plusieurs fois avant de se diriger vers un des membres du cercle et de s'asseoir sur ses genoux. Il lui demande alors : « Coco est bien assis ? ». L'autre répond « oui », ou encore « oui, Coco est bien assis » sans déformer sa voix. Le sujet qui a les yeux bandés tente de deviner de qui il s'agit selon la voix, et s'il n'y arrive pas, en touchant les vêtements et le corps.



« J'ai envie de vomir »

Chaque personne choisit deux cartes : une carte avec une phrase et une carte avec un état d'esprit. Une fois ces cartes tirées au sort, le participant cite la phrase en utilisant le langage non verbal (voix, mimiques, gestes) correspondant à l'état d'esprit. Grâce à l'observation et à l'écoute, le reste du groupe tente de trouver l'état d'esprit ainsi mimé. La phrase peut être la même pour tous : « j'entends des voix venues d'ailleurs » ou « j'ai envie de vomir » par exemple. Quelques exemples d'états d'esprit : viril, fatigué, triomphant, triste, dégoûté, stressé, amoureux, vantard, coupable, moqueur, impatient, ...

Baguette

Sans parler, choisir un partenaire et lui faire comprendre quelque chose que je voudrais qu'il fasse. A lui de comprendre le message et de s'exécuter.

Mais qu'est-ce que tu fais ?

Un participant se lève et s'installe en face d'une autre personne pour lui faire un geste (par exemple mimer le fait de se laver les cheveux). L'observateur lui dit : « Mais qu'est-ce que tu fais ? » L'autre répond une chose absurde, qui n'a rien à voir avec son geste : « je tonds ma pelouse » L'observateur se lève alors et mime devant un autre participant ce qu'il vient d'entendre (dans ce cas-ci il fait mine de tondre la pelouse). Quand l'autre lui demande « Mais qu'est-ce que tu fais ? », il répond autre chose (« Je tricote »). Et ainsi de suite.



b) Le verbal

Domino

Tous assis en cercle. Dans un premier temps, les participants doivent trouver une ressemblance visible avec leur voisin de gauche et celui de droite. Chacun présente ensuite son point commun avec son voisin de gauche. Dans un second temps, après avoir changé de place, il s'agit de trouver avec chacun de ses voisins un point commun invisible (loisirs, films préférés, âge, ...) et de l'exposer ensuite au groupe.

Dessin dos à dos

Par groupe de deux, les participants s'asseyent dos à dos. L'animateur demande à chacun de dessiner, sur un papier, un motif simple composé uniquement de formes géométriques. Dans chaque paire, l'un décrit son dessin à l'autre en ne mentionnant que les formes géométriques, les distances approximatives et leur place sur la feuille de manière à ce que son partenaire puisse reproduire le même dessin sans savoir de quoi il s'agit et sans poser de question. Après confrontation, inverser les rôles.

Rumeur racontée

L'animateur raconte une histoire à l'un des joueurs, les autres restant en dehors de la pièce. Le joueur n°1 raconte à son tour ce qu'il en a retenu au joueur n°2, qui rentre alors dans la pièce. Et ainsi de suite, au moins 5 fois. Le dernier participant relate le récit à tout le groupe, puis la version originale est comparée à la sienne.

Qui suis-je ?

Chaque participant écrit son prénom sur une étiquette autocollante. L'animateur reprend les étiquettes et les redistribue. Chaque joueur colle l'étiquette reçue sur le dos de son voisin de droite (sans lui montrer). Les joueurs doivent retrouver leur nouvelle identité en posant des questions auxquelles il n'est possible de répondre que par « oui » ou « non ». Dès qu'un joueur a découvert sa nouvelle identité, il se place à côté de la personne réelle. Il est possible de réaliser ce jeu avec des étiquettes de personnages célèbres.

Prénom parlé, chanté, murmuré

1ère tournante : un participant appelle quelqu'un par son prénom et ils s'échangent leurs places. 2ème tournante : un autre participant fait la même opération, mais en chantant le prénom. 3ème tournante : même chose pour un 3ème participant qui va murmurer le prénom. A la fin les 3 tournantes fonctionnent en même temps.



Ecoute avec interférences

Une personne est assise et 4 autres sont debout autour d'elle. Le 1er participant pose une question, le second tape dans les mains, le 3ème donne un calcul, et le dernier mime un geste de la vie courante. Alors seulement la personne assise va répondre à la question, taper des mains, résoudre l'opération mathématique et reproduire le geste mimé.

