ACTIVITÉS COOPERATIVES SANS CONTACT

Voici quelques idées de jeux coopératifs et d'activités coopératives tirés du classeur « jeux coopératifs » de l'OCCE, mais aussi glanés sur quelques sites internet (pour certains un peu adaptés).
Des activités coopératives pour faire vivre aux élèves de bons moments partagés, d'entretenir des liens de confiance, d'estime de soi et des autres.
Les activités sélectionnées ici sont sans contact proche (les participant.e.s auront au minimum un mètre de distanciation physique) et sans matériel à partager.
Une pratique régulière de ces activités est importante, afin de permettre aux enfants les plus en retrait d'avoir des temps d'observation et ainsi de pouvoir mieux s'approprier les jeux mais aussi afin d'établir un vrai climat de confiance dans le groupe. Il est important, avant de commencer toutes activités coopératives de poser le cadre sécurisant avec le groupe. Voici un exemple de cadre mais le mieux est de le construire avec les élèves.

LES RÈGLES DE FONCTIONNEMENT ET DE SÉCURITÉ

Voici des exemples de *lois* indispensables au bon fonctionnement et au confort de chacun dans ces activités. Il est indispensable de les expliciter avec les participants avant de démarrer les activités.

- **l'écoute active** (je ne coupe pas la parole, je ne fais pas des apartés, je me tiens calme(position d'écoute))
- **le respect de l'autre** (Je ne fais pas mal, ni avec des mots, ni avec des gestes)
- **la libre participation** chacun a le droit de passer = **joker** (accepter que l'autre n'ait pas envie de parler)
- **la confidentialité** (en dehors de la classe, on ne parle que de soi et pas de ce que les autres ont dit)
- J'ai le droit à l'erreur, d'essayer pour réussir.

L »animateur/l'animatrice énoncera explicitement les consignes avec le nom féminin et le nom masculin : par exemple « les joueuses et les joueurs ».

Enfin, dans la pratique des activités coopératives, la notion de plaisir est importante.

RETOUR RÉFLEXIF - BILAN À FAIRE APRÈS L'ACTIVITÉ

Après l'activité, ce temps métacognitif est essentiel. L'enfant est amené à réfléchir de façon individuelle. Un temps de silence après énonciation de la question est accordé pour favoriser l'émergence d'une réflexion individuelle. Il ne s'agit pas d'ouvrir une nouvelle discussion, cette pause réflexive agit comme un miroir sur la pensée. On peut demander à chacun.e son ressenti, ce qu'il-elle a aimé, ce qu'il-elle n'a pas aimé, ce qu'il-elle a trouvé facile ou difficile, à quoi sert ce jeu, ce qu'il permet pour le groupe et pour chacun d'eux ?

L'animateur.trice veillera à ce que les enfants s'expriment à la première personne « ça m'a fait..., Ce que je ressens... ».

Questions pouvant être posées aux élèves en classe par l'adulte
- Comment je me sens après ce jeu ?
- Est-ce que cette activité m'a plu ?
- Est-ce que je me suis impliqué dans l'activité ?
- Est-ce que je me suis impliqué dans l'équipe ?
- Est-ce que j'ai su attendre mon tour ?
- Est-ce que j'ai su encourager mes camarades ?
- Est-ce que j'ai su aider les autres ?
- Est-ce que j'ai su demander de l'aide ?
- Est-ce que j'ai su me mettre d'accord avec les autres ?
- Est-ce que j'ai su proposer une solution ?
- Est-ce que j'ai participé à l'installation et / ou au rangement du jeu ?
- Est-ce que j'ai eu plaisir à faire ce jeu ? Pourquoi ?
- Qu'est-ce que j'ai appris avec ce jeu ?

Questions pouvant être posées au groupe :
- Qu'avons-nous appris les uns des autres ?
- Avons-nous mis en place une stratégie commune ?
- Comment avons-nous demandé de l'aide ?
- Avons-nous réussi le jeu ? Si oui, pourquoi ? Si non, pourquoi ?

Pour les activités où les enfants doivent se positionner en cercle, il est possible de mettre un cerceau par joueur et joueuse pour bien matérialiser les places et ainsi les aider à respecter les distances.

Jeux de re-centration et de rassemblement

LE CERCLE DU REGARD (communiquer sans parler)
En cercle, debout, tournés vers l'intérieur. On cherche le regard d'un autre. Lorsque deux participants se sont trouvés du regard, ils se saluent (façon révérence). Puis on cherche un autre partenaire

LA VAGUE DE SOURIRES – ***Jeux coopératifs pour bâtir la paix - Chronique sociale***
L'animateur sourit à son voisin. Celui-ci prend le sourire et le passe au suivant qui a un air très sérieux jusqu'à ce que le sourire lui soit envoyé : il devient alors radieux. Il le passe à son voisin et ainsi de suite jusqu'à ce que tous aient reçu le sourire

Coopérons dès l'École

LA BOULE D'ÉNERGIE – *Jeux coopératifs pour bâtir la paix - Chronique sociale*

En cercle, debout, tournés vers l'intérieur. En silence, on se fait passer une boule d'énergie par le geste et le regard. Précisions : on peut commencer par la faire tourner autour du cercle, puis ensuite on peut la lui faire traverser. On peut aussi faire varier la façon d'envoyer la boule, ce qui donne lieu à des attitudes plus théâtrales.

