

SOMMAIRE

COOPÉRER : DU VERBE À L'ACTION	8
LES ACTIVITÉS DE COOPÉRATION	12
VERS LE VIVRE-ENSEMBLE	16



JEUX ET DÉFIS DE RÉFLEXION	20
À la poursuite	22
Esprits connectés	24
La série infernale	25
Le code rideau	26
Où est-il ?	27
Colors circle	28
Speed color	30
Memo and co	31
Memory coopératif	32
Sans les mains	34
Retour à l'expéditeur	35

Balles de mots	36
Viser la lune	38
La calculette	39
La course à 3 pas	40
Le cercle mouvant	42
Les mots qui bougent	43
Pincés à mots	44
Traffic balls	45

JEUX ET DÉFIS D'ADRESSE ET DE COORDINATION	46
Tunnel-balle	48
Pincés challenge	49
Passe-mur	50
À poing nommé	52
Évit'Palet	53

PICTOGRAMMES

Ces pictogrammes que vous retrouverez sur chaque fiche technique précisent pour chaque jeu et défi le nombre minimum d'animateur et de participants, sa durée et également si on peut l'organiser en intérieur, en extérieur ou les deux.



Nombre minimum d'animateur



Nombre de participants

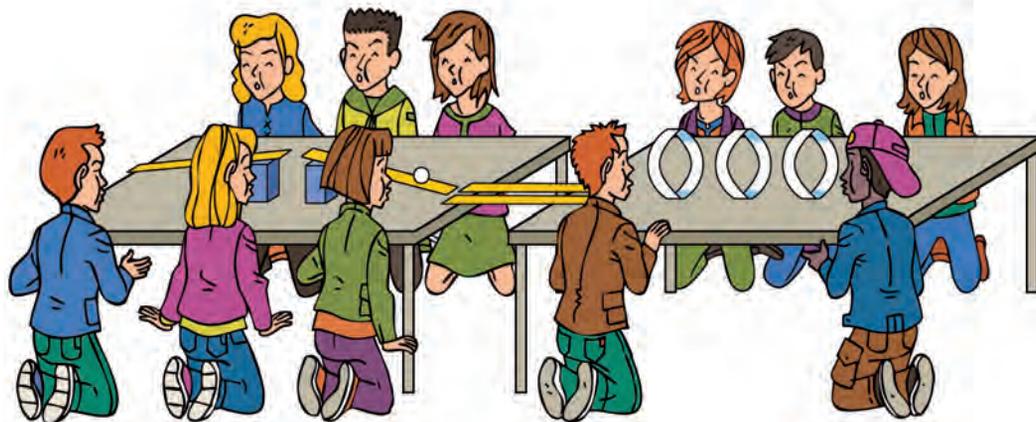


Durée d'une manche ou du défi



Intérieur / Extérieur

• SE DÉPLACER • TRANSPORTER • CONSTRUIRE
• COMMUNIQUER • MÉMORISER • RÉSOUDRE



Le cerceau infernal 54

Le mur 55

Pen race 56

Hélium roll ! 57

Le labyrinthe 58

Poncho tri 60

La chenille 61

Parcours pour balle 62

Simon grandeur nature 64

Terrain miné 65

Tri express 66

DIFFÉRENTS TRANSPORTEURS 67

Bloq'ballons 73

La tour de poings 74

La ronde assis-debout 76

Chamboule tout ! 77

DEUX SMART RUNS 78

Autour des chiffres 80

Autour des couleurs 84

BONUS À TÉLÉCHARGER

Des éléments de jeux sont à télécharger sur www.jdanimation.fr/60-jeux-cooperatifs/ Ils seront à imprimer et à découper lors de la préparation des grands jeux coopératifs.

Il y a aussi une charte qui affirme l'engagement moral attendu lors d'une activité coopérative.



DEUX GRANDS JEUX COOPÉRATIFS 86

Team challenge 88

Top level 92

INDEX DES JEUX ET DES DÉFIS 94

Coopération générale	Semi-coopération	Coopération faussée	Coopération de circonstances
Pas de compétition entre l'ensemble des participants. Ils œuvrent tous vers un objectif commun.	Dans un jeu d'opposition entre équipes, les membres d'une même équipe sont amenés à coopérer entre eux pour remporter la victoire.	Un nombre très limité de joueurs (un ou deux en règle générale) se retrouvent en compétition face au reste du groupe.	Des équipes ou des individus en compétition les uns contre les autres sont amenés à coopérer temporairement par obligation ou stratégie. Mais l'objectif reste bien de battre les autres pour remporter seul la victoire finale.