Citron-citron

Une personne au centre, une chaise vide. Celui qui est à la gauche de la chaise va taper de la main sur la chaise et appeler quelqu'un par son prénom pour qu'il vienne s'y asseoir. Le but du jeu est de taper sur la chaise et de citer le prénom avant que la personne au centre ait eu le temps de se rasseoir sur la chaise vide. Une fois le prénom cité, il est trop tard pour la personne sans chaise. Celui dont le prénom est cité vient s'asseoir à l'endroit vide.

Baromètre des croyances

Chacun note sur un bout de papier une croyance qu'il a : « Les noirs courent plus vite. », « Les femmes n'ont aucun sens de l'orientation. », « Les Américains sont des idiots. », ... Ensuite pour chaque croyance, les joueurs vont se situer corporellement de part et d'autre d'une ligne définie : par exemple très à gauche de la ligne s'ils sont d'accord avec la croyance, très à droite de la ligne s'ils ne sont pas du tout d'accord. L'objectif est de mettre par couple des sujets qui s'opposent fortement sur un thème et de leur demander de reformuler simplement ce que l'autre leur dit de son point de vue, sans juger ni condamner.



c) Les sentiments

Musique des sentiments

L'animateur fait écouter des extraits musicaux. Après chaque morceau, il demande aux participants de dire ce qu'ils ont ressenti en écoutant la musique.

Photolangage

A choisit une photo de mimique qu'il aime ou une photo qu'il n'aime pas. A explique à B ce qu'il observe objectivement : B corrige A quand il est dans le jugement ou l'émotion. A explique à B ce que représente cette photo pour lui (elle) et quelle émotion la personne sur la photo semble ressentir. B écoute sans juger. B raconte au reste du groupe ce que A vient d'expliquer : A corrige B quand il interprète ou déforme ses propos. Les rôles s'inversent.

Télépathie

- 1) Demande à ton voisin de penser à une personne qu'il aime beaucoup et de se souvenir d'un événement heureux vécu avec cette personne.
- 2) Demande à ton voisin de penser à une personne qu'il déteste et de se souvenir d'un événement désagréable vécu avec cette personne.
- 3) Demande à ton voisin de penser à une personne qui l'indiffère et de se souvenir d'un événement banal et inintéressant vécu avec cette personne.
- 4) Demande à ton voisin de repenser à une des personnes à laquelle il vient de penser (la personne qu'il aime, qu'il déteste ou qui l'indiffère). Devine à quelle personne l'autre pense.

QUI SE RESSEMBLE S'ASSEMBLE

En cercle, on compte 1-2-3-4 1-2-3-4 1-2-3-4, etc. Les joueurs disent chacun à leur tour le chiffre qui leur revient. (Note : si vous êtes moins de 15, ne comptez que jusque 3, si vous êtes moins de douze, ce jeu perd de son sens.) Ensuite les joueurs peuvent quitter le cercle et se mouvoir librement dans l'espace de la pièce. Bien, le jeu est le suivant : il y a quatre groupes, les 1 rient, les 2 pleurent, les 3 ont peur, les 4 sont en colère. Ne commencez pas avant mon signal. Vous allez fermer les yeux et marcher librement, en silence, à tâtons. Lorsque vous rencontrerez quelqu'un, vous lui faites votre cri : soit un rire, soit un pleur, soit un cri d'effroi, soit un cri de colère. Lorsque vous rencontrez quelqu'un qui est de votre famille émotionnelle, vous le prenez par l'épaule et formez une chaîne. Si vous tombez sur une chaîne déjà constituée et dont le cri est le vôtre, avancez à tâtons jusqu'au bout de la chaîne et joignez-vous-y. Le jeu dure jusqu'à ce que tout le monde ait rejoint sa chaîne. Y a-t-il des questions ?... Maintenant, fermez les yeux, et allez-y.

Lorsque tous les participants sont regroupés, l'animateur invite les participants à rouvrir les yeux et reformer un cercle. (Note : ce jeu est très amusant également dans le noir, ou les yeux bandés...)



d) Les besoins

Robots

L'animateur constitue des groupes de trois participants dans lesquels il y a un mécanicien et deux robots. Chaque groupe doit déterminer un bruit qui l'identifiera par rapport aux autres (« bip-bip », « clac-clac », « pouet-pouet »). Chaque mécanicien met ses deux robots en route. Les robots se déplacent en ligne droite. Dès qu'ils rencontrent un obstacle qui les empêche de poursuivre leur route, ils émettent le son convenu pour appeler leur mécanicien à l'aide. Celui-ci devra les diriger correctement pour qu'ils puissent à nouveau avancer. L'activité est répétée de façon à ce que, dans chaque groupe, chacun soit mécanicien.