LE PASSE-RIEN

En cercle, debout, tournés vers l'intérieur. Pour se faire passer le « rien » on le réceptionne en frappant dans les mains que l'on ramène sur la poitrine puis on le fait passer en frappant une seconde fois dans les mains projetées vers l'extérieur.
Précisions : on peut commencer par le faire tourner autour du cercle, puis ensuite le faire traverser. On peut aussi faire varier la façon d'envoyer le « rien »

LE CHEF D'ORCHESTRE

Un participant face au reste du groupe… Il mime un geste répété par tout le monde, enchaîne avec d'autres gestes. Puis c'est au tour d'un autre. On peut varier en demandant de faire des sons, de faire un geste lent ou rapide…

LA GRANDE MÉLODIE

En cercle. On choisit ensemble un air que tout le monde connaît. On commence à le fredonner assis, puis on se redresse au fur et à mesure, le plus « synchro » possible, tout en chantant de plus en plus fort. Pour finir les bras levés avec un son élevé, puis on redescend la voix et le corps.

LE CHOCOLAT CHAUD - *activité issue de Graines de Médiateurs – Université de la Paix*

Déroulement : l'animateur invite les enfants à imiter ses gestes :

- C'est le matin, je viens de me réveiller (gestes d'étirement)
- je me lève et vais sous la douche (mimer le fait de tourner le robinet)
- je me lave les cheveux (passer la main à plat dans les cheveux)
- je me lave le visage (passer la main à plat sur le visage) - le cou
- le torse
- le bras gauche (passer la main droite sur le bras gauche tendu à l'horizontale, paume de la main gauche vers le sol, puis de paume de la main gauche va vers le ciel, la main droite revient vers le torse) - le bras droit
- le ventre - le dos
- la jambe gauche (mettre les 2 mains autour de la jambe, en partant du haut vers les pieds) - la jambe droite
- je me sèche (passer rapidement sur le corps avec les deux mains) - je m'habille
- je descends les escaliers
- maman m'a préparé un bol de chocolat chaud (faire semblant de prendre un grand bol dans ses mains)

- j'essaie de boire mais c'est trop chaud - je souffle pour faire refroidir mon chocolat - je peux boire ? Non c'est encore trop chaud !
- je souffle de nouveau
- cette fois-ci je peux boire (mimer l'action de boire)
- je prends mon cartable et je vais à l'école

LA CLOCHETTE - *activité issue de jeux coopératifs pour bâtir la paix– Université de Paix*

Cycle 2-3
Compétences visées : Encourager la capacité d'observation des élèves, développer la confiance en soi.
Matériel : une clochette
Durée : 15min
Règle du jeu : Dans un cercle, un élève prend une clochette qu'il doit porter à un autre élève sans faire le moindre bruit. Cela demande beaucoup d'attention et de concentration. Quand l'élève est arrivé, il fait sonner la clochette et la donne. L'activité s'arrête quand tout le monde a eu la clochette.

LE CERCLE DE LA RESPIRATION - *activité issue de jeux coopératifs pour bâtir la paix– Université de Paix*

Cycle 2/3
Compétences visées : Être à l'écoute de l'autre, Apprendre à respecter le bien-être de chacun
Matériel : Aucun
Durée : 10min
Règle du jeu : Les élèves sont couchés sur le dos, la tête vers le centre. Ils ferment les yeux. Ils doivent respirer au même rythme que leurs voisins, tout d'abord normalement et ensuite en inspirant par le nez et en expirant par la bouche. Ainsi tous leurs ennuis sont rejetés par l'air qu'ils expirent.

LES COPIEURS

Cycle 1/2/3
Compétences visées : faire attention à l'autre, s'entraider,
Matériel : un ballon
Durée : 10 min
Règle du jeu : L'enseignant utilise un ballon. Il le fait avancer, reculer, rouler à droite, à gauche. Les élèves doivent arriver à imiter les mouvements du ballon. Dès qu'un élève se trompe, le groupe a perdu. L'objectif est de tenir le plus longtemps possible.

Jeux de connaissance

Les activités pour apprendre à se connaître et se reconnaître sont très importantes pour la cohésion du groupe et faire tomber les inhibitions, renforcer le sentiment d'appartenance au groupe et la confiance en lui.