2 CATÉGORIES

LE DÉFI	L'EXPRESSION COLLECTIVE
On mobilise le groupe autour de défis à réaliser face à un élément extérieur (temps, animateur, équipe fictive, etc.). Il y a donc une logique de compétition avec à la clé la victoire ou la défaite du groupe.	L'objectif ici est de favoriser l'expression collective. Les membres du groupe réalisent une œuvre commune qui peut être par exemple d'ordre artistique (peinture, dessin, chant, danse, etc.).

DU JEU D'OPPOSITION
AU JEU COOPÉRATIF

LE DÉFI 3 organisations de jeu		
En équipe	En groupe entier	En individuel
<p>Les joueurs œuvrent vers un objectif commun.</p> <p>Exemple :</p> <p>Chasse au trésor coopérative</p> <p>Le groupe va être divisé en équipes qui vont devoir chacune trouver une partie de la carte au trésor. Tout sera ensuite mis en commun pour trouver ensemble le trésor.</p>	<p>Les membres du groupe ont besoin les uns des autres pour réaliser le jeu.</p> <p>Exemple :</p> <p>Le feutre coopératif</p> <p>Des ficelles sont nouées autour d'un feutre. Les joueurs en prennent chacun une dans leur main afin de disposer le crayon à la verticale et dessiner avec.</p>	<p>Il n'y a pas d'interdépendance directe entre les joueurs/équipes. Chacun effectue sa mission isolément mais avec une finalité collective.</p> <p>Exemple :</p> <p>Le but est de mettre le plus de balles dans un contenant situé sur l'aire de jeu en un temps donné.</p> <p>Chaque joueur peut remplir sa mission sans aide des autres mais ils œuvrent pour un objectif commun.</p>





JEUX ET DÉFIS DE RÉFLEXION



On trouvera sur les pages suivantes toute une série de jeux qu'on dira de réflexion, car ils demandent aux participants, enfants, adolescents voire adultes, de faire fonctionner tous ensemble leurs méninges. Pour surmonter ces défis, ils seront en effet invités à élaborer des stratégies de groupe, comme à se donner des rôles et des tâches spécifiques pour mieux mémoriser et résoudre plus vite. « Ensemble, on va assurément beaucoup plus loin. » Ici, l'adage est une réalité.



LE CERCLE MOUVANT

Le défi est ici pour les participants de communiquer entre eux et de construire ensemble une stratégie... en sachant que le jeu ressemble à s'y méprendre à une compétition individuelle.



MATÉRIEL

- Des feutres de couleur ou des morceaux de bois peints (il faut autant de couleurs qu'il y a de participants et au moins 5-6 exemplaires de chaque couleur).

BUT DU JEU

À chaque tour, les participants doivent occuper une place différente dans le cercle qu'ils constituent.

INSTALLATION

Disposer les feutres ou morceaux de bois peint par ensemble de couleur et de manière à ce que ces ensembles forment un cercle (se référer à l'illustration). Il y aura autant de tas que de participants.

DÉROULEMENT DU JEU

Chaque joueur se place au niveau d'un ensemble de couleur puis saisit l'un des feutres. Les joueurs se donnent alors un top signal pour changer de place. Il y a trois consignes à respecter :

– ne pas se placer devant un ensemble de couleur voisin (cette règle s'applique uniquement lors du premier tour pour éviter que les joueurs tournent tous dans le même sens),

– ne pas être deux devant un ensemble,

– ne pas se rendre plus de deux fois au même endroit durant le jeu.

À chaque tour, une fois positionné, chaque joueur prend un feutre dans le nouvel ensemble et on recommence l'opération... Le but étant de réaliser le plus grand nombre de tours de jeu, en respectant les consignes et le temps imparti. Les participants conservent tous leurs feutres en main de manière à se souvenir de là où ils ont déjà été. Ils ont le droit de communiquer entre eux durant le jeu.

LE DÉFI

Chronométré : réaliser le défi dans le temps le plus court possible.