●●● IV. JE PRENDS MA PLACE

Pomme , poire, pêche

Tous assis en cercle. L'animateur attribue à chaque participant (et à lui-même) le surnom de pomme, poire ou pêche. Il enlève une chaise, se place au centre et donne la consigne. Quand celui qui est au centre dit le nom d'un des trois fruits, ceux-ci doivent se lever et changer de place. S'il dit « salade de fruits », tous doivent se lever. Celui qui est au centre en profite pour s'asseoir sur une chaise libre. Celui qui reste au centre lance la consigne suivante. Voici une variante. L'animateur prépare des étiquettes portant le nom d'un légume (3 noms différents pour 9 participants, 4 pour 12,...) et en colle une sur chaque participant. L'activité se déroule comme la précédente. A la consigne « salade de légumes », tout le monde doit changer de place.

Nœud

Tous debout, répartis en cercle (serré) de 8 personnes maximum. Chacun ferme les yeux et tend les bras vers l'avant en les croisant jusqu'à ce qu'il ait dans chaque main celle d'un autre. Une fois que chacun tient fermement, les participants ouvrent les yeux et défont le nœud. Toutes les gymnastiques sont permises, du moment qu'on ne lâche pas prise.

Alphabet vivant

Diviser les participants en sous-groupes de cinq/six personnes. Chaque sous-groupe s'isole et doit représenter physiquement un mot avec toutes les personnes du groupe. Quand tous les participants sont revenus dans la pièce, chaque sous-groupe représente, tour à tour, « son mot » et le fait deviner aux autres participants.



●●● V. J'AI DES QUALITÉS

Prénom et qualité

Tous assis en cercle. Un premier participant lance un ballon mou à un autre en donnant son prénom et une qualité qu'il se reconnaît. Celui qui reçoit le ballon fait de même, jusqu'à ce que tous se soient présentés. L'animateur reprend le ballon et le relance à l'un des participants en se rappelant de son prénom et de la qualité qu'il s'est attribuée. Celui qui reçoit le ballon fait de même, et ce jusqu'à ce que tous les participants aient été cités.

Je suis fier(e) ...

Chaque participant cite devant le groupe une réalisation personnelle dont il est fier et il s'en explique. Ensuite, le groupe trouve pour chaque participant deux qualités dont il a fallu qu'il fasse preuve pour mener à bien la réalisation personnelle précédemment citée.

Carte des qualités

Chaque participant prépare une feuille de papier au bas de laquelle il écrit son prénom et il la passe à son voisin de gauche. Celui-ci note au haut de la feuille une phrase où il remercie (ou félicite) cette personne pour un fait concret. Puis il plie la feuille de la largeur de sa phrase et il la passe au suivant qui fait de même. Quand toutes les feuilles (pliées en accordéon) sont revenues à leurs propriétaires chacun découvre individuellement sa « carte des qualités ».

Silhouettes

Les participants se placent deux par deux. L'animateur distribue à chacun une feuille de la grandeur de leur corps, des peintures ou des marqueurs et demande que, par paire, l'un se couche sur la feuille et l'autre dessine sa silhouette (le contour de son corps) et vice versa. Ensuite, chaque participant dessine sur sa silhouette les savoirs et les compétences qu'il estime avoir, et ce pour chaque partie de son corps (avec mes mains, je sais faire ..., avec mon cœur, avec ma tête). Quand tous les participants ont fini, chacun montre sa silhouette complétée aux autres et explique ce qu'il a dessiné.

Chaudoudoux

Chacun reçoit trois chaudoudoux, les complète par écrit (ou en dessin) et les distribue à trois personnes différentes. L'idéal est de raconter l'histoire des chaudoudoux avant de faire l'exercice.



●●● VI. JE VIS LA CONFIANCE

Guide et aveugle

Les participants se placent 2 par 2. L'un ferme les yeux et joue l'aveugle, l'autre le guide à travers la pièce. L'animateur peut prévoir un parcours avec des obstacles. Ensuite, ils échangent les rôles.

Vampire

Tous assis en cercle, les yeux fermés. L'animateur désigne un participant comme le vampire en lui touchant l'épaule. Celui-ci ouvre les yeux, se lève, sort du cercle et choisit une victime en lui pinçant doucement les épaules. La victime devient vampire à son tour. Chaque vampire a le droit de croquer 2 victimes. Une fois les victimes mordues, les vampires viennent se placer au centre du cercle.