LE LANCER DE PRENOM

En cercle, chacun son tour, chaque élève lance son prénom en tapant dans ses mains vers un autre élève. La personne qui le reçoit dit le prénom reçu en tapant dans ses mains vers elle-même et lance à son tour son prénom à quelqu'un d'autre.

BONJOUR !

On forme un grand cercle, les enfants bien espacés les uns des autres. Chaque participant vient au centre dire/crier/chuchoter son prénom en l'associant à un geste délibéré. Puis les autres s'avancent d'un pas et répètent le prénom et le geste.

J'AIME BIEN, JE N'AIME PAS (inspiré de l'agenda coop' OCCE – *Ceux qui comme moi*)

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 lever. Ceux qui ne l'aiment pas doivent rester assis. Inviter les enfants à bien se regarder, être attentif aux autres.
Pause réflexive : Qu'avez-vous appris des uns des autres ? Est-ce facile ou difficile de parler de soi ?

LE BONJOUR – *activité issue des agendas coops OCCE*

Ballon imaginaire
descriptif : Les enfants sont debout en cercle, à l'aide d'une balle imaginaire, un premier enfant se présente en suivant la formulation « Je m'appelle … et ce que je j'aime au mois de Mai, c'est … », l'enfant fixe un de ses camarades dans les yeux (sans désigner du doigt, sans nommer) et lui lance la balle, celui qui réceptionne la balle se présente à son tour et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les élèves se soient présentés.
Pause réflexive : Qu'a-t-on travaillé ?

LE DETECTEUR DE MENSONGES

Cycle 3

Compétences visées : Découverte de soi et de l'autre

Durée du jeu : variable selon le nombre de participant.es

Matériel nécessaire : Papier, stylo (un par enfant)

Règle du jeu :

Chaque participant a un temps de réflexion pour noter quatre phrases courtes qui parlent de lui. Parmi ces affirmations, l'une est un mensonge (aussi convaincant que possible). Ensuite, chacun lit ses phrases à tour de rôle, tandis que les autres devront démasquer le mensonge. Il s'agit d'une activité drôle qui cache toujours des surprises et qui laisse le temps aux joueurs de se mettre à l'aise avant de prendre la parole pour se présenter.

Pause réflexive : 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 ?

Variantes et prolongements : La classe est divisée en groupes de 4 personnes. A tour de rôle, chacun raconte 3 événements surprenants qui lui sont arrivés (ex : rencontre avec une personne célèbre, safari en Afrique, etc…) ou 3 rêves/souhaits pour l'avenir. Parmi ces 3 événements ou rêves, l'un est un mensonge. Les autres apprenants lui posent des questions pour découvrir le mensonge.

LES DOMINOS

Cycles 2 et 3

Compétences visées : Faire connaissance - Trouver des points communs avec les autres participants

Matériel nécessaire : Aucun

Durée du jeu : 15 minutes

Déroulement : Les participants sont tous assis en cercle. L'animateur explique qu'ils ne sont pas placés par hasard, mais comme des dominos. Ils ont donc un point commun avec leurs voisins. Dans un premier temps, cela peut être un élément visible (par exemple : des vêtements de la même couleur…), dans un second temps, un élément invisible (par exemple : un goût, un loisir commun...). L'animateur laisse quelques minutes pour que chacun trouve un point commun avec son voisin de gauche et un autre avec son voisin de droite. Quand tout le monde a fini, un volontaire commence le tour de cercle en disant : « Avec (le prénom de son voisin de gauche), nous avons comme point commun… ». Ensuite, tous les participants changent de place et recommencent l'exercice.

Pause réflexive : 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 ?

MUSÉE DE CIRE - *activité issue de Graines de Médiateurs – Université de la Paix*

Cycle 3

Compétences visées : Reconnaître les émotions/ développer l'empathie • Reconnaître une composante du langage non-verbal : la posture • prendre conscience de différentes postures pour exprimer un même état d'esprit

Déroulement : les participants sont répartis en 2 groupes

1 groupe : distribution cartes vertes « postures » / groupe 2 : cartes bleues « Décodages » (les cartes portent le même texte, elles se distinguent par la couleur) . Voir cartes en annexe. Exemples de cartes : TU ES FURIEUX.SE ! Tu as beau lever le doigt, ton professeur ne t'interroge jamais ! Pourtant tu connais les réponses / Pour Pâques, tu as reçu beaucoup de chocolats, TU ES RAVIE ! / Tu es dans le rang et un camarade te passe devant. TU ES EXCEDE.E !

groupe 1 : les participants prennent une posture (statue) selon la situation décrite sur l'étiquette

groupe 2 : les participants doivent identifier la pose décrite sur l'étiquette et la pose à leur pied

Pause réflexive : Quels indices qui ont permis de guider le choix / une posture peut-elle traduire des états d'esprit différents ?