ÉVOLUTIONS DU JEU

Avec des groupes nombreux

- Les joueurs sont placés en binôme (un feutre par duo).
- On crée deux groupes qui jouent chacun de leur côté sans qu'il y ait de compétition entre eux. Cette version nécessite la présence d'un deuxième animateur.
- Les deux groupes jouent chacun de leur côté mais œuvrent à un défi commun : on chronomètre et on additionne les temps de chaque groupe, qui donnent alors un temps de référence général que les groupes tentent de battre ensuite.
- On constitue deux groupes qui jouent l'un après l'autre.

Avec des joueurs plus jeunes

- On peut enlever le mécanisme des couleurs, le but étant alors juste de trouver à chaque tour une place différente de celle que l'on vient d'occuper dans le cercle.

CONSEIL

Les participants vont avoir le réflexe de jouer individuellement. Tout l'enjeu est d'instaurer une concertation au sein du groupe. ■

JEUX ET DÉFIS D'ADRESSE ET DE COORDINATION

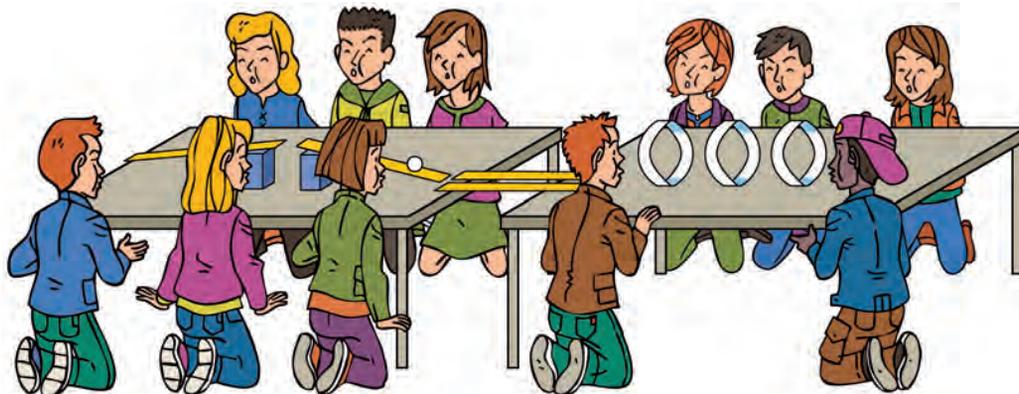


Cette fois, ce sont des jeux et défis d'adresse et de coordination qui sont présentés... Et les participants sont invités à utiliser autant leurs mains que leurs pieds. L'équipe d'animation leur proposera de transporter des ballons, des gobelets, des balles de ping-pong, de l'eau... de construire mais aussi de déplacer et de se déplacer. Toujours ensemble et toujours vers un objectif commun. La coopération se réalise dans l'action.



PARCOURS POUR BALLE

*Du souffle, beaucoup de souffle... sera ici demandé aux joueurs.
Mais également un esprit d'équipe et un bon sens de l'écoute.*



MATÉRIEL

- 1 balle de ping-pong,
- des tables,
- 2 règles,
- 3 feuilles de papier A4,
- de l'adhésif ou une agrafeuse,
- des ciseaux,
- 2 feuilles de papier à fort grammage (papier rigide),
- de quoi chronométrer.

BUT DU JEU

Faire franchir la ligne d'arrivée à la balle, le plus rapidement possible, en soufflant dessus.

INSTALLATION

Disposer les tables, comme présenté sur l'illustration.

Sur la première, positionner deux trempins. Pour cela, placer sous l'une des feuilles rigides une petite boîte (ou tout autre support) qui permette de l'incliner de manière stable. Créer ensuite un second tremplin et l'espacer du premier d'environ 5 cm.

Joindre les deux tables, avec deux règles disposées parallèlement l'une à l'autre. Elles seront suffisamment proches pour former un rail sur lequel la balle de ping-pong puisse circuler.

Pour finir, placer sur le bord de la seconde table, trois rouleaux de papier à 10 cm d'intervalle les uns des autres. Pour les concevoir : découper les feuilles A4 en deux dans le sens de la largeur. Fixer ensuite les deux morceaux obtenus, avec l'agrafeuse ou du ruban adhésif. Enrouler le tout de manière à former un cylindre qu'on fixera de nouveau.



DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs se répartissent autour des tables, comme bon leur semble, et la balle est placée au début du parcours. Au top de l'animateur, ils soufflent dessus pour la déplacer.



SMART RUN : LES CHIFFRES

Les Smart Runs sont des courses ponctuées d'épreuves coopératives.

Le but est de réaliser collectivement le meilleur temps possible...

Voici ce que l'on peut par exemple proposer à son public autour des chiffres.

MATÉRIEL

- Des plots,
- des chasubles (si possible de la même couleur),
- des feuilles A4,
- des feutres,
- de l'adhésif,
- des ciseaux,
- 1 plaque de carton,
- 1 ballon de baudruche,
- 1 toupie,
- de quoi chronométrer.

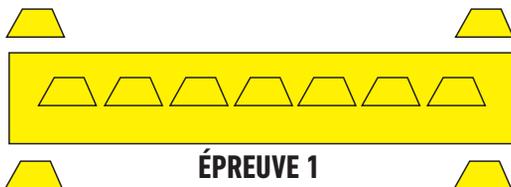
BUT DU JEU

Réaliser le parcours le plus rapidement possible.

INSTALLATION

Matérialiser au sol une ligne de départ. Puis tous les 40 mètres, délimiter avec des plots une aire de jeu rectangulaire de 3 m de longueur pour 8 m de largeur. Chacune d'elles sera identifiée par une couleur unique de plots (dans notre exemple : la première avec des plots jaunes, la deuxième avec des bleus et ainsi de suite...). Pour finir, disposer une ligne d'arrivée 40 mètres après la quatrième aire de jeu. Chaque aire de jeu va ensuite être aménagée pour accueillir une épreuve :

– **Aire de jeu 1** (la plus proche de la ligne de départ) : au centre de la zone, aligner dans le sens de la longueur autant de plots qu'il y a de participants en laissant un espace de seulement quelques centimètres entre chaque.

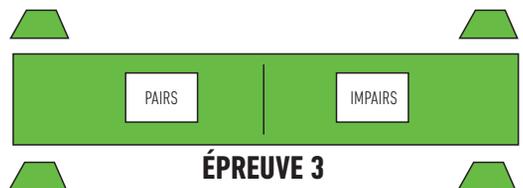


– **Aire de jeu 2** : Prendre des feuilles de format A4 et les couper en 4 parties égales. Inscrive en grand et en majuscule, au feutre noir, sur chaque morceau une lettre de l'alphabet. Il faut donc 26 morceaux de papier pour écrire toutes les lettres de l'alphabet.

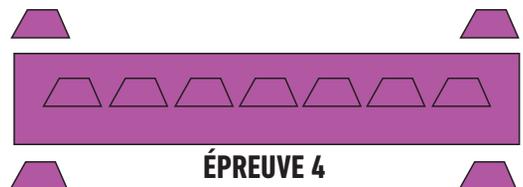
Puis on les alignera au sol sur une seule et même ligne, dans le désordre et en laissant quelques centimètres d'écart entre chaque morceau de papier.



– **Aire de jeu 3** : Délimiter la zone en deux espaces de mêmes dimensions. Prendre 2 feuilles de format A4 et inscrire en majuscules et en grand, au feutre noir, sur l'une d'elles le mot « PAIRS » et sur l'autre « IMPAIRS ». Puis placer une feuille dans chaque zone.



– **Aire de jeu 4** : Elle aura la même configuration que la première aire de jeu.





GRAND JEU COOPÉRATIF : TEAM CHALLENGE

Le grand jeu coopératif détaillé ici exploite des défis présentés sur les pages précédentes et leur donne une dimension supplémentaire. Des supports et des éléments de jeux sont à télécharger sur www.jdanimation.fr/60-jeux-cooperatifs

MATÉRIEL

Voir la liste de matériel prévue pour chacune des épreuves.

INSTALLATION

En amont du jeu

1. On commence par imprimer le livret avec le plateau de jeu et les décors.
2. Puis on découpe les éléments et place de la pâte adhésive derrière ceux qui l'exigent.
3. On affiche le plateau de jeu, le tableau du classement ainsi que la charte.
4. On installe les autres éléments liés aux défis sur une ou plusieurs tables.
5. On remplit les étiquettes-équipes pour le classement.
6. Pour finir, on se fixe un badge sur la poitrine pour signifier qu'on est animateur.