Cui-cuis et oiseau magique

Tous debout, les yeux fermés. L'animateur désigne secrètement un oiseau magique en lui caressant la tête. La consigne est la suivante : « Vous êtes tous des cui-cuis sauf un qui sera l'oiseau magique et qui aura les yeux ouverts (l'animateur l'aura désigné secrètement au début du jeu, en lui caressant la tête). Le but du jeu est de trouver l'oiseau magique et de se joindre à lui. Lorsqu'un participant touche un autre, il fait « cui-cui ? ». Si l'autre répond « cui-cui », c'est que c'est un cui-cui. S'il ne répond rien, c'est que c'est l'oiseau magique. Le participant peut alors ouvrir les yeux et se placer derrière lui. Le jeu se termine quand tous les participants ont rejoint la file muette de l'oiseau magique.

Bouteille ivre

Les participants forment un cercle très serré de quinze personnes maximum. Un participant se propose pour être « la bouteille ivre ». Il se met au milieu et doit, en se tenant raide et en gardant bien les pieds au centre du cercle, se laisser tomber. Les autres participants l'accueillent puis le repoussent doucement de façon à le faire tomber ailleurs.

Pont de chaises

L'animateur se met debout sur la chaise. Le premier participant passe sa chaise à l'animateur qui la dépose à côté de lui, de façon à commencer à constituer une ligne de chaises. Ensuite, il grimpe sur la chaise de l'animateur (qui reste sur sa chaise), de façon à regagner sans tomber, sa propre chaise. Le suivant donne sa chaise pour qu'on la dépose en continuation de la ligne amorcée. Il grimpe ensuite sur la première chaise, puis la deuxième, de façon à rejoindre sa propre chaise. L'exercice est terminé quand tous les participants sont passés de chaise en chaise.

Carwash massage

Par 2 : l'un va masser l'autre avec une balle ou avec les mains, soit librement, soit en simulant un carwash sur le corps : rouleaux, shampoing, rinçage, polissage, ...



●●● VII. JE VIS LA COOPÉRATION

X pieds - x mains

Constituer des groupes de maximum 10 personnes. Le groupe doit réaliser le plus rapidement possible la consigne donnée par l'animateur. Celui-ci indique le nombre de pieds et de mains qui doivent être au sol. A chaque tentative, l'animateur réduit le nombre de pieds et de mains, obligeant les participants à trouver des solutions diverses pour y arriver.

Abri anti-atomique

Tous assis en cercle, les yeux fermés. L'animateur colle sur le front de chaque participant une gommette d'une couleur déterminée (choix entre 4 couleurs). Aux 4 coins de la pièce, l'animateur colle une gommette d'une couleur. Ensuite, il prévient les participants qui ont ouvert les yeux qu'une bombe va exploser dans 30 secondes. Ils doivent gagner, sans parler ni écrire, leur abri anti-atomique (correspondant à la couleur qu'ils ont sur le front).

Chaise musicale

Tous en cercle, les chaises tournées vers l'extérieur (du nombre des participants, moins une). Les participants évoluent sur la musique autour du cercle. Quand la musique s'arrête, tous doivent s'asseoir sur une chaise ou sur les genoux d'un participant. Au fur et à mesure, une chaise est enlevée et les participants coopèrent pour qu'ils soient à chaque fois tous assis.

Palmier, éléphant ou lapin

Tous debout en cercle, l'animateur au milieu. Il montre aux participants comment mimer :

- Un éléphant => par 3 : celui du centre est fléchi vers le sol et joint les bras pour signifier la trompe de l'éléphant. Les deux personnes de chaque côté font les oreilles en arrondissant leurs bras.

- Un lapin => par 3 : celui du centre met ses deux mains devant la bouche pour représenter les dents. Les deux personnes de chaque côté tendent un bras derrière la tête de la personne qui se trouve au centre pour faire les longues oreilles.

- Un palmier => par 3 : celui du centre pointe les bras, l'un à gauche et l'autre à droite pour former un palmier à trois branches. Les autres joueurs font de même.

La personne au centre désigne un participant en disant l'un de trois éléments, « palmier », « éléphant » ou « lapin ». Le participant ainsi désigné est le centre du mime et représente ce qui est demandé avec ses deux voisins. Celui qui se trompe va au centre et le jeu recommence.