COCOTTE SYMPATHIQUE – *Graines de Médiateurs – Université de la Paix*

Cycles 2 et 3

Compétences visées : Découvrir la personnalité des autres. - Découvrir les aspects positifs de l'autre. - Se découvrir des points communs ou des différences avec l'autre

Durée du jeu : variable selon le nombre de participant.es

Matériel nécessaire : Les deux modèles de cocottes proposées par l'Université de Paix – voir annexe- (en autant d'exemplaires qu'il y a de participants) - Un modèle de cocotte pliée taille A3. - Des crayons ou des marqueurs de couleurs. - Une paire de ciseaux. - De quoi écrire.

Règle du jeu : Distribuer le modèle simple aux participants. - A l'aide de la grande cocotte qui sert de modèle, leur montrer, étape par étape comment la plier. - Leur dire de mettre un petit rond de couleur sur chaque triangle interne (8). - Ils se mettent par deux. - Ils jouent à tour de rôle : "choisis un chiffre, choisis une couleur, réponds à la question." - Cette opération doit se répéter avec 5 partenaires différents

Pause réflexive : Chacun peut-il citer une chose qu'il a découverte chez l'autre ? Y a-t-il des découvertes qui t'ont étonné, marqué, surpris ? Les participants ont-ils trouvé des points communs

Coopérons dès l'École

MON PASSEPORT – *Graines de Médiateurs – Université de la Paix*

Cycle 3

Compétences visées : Apprendre à mieux se connaître - Découvrir les autres sous différentes facettes - S'exprimer de manière créative - Développer l'estime de soi.

Matériel nécessaire : Feuilles de papier et de carton pour construire le passeport - Crayons de couleurs, marqueurs, peintures, magazines… - Ruban adhésif / colle - Ciseaux.

Règle du jeu :

Premier temps

– L'animateur explique aux participants que le passeport est un symbole lié au voyage qui représente l'évolution de chacun sur le chemin de la vie.
– L'animateur peut amener son propre passeport, sa carte d'identité.
– Il distribue le matériel pour constituer le futur passeport.
– Il explique aux participants comment remplir les rubriques :
– Premier feuillet : le participant se dessine (ou colle sa photo) et décrit ses « caractéristiques physiques ».

Les participants peuvent se prendre en photo selon les moyens à disposition.
Ils peuvent également écrire un poème pour se décrire.

– Dans les autres feuillets, le participant représente, par exemple, « Ce que je sais faire », « Mon dessert préféré », « Mon jeu préféré », « Mon rêve » …

Il est possible de remplacer ces thèmes courants par « Ma devise », « Mes qualités », « Mes compétences », « Mes points forts », « Qu'ai-je envie d'apprendre ? » « Qu'est-ce que j'aimerais améliorer ? » …

Si le groupe est suffisamment en confiance, des questions telles que « Qu'est-ce qui me plaît le moins en moi ? » et « Qu'est-ce qui me plaît le plus en moi ?» peuvent être abordées.

– Le participant signe son passeport (ou le tamponne).

Second temps

– Les participants affichent leur passeport sur le tableau ou à un endroit précis du local et présentent au grand groupe, à tour de rôle, un des feuillets.

Pause réflexive : L'animateur questionne les participants sur la phase de création : y ont-ils pris du plaisir ? Ont-ils rencontré des difficultés ? Il demande s'il leur a été facile ou non de parler d'eux-mêmes en positif ou en négatif. Il invite chaque participant à énoncer un aspect qu'il a découvert chez un autre et qui l'a marqué. Il propose de s'en expliquer. Il encourage les participants à se poser des questions, à chercher à en savoir plus, de façon à leur permettre de se découvrir davantage, de se comprendre, de se trouver des points communs.

SI J'ÉTAIS – *activité issue des agendas coops OCCE*

Cycles 2 et 3
Compétences visées : S'interroger sur sa propre identité et la représentation que l'on peut en avoir.
Durée du jeu : 15 minutes
Règle du jeu : L'animateur présente 6 illustrations (ou plus) à la classe autour d'un thème. Chaque enfant choisit celle à laquelle il s'identifie. Les enfants échangent sur les raisons de leur choix.
Pause réflexive : Avez-vous choisi la même illustration pour les mêmes raisons ? Avez-vous apprécié cette activité ? Pourquoi ? Qu'avez-vous appris ?

JE PENSE ÊTRE LE /LA SEUL.E À… *Graines de Médiateurs – Université de la Paix*

Compétences visées : Apprendre à se connaître, connaître les autres et accepter les différences, développer la confiance en soi
Durée du jeu : 10 minutes
Déroulement :
Debout, en cercle

- Au départ, chaque élève réfléchit à quelque chose qui, à son avis, le rend unique par rapport aux autres (une personne rencontrée, un objet possédé, un sport pratiqué, un pays visité, un évènement vécu…)
- En avançant d'un pas dans le cercle, chacun, à tour de rôle, dit « Je pense être le seul à …) et cite ce qu'il a pensé.
- Si quelqu'un d'autre dans le groupe répond à la même caractéristique, il avance aussi d'un pas.