Au début de jeu

7. L'animateur fait signer la charte aux participants.
8. Puis il leur délivre à chacun un bracelet.

Pendant le jeu

9. L'animateur remplit le plateau de jeu au fur et à mesure à l'aide des étiquettes défis, niveaux et records.

À la fin du jeu

10. On remplit le tableau du classement.

DÉROULEMENT DU JEU

Team Challenge est un ensemble de 7 défis coopératifs. Le groupe de participants aura pour objectif de valider le palier de difficulté le plus élevé pour chacun d'eux. Ainsi, il accumulera le plus de points possible. Il y a 3 paliers par défi, le niveau 1 est le plus simple à relever, le niveau 3 le plus difficile. Pour valider un palier, il faut se référer pour chaque épreuve à un barème spécifique, précisé par la suite dans la rubrique « *Les défis* ».

Le groupe dispose de 5 essais sur chaque épreuve pour atteindre le niveau le plus élevé. Seul le meilleur essai est conservé et on détermine en fonction du barème de l'épreuve à quel palier de difficulté la performance du groupe correspond. Ce dernier obtient alors un nombre de points en conséquence :

- **pas de palier atteint** : 5 points ;
- **palier 1 validé** : 10 points ;
- **palier 2 validé** : 20 points ;
- **palier 3 validé** : 30 points ;
- des **records** ont été fixés pour chacun de ces différents défis, lorsqu'un groupe les égale ou parvient à les améliorer, il marque 10 points supplémentaires.

SE CONFRONTER À DES ÉQUIPES FICTIVES

Le score final établi par le groupe sera comparé à un classement où l'on retrouvera déjà 7 autres équipes ayant déjà surmonté les défis de ce grand jeu. Ces équipes sont fictives mais vous pouvez très bien faire croire en leur réalité : cela renforcera considérablement la motivation des participants à se surpasser.



INDEX DES JEUX ET DES DÉFIS

JEUX DE RÉFLEXION

COMMUNIQUER

NOM DU JEU	BUT DU JEU	ÂGE	MATÉRIEL	LIEU	DURÉE	PAGE
Le code rideau	Se communiquer entre équipes un code couleur sans parler.	8 ans	<ul style="list-style-type: none"> • 1 drap – 1 table. • 1 crayon de papier. • Du papier de couleur. • Des ciseaux. • De l'adhésif. 	Intérieur	5 min.	26
À la poursuite	Retrouver les pancartes indiquées par ses partenaires.	8 ans	<ul style="list-style-type: none"> • Du carton. • Des feutres. • Un cutter. • Une grande feuille de papier. 	Extérieur	10 à 20 min.	22
Esprits connectés	Deviner le même mot que ses équipiers.	8 ans	<ul style="list-style-type: none"> • 1 feuille et 1 stylo par participant. • Peut se faire aussi sans matériel. 	Intérieur Extérieur	5 min.	24
La série infernale	Compter le plus loin possible sans se concerter et sans parler en même temps.	8 ans		Intérieur Extérieur	10 min.	25
Où est-il ?	Faire deviner à ses partenaires où est caché un objet sans parler.	10 ans	<ul style="list-style-type: none"> • Un petit objet facile à cacher. 	Intérieur Extérieur	10 à 20 min.	27

MÉMORISER

Speed color	Reproduire de mémoire le code couleur collectivement.	10 ans	<ul style="list-style-type: none"> • Des feuilles de couleur. • Des ciseaux. 	Intérieur Extérieur	10 min.	30
Colors circle	Reproduire le plus de codes couleurs en un temps imparti.	10 ans	<ul style="list-style-type: none"> • Du carton. • Des ciseaux. • Des feuilles blanches et de couleur. • De l'adhésif. 	Intérieur Extérieur	10 min.	28
Memo and co	Déterminer les objets manquants ayant été enlevés.	8 ans	<ul style="list-style-type: none"> • Des objets de petite taille divers et variés. 	Intérieur Extérieur	10 min.	31
Memory coopératif	Retrouver les paires identiques.	8 ans	<ul style="list-style-type: none"> • Des feuilles de papier. • Des feutres. 	Intérieur Extérieur	10 min.	32