Marins

Les participants se déplacent en formant une seule file le long d'une ligne centrale. Si le commandant (le 1er de la file) crie « tribord », tout le monde tourne à droite, s'il crie « bâbord », chacun vire à gauche. « En avant toutes ! » signifie le retour au centre. Le chef lance ses ordres de plus en plus vite, et chacun doit être vigilant pour ne pas se tromper. Ensuite si le commandant crie « requin », les joueurs forment un énorme poisson que le requin n'osera pas attaquer. Quand les participants entendent « pieuvre », ils se collent les uns aux autres de telle sorte que les tentacules de l'animal ne puissent pas les arracher.

Pas de mains !

Les participants s'alignent deux par deux. Sans l'aide des mains, la première paire soulève un ballon du sol, le porte jusqu'à l'extrémité du terrain (ou de la pièce) et le ramène à la 2ème paire de la file, qui fait de même. Le jeu s'arrête lorsque tous les couples sont passés. Si la balle tombe, les deux participants doivent revenir au point de départ et recommencer.

Chaise vide

Une chaise vide, une personne circule, les autres restent assis. Les chaises sont éparpillées un peu partout de manière irrégulière. Le but est d'empêcher la personne de se rasseoir sur la chaise vide. Lorsque quelqu'un s'assied sur la chaise vide, il libère une autre chaise susceptible d'être approchée par la personne sans chaise. La coopération et la recherche d'une stratégie intéressante sont donc de mise dans ce jeu.

Machine infernale

Le 1er joueur fait un bruit, un mouvement et prend une position bien définie. Vient ensuite le second participant, qui s'accroche au 1er avec un son, un geste et une posture différente. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que le tout forme une machine infernale, remplie de sons et de gestes différents.



BIBLIOGRAPHIE

●●● Ouvrages

- Bessel H., Le développement socio-affectif de l'enfant (Prodas), Actualis, Québec, 1975
- Bisschop M., Verreydt D., Frappe plus fort ici! : Une histoire sur les perséctions, Education sociale, éd. Averbode, 2000
- Crabbé C., J'ai un problème : les enfants de 9 à 10 ans demandent conseil, Education sociale, éd. Averbode, 2000
- Crary E., Négocier ça s'apprend tôt!*, Pratique de résolution de problèmes avec les enfants de 3 à 12 ans, éd. Université de Paix, Namur, 1997
- Crevier R., Berube D., Le plaisir de jouer. Jeux coopératifs, éd. I.P.A.Q., Québec
- Deboutte G., L'enfant, ni loup, ni agneau : Comment en finir avec les persécutions à l'école, éd. Erasme, 1997
- Dolto C., Ça fait mal la violence, éd. Gallimard Jeunesse
- Fortin C., Je coopère, je m'amuse. 100 jeux coopératifs à découvrir, éd. La Chenelière/Mc Graw-Hill, 1999
- Gerber J., Pour une éducation à la non-violence, éd. Chronique sociale et E.V.O. a.s.b.l., 2000
- Ghazal M., Mange ta soupe et tais-toi, éd. Seuil, 1992
- Gobry D., Eduquer à la confiance, en soi, en l'autre, aux autres, éd. Chronique sociale, 1999
- Gordon T., Enseignants efficaces, éd. Le Jour, Québec, 1981
- Gordon T., Parents efficaces, éd. Le Jour, Québec, 1976
- Gordon T., Comment apprendre l'autodiscipline aux enfants, éd. Marabout, 1992
- Lafitte R., Une journée dans une classe coopérative. Le désir retrouvé, éd. Matrice, 1997
- Lefèvre D., Jeux nouveaux, éd. Le Souffle d'Or, France
- Mashedier M., Jeux coopératifs pour bâtir la paix*, tomes 1 et 2, éd. Université de Paix, Namur, 1989
- Salomé J., Si je m'écoutais, je m'entendrais, éd. de l'Homme, Montréal, 1990
- Salomé J., Papa, maman, écoutez-moi vraiment, éd. J'ai lu, 1996
- Samalin N., C'est pas juste! Comment gérer les conflits entre frères et sœurs, éd. Flammarion, 1997
- Coopérer pour développer la citoyenneté. La classe coopérative, Question d'école, éd. Hatier, 1999
- Découvrir la coopération. Activités d'apprentissage coopératif pour les enfants de 3 à 8 ans, éd. La Chenelière, 1997
- Graines de médiateurs, médiateurs en herbe*, Université de Paix, éd. Mémor, 2000
- Jouons ensemble*, 40 jeux de groupe pour les 6-12 ans... et les autres, éd. Non-violence actualité, réédition, France, 2001