Retour réflexif : Inviter les élèves qui le souhaitent à exprimer les émotions ressenties pendant l'activité (est-ce facile ou difficile de communiquer leur spécificité au reste du groupe). Les inciter à partager leur étonnement, leur admiration, leur empathie par rapport à ce qu'ils ont entendu.

Exprimer, accueillir, nommer et reconnaître les émotions

LES STATUES AUX ÉMOTIONS

Chacun son tour, un participant nomme une émotion, les autres la miment en se transformant en statue

LES MARCHES RIGOLOTES

En file indienne. Le/La premier.ère marche de manière étrange/accentuée/rigolote, et tout le monde l'imite derrière. Puis il/elle part à l'arrière de la file et c'est au suivant…

CHARABIA

Cycle 3

Compétences visées : Prendre l'autre en charge - Prendre soin d'une personne - Être à plusieurs pour prendre soin d'un autre - Savoir exprimer / reconnaître des émotions

Durée du jeu : 15 minutes **Règle du jeu** :

L'animateur prépare une liste de phrases simples exprimant des émotions, par exemple : je suis joyeux, je suis fâché, je suis triste, je suis nerveux, j'ai peur, j'ai honte... Il forme des équipes de deux et prend soin d'éloigner les duos les uns des autres. L'animateur distribue à un membre de chaque duo la liste des phrases à faire découvrir à son partenaire. Il s'agit de transmettre ce message uniquement en entonnant des chiffres (ou en gromblo, langue inventée), sans aucun mot et en ne faisant aucun geste. L'intonation est donc essentielle.

Pause réflexive : 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 ? Qui gagne ? Que gagne-t-on ?

Variantes et prolongements : Essayez avec des cris d'animaux !

LE MIROIR DES ÉMOTIONS *- activité issue de Graines de Médiateurs – Université de la Paix*

Déroulement : L'animateur se place face à la classe. Il mime une émotion, les enfants doivent deviner de laquelle il s'agit. Puis fait des gestes que les enfants doivent imiter le plus fidèlement possible. Si les enfants y sont prêts, l'enseignant peut laisser les enfants un à un prendre sa place.

JE ME SENS *- activité issue de l'agenda coop cycle 2 et cycle 3*

Déroulement : Chacun son tour peut exprimer ce qu'il ressent en complétant la phrase « En ce début de journée, je me sens... », à tour de rôle, dans le sens du cercle, possibilité d'utiliser un joker. La parole est donnée par le regard (sans geste, sans désigner oralement par le prénom)

Pause réflexive : Qu'as-tu ressenti ? • Qu'avons-nous travaillé lors de cette activité ?

Coopérons dès l'École

Valoriser les réussites

L'ARBRE AUX RESSOURCES

Il faut avoir dessiné un grand arbre et avoir des post-it ou autres bouts de papiers ainsi que des crayons. Ils représenteront les feuilles (et pour faire joli, on peut même les découper en feuille !). Chaque participant.e prend une feuille, écrit son nom, et sa qualité et/ou sa compétence principale (je sais faire des gâteaux, je suis bon au foot, je suis débrouillarde…) .

Stimuler l'imaginaire, l'expression orale et écrite

L'HISTOIRE À X VOIX

Une histoire est racontée, chacun son tour invente le déroulement. Le scénario a très peu d'importance, du moment qu'on se lâche ! En variante, on peut préparer une liste de mots (objets, personnages, animaux, lieux) sur des morceaux de papiers. Ils sont retournés, chacun les pioche au fur et à mesure et est obligé de poursuivre la narration en intégrant son mot. Pour lancer l'inspiration, l'animateur peut commencer à raconter le début d'un voyage (en mer, dans l'espace, dans un nouveau pays, dans un lieu imaginaire, dans le temps…).

LE CALME APRES LA TEMPETE - *activité issue de jeux coopératifs pour bâtir la paix– Université de la Paix*

Cycle 2-3
Compétences visées : Laisser libre court à son imagination, Développer l'écoute, Apprendre à s'organiser ensemble, Apprendre à respecter le bien-être de chacun
Matériel : Aucun
Durée du jeu : 15 minutes
Règle du jeu : L'enseignant raconte une histoire dans laquelle intervient une tempête. Il propose aux élèves, en cercle, de récréer cette atmosphère orageuse par des sons et gestes.
Par exemple : « les gouttes d'eau tombent éparses puis drues-→ Les élèves tapotent sur leurs cuisses avec leur doigts », « Le vent souffle de plus en plus fort→ imitation du bruit du vent », « le tonnerre éclate→ taper des pieds et des mains » …

Cet exercice permet de faire sortir les tensions de chacun à travers une activité.

RYTHMES ET IDÉES

En cercle, les participants trouvent un rythme commun en claquant des doigts. Ils balancent leur bras droit du haut vers le bas (claquement de doigt en l'air). Quand il y a harmonisation, chacun leur tour, les participants disent un mot (sur un thème défini au préalable... ou pas). Le mot doit être prononcé parfaitement sur le rythme en remplacement du claquement de doigt.

IMAGE -MAGIE

Cycles 2 et 3

Compétences visées : Savoir communiquer - Exercer son graphisme- Développer le lexique, l'expression et la compréhension

Durée du jeu : 15 minutes

Règle du jeu : L'animateur choisit quelques images dans les magazines (reproductions de tableaux, photos…). Il forme des équipes de deux. Les joueurs se regroupent par deux. L'un d'eux décrit l'image que son compagnon ne voit pas. L'autre dessine ce qui est décrit. Ensuite, ils confrontent leurs documents.

Pause réflexive : 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 ? Variantes et prolongements : L'animateur peut inscrire sur l'image des mots interdits : celui qui décrit l'image ne pourra pas les prononcer. Prévoir pour cette variante un observateur qui devra être vigilant sur les mots à ne pas prononcer !

Matériel nécessaire : Des images, des papiers, un crayon

Organisation de l'espace de jeu : La paire de joueurs doit être séparée soit par une cloison (un carton par exemple) qui empêche l'un de voir ce que l'autre a sous les yeux, soit en se mettant dos à dos. Autres contraintes : 2 joueurs au minimum Précautions

DESSINE-MOI MON DESSIN

Cycles 2 et 3

Compétences visées : Favoriser la communication entre les joueurs - écoute - interprétation - créativité – imaginaire **Durée du jeu** : 5 à 15 minutes

Matériel nécessaire : papier, crayon (un pour chaque enfant)

But du jeu : reproduire un dessin le plus fidèlement possible sans le voir.

Déroulement : Par groupe de deux, les participants s'assoient dos à dos. Le meneur demande à chaque joueur de dessiner, en 5 minutes maximum, sur un papier, un motif simple composé uniquement de formes géométriques (carrés, ronds, triangles, rectangles…) Un joueur de chaque binôme décrit ensuite son dessin. Il peut mentionner uniquement les formes géométriques, les distances approximatives les séparant et leur place sur la feuille de papier. Son partenaire doit reproduire le même dessin sans poser de questions. Après avoir confronté les dessins, les enfants inversent les rôles.

Pause réflexive : 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 ?

MIME À TOUS

Cycle 3

Compétences visées : Favoriser la communication entre les joueurs - Développer l'imaginaire

Durée du jeu : 10 à 30 minutes

Matériel nécessaire : Préparer des mimes (personnages, métiers, animaux, situations…)

But du jeu : interpréter et comprendre un mime et le compléter. Avec un groupe de 8 à 10 participants maximum, le meneur demande un volontaire qui choisit (ou tire au sort) une imitation de quelque chose que connaissent les autres participants ou un grand nombre d'entre eux. Chaque fois qu'une personne du public comprend ce qui est mimé, elle doit aller sur scène pour compléter (aider) le mime et l'aider à poursuivre son action. On ne monte sur scène que lorsqu'on a identifié ce qui est mimé. Le « mimeur » de départ doit interagir avec le nouveau personnage monté sur scène sans quitter le rôle qu'il interprète. **Exemple** : le mime imite un contrôleur de train SNCF, les autres peuvent faire des passagers dans le train - Le mime imite une secrétaire, les autres peuvent faire le bruit de la machine à écrire, du téléphone, imiter un client...). Lorsque tout le monde est sur scène ou après un certain temps défini, on demande au dernier spectateur monté sur scène de quel mime il s'agit.

Pause réflexive : 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 ?

REFAIS L'IMAGE

Cycle 2 et 3

Compétences visées : Concentration - Vocabulaire - Mémorisation

Durée du jeu : 10 à 30 minutes

Matériel nécessaire : Des photos, des images, des dessins.

But du jeu : faire dessiner une image par description. L'animateur montre une image au joueur n°1 ; pendant ce temps les joueurs 2, 3 et 4 sont sortis et ne voient pas l'image. Le joueur n° 2 revient et le n°1 lui décrit l'image. Le joueur n° 3 revient et le n° 2 lui décrit l'image. Le joueur n° 4 revient et le n° 3 lui décrit l'image. Au final, le joueur n°4 doit dessiner l'image puis on la compare à l'original.

Pause réflexive : 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 ?

Variantes et prolongements : Description de dos, les deux joueurs ne se voient pas. Complexifier l'image.