●●● Livres pour enfants

- Boujon C., La brouille, éd. Lutin de poche de l'Ecole des Loisirs, Paris, 2000
Boujon C., Le lapin loucheur, éd. Lutin de poche de l'Ecole des Loisirs, Paris, 1984
Browne A., Une histoire à quatre voix, diffusion éd. Ecole des loisirs, 2000
d'Allancé, Grosse colère, éd. Ecole des loisirs, Paris, 2001
de Pennart G., Balthazar!, diffusion éd. Ecole des loisirs, 2001
de Saint Mars D., Bloch S., Lili se dispute avec son frère, collection «Ainsi va la vie», éd. Calligram
de Saint Mars D., Bloch S., Max se bagarre, collection «Ainsi va la vie», éd. Calligram
Girardet S., Rosado P., Silence, la violence! 6 petites fables pour mieux vivre ensemble, éd. Hatier, 2000
Hoban T., Regarde bien, Kaléidoscope, diffusion éd. Ecole des Loisirs
Jonell L., Mathers P., Maman va-t-en!, diffusion éd. Ecole des Loisirs, 1997
Labaronne Ch., Mathieu à l'école, éd. Mijade Editions, Namur, 2001
Mac Kee D., Il était une fois deux monstres, éd. Flammarion, 1986
Norac C., Dubois C.K., Les mots doux, éd. Lutin de poche de l'Ecole des Loisirs, Paris, 2000
Piquemal M., Sanchez V., La petite peur qui monte, qui monte,..., éd. Milan, 2000
Steig W., Basile boude, diffusion éd. Ecole des loisirs, 1991
Steiner C., Conte chaud et doux des chaudoudoux*, éd. Interéditions, 2000
Louise et Samira se disputent, collection «Croque la vie», éd. Nathan
Prout!, Pittou et Gervais, éd. Seuil Jeunesse, 1995
Vivre ensemble. En Famille, collection «Guide pour un enfant citoyen», éd. Bayard Jeunesse, 1998
Vivre ensemble. La violence, collection «Guide pour un enfant citoyen», éd. Bayard Jeunesse, 1998



●●● Ludographie

Le verger, Haba n°3170

Pour deux joueurs et plus, à partir de 3 ans

Ensemble, les enfants tentent de récolter les fruits avant le passage du corbeau.

La ronde du fermier, Haba n°3191

Pour deux à quatre joueurs, à partir de 3 ans.

Le fermier doit se lever tôt et avoir nourri l'ensemble des animaux avant la nuit.

Jardinage, Haba n°3199

Pour deux jours et plus, à partir de 4 ans.

Les enfants protègent les vers de terre contre les merles, les souris, les taupes et le soleil.

Huhuh, Haba n°4375

Pour deux à quatre joueurs, à partir de 4 ans.

La nuit s'achève et l'horizon commence à s'éclaircir. Les fantômes doivent se dépêcher de regagner leurs châteaux respectifs avant l'aube.

Le bal masqué des coccinelles, Selecta Spielzeug n°114

A partir de 3 ans. Les joueurs aident les 8 coccinelles à se préparer pour le bal masqué.

Mais attention aux fourmis voraces...

Avanti mare!, Selecta Spielzeug n°115

A partir de 3 ans. Les joueurs aident les poissons à rejoindre la mer avant que les pêcheurs ne les attrapent.

●●● Adresses de magasins de jouets

Casse-Noisettes : chaussée d'Alseberg, n°76 à 1180 Bruxelles. Tél. 02 537 83 92

Chantelivre : rue de la Wallonie n°27 à 7500 Tournai. Tél. 069 23 21 58

Florilège : rue du Grand Jour n°16 à 7000 Mons. Tél. 065 33 99 13

Grandeur nature : rue Frère Orban n°7 à 5300 Andenne. Tél. 085 84 66 50

La Hotte : rue de Bruxelles n°25 à Namur. Tél. 081 22 70 15

La Parenthèse : rue des Carmes n°11 à 4000 Liège. Tél. 04 222 42 66

La souris verte : chaussée de Boondael n°562 à 1050 Bruxelles. Tél. 02 672 92 28

Oiseau-Lire : rue du Collège n°10 à 4600 Visé. Tél. 04 379 77 91

Les ouvrages accompagnés d'un * peuvent être achetés à l'Université de Paix.
Pour les modalités voir le bon de commande dans l'Agenda des activités.