COUP DE COEUR - *activité issue de l'agenda coop' OCCE*

Tous cycles Durée : 15 minutes

Compétences visées : Inviter l'élève à présenter un objet qui lui tient à cœur. (Un film, un objet, un livre, une œuvre d'art, une chanson,). Cette activité permet de faire le lien entre la vie en dehors et à l'intérieur de la classe.

Règle du jeu :

Afficher au tableau le nom de 3 sujets retenus (préparés en amont par 3 élèves qui se sont préinscrits pour passer devant la classe). L'enfant a un temps limité pour parler de son coup de cœur. La classe dispose de 2 minutes pour questionner sur son choix.

HISTOIRE À RELAIS

But du jeu Inventer une histoire à l'aide de mots pigés dans un chapeau. Les mots seront proposés par l'adulte ou au préalable par les enfants (proposition de mots en Annexe)

Déroulement : Les joueurs s'assoient en cercle. Un premier joueur pige un mot et commence à inventer une histoire dans laquelle il devra utiliser ce mot. Après une période de temps déterminée (30 secondes à 90 secondes), son voisin de gauche pige un deuxième mot et poursuit l'histoire amorcée par son camarade. Le jeu continu ainsi jusqu'à ce que l'histoire s'épuise ou jusqu'à ce que l'animateur le décide. Tous les joueurs doivent parler au moins une fois.

*** Il est important de mentionner que les verbes peuvent être conjugués.

PROMENADE MIMEE, *activité issue de jeux coopératifs pour bâtir la paix– Université de la Paix*

Cycle 2/3

Compétences visées : Développer l'écoute et l'imagination des élèves

Règle du jeu : L'enseignant.e raconte une histoire qui emmène les élèves dans un voyage imaginaire, rempli d'obstacles à surmonter. Ils suivent le récit en mimant chaque action à accomplir (nager, escalader, ramper, sauter, se cacher), jusqu'à la fin du récit.

MIROIR, *activité issue de jeux coopératifs pour bâtir la paix– Université de Paix*

Cycle 2/3/4

Compétences visées : Être à l'écoute de l'autre

Matériel : Musique lente

Durée 10 minutes

Règle du jeu : Les élèves sont deux par deux en se faisant face. Ils rapprochent leurs paumes sans que leurs mains ne se touchent comme si un miroir les séparait. Un élève commence lentement au rythme de la musique, un mouvement de main, l'autre élève imite le mouvement de façon à ce que leurs déplacements soient parfaitement synchronisés. C'est ensuite au tour de l'autre participer de diriger.

L'INSPECTEUR INSPECTE, *activité issue de jeux coopératifs pour bâtir la paix-Université de Paix*

Cycle 1/2/3
Compétences visées : Regarder l'autre
Matériel : Clochette ou tambour…
Durée : 10 minutes
Règle du jeu : Les élèves sont deux par deux en se faisant face. Ils se regardent attentivement dans les moindres détails. Au son de la clochette ou du tambour, les élèves se retournent et doivent changer un détail de leur apparence (défaire un lacet, dézipper une fermeture de veste, enlever ses lunettes, remonter son pantalon…). Au son de la clochette ou tambour les élèves se refont face et doivent inspecter chez l'autre ce qui a changé. Les binômes peuvent être changer.

SAUVE QUI PEUT, *activité issue de jeux coopératifs pour bâtir la paix, Université de paix*

Cycle 2/3
Compétences visées : Travailler son imagination et appuyer son propos.
Matériel : papier, crayon
Durée : 15min
Règle du jeu : On s'imagine chez soi, on liste nos objets favoris. Une tempête arrive, on n'a le temps de prendre que 3 objets et se mettre en sécurité. Chaque élève explique pourquoi ces trois objets sont importants pour lui.

Quelques idées d'activités coopératives récoltées sur des sites internet.

http://www.occe.coop/agenda/

https://ooosophiemaraisooo.wordpress.com/2015/08/14/des-idees-de-jeux-cooperatifs/

http://www.universitedepaix.org/pdf/jeuxdecooperation.pdf

http://www.occe.coop/~ad05/IMG/pdf/jeux_cooperatifs_exterieur_et_parachute.pdf
https://irepsbretagne.fr/IMG/pdf/reprendre_la_classe_apres_le_confinement__guide_d_activites_mobilisant_les_competences_psychosociales_-ireps_bretagne_-_avril_2020.pdf

https://www.ageem.fr/files/3971/mai20ageem-com-kitproweb.pdf

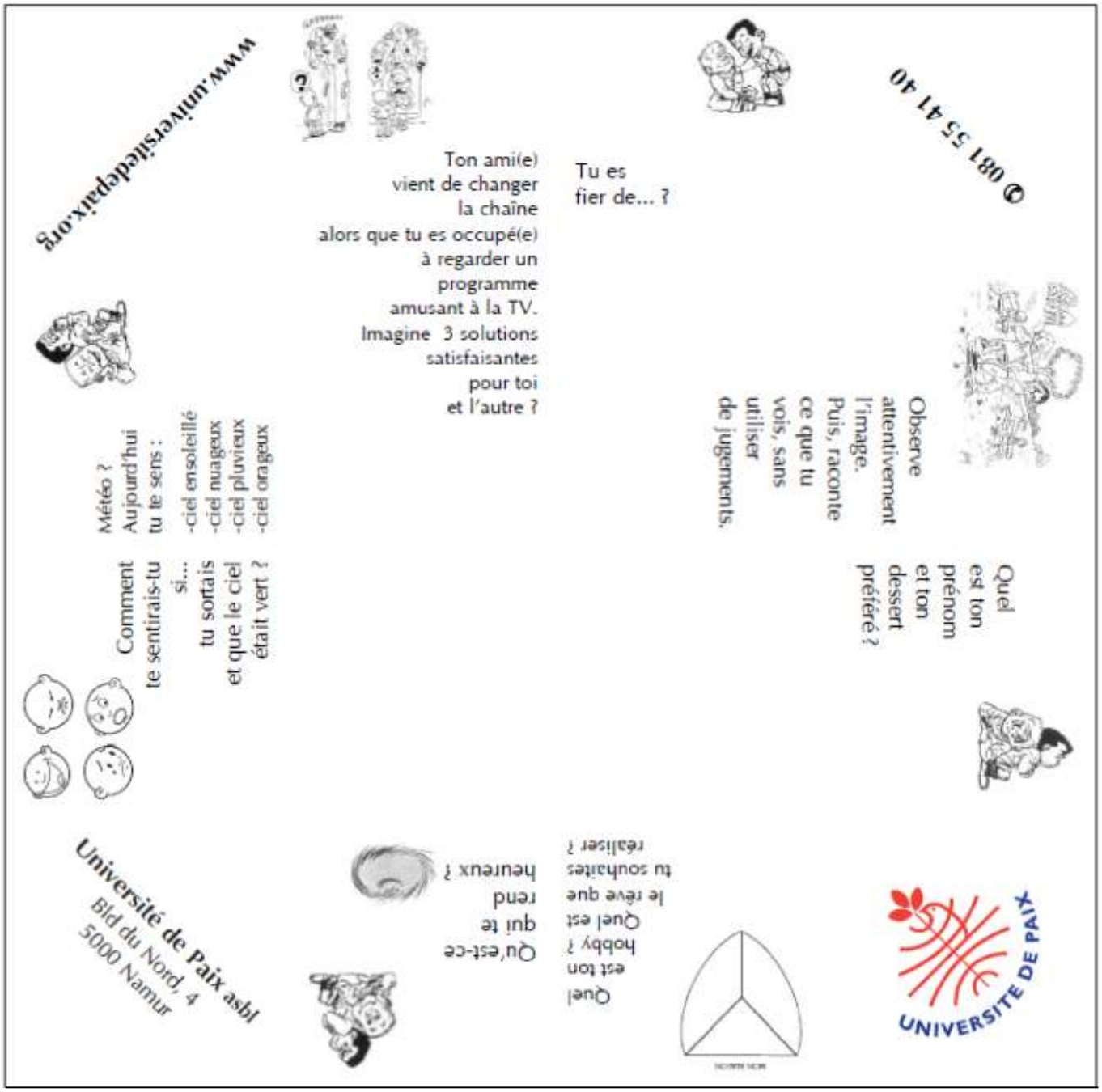
ANNEXE

MOTS POUR « HISTOIRE À RELAIS »

Lieu	Personnage	Action	Couleur
Pôle nord	Fourmi rouge	Pondre	Vert fluo
Stade olympique	Vieille sorcière	Piloter	Bleu ciel
Maison hantée	Eléphant rose	Cacher	Jaune citron
Hôpital	Chien méchant	Filmer	Turquoise
Plage	Père-Noël	Arroser	Mauve pétant
Sous le lit	Vieux Pépé	Ronfler	Argenté
Salle de jeux	Super star	Chanter	Vert olive
Parc aquatique	Extra-terrestre	Rire	Noir
Centre commercial	Princesse poilue	Jongler	Jaune orange
Musée	Chat errant	Flotter	Beige
Patinoire	Bébé kangourou	Transformer	Vert forêt
Centre-ville	Pigeon voyageur	Galoper	Brun
Autoroute	Père-Noël	Arroser	Mauve
Professeur de sciences	Araignée	Pleurnicher	Rose pâle
Cimetière	À deux pattes	Rouler	Blanc
Jardin botanique	Chef d'orchestre	Mordre	Rouge tomate
Parc à chien	Une dame parfumée	Eclater	Marron
Bibliothèque	Détective privé	Sauter	Vert lime
Terrain de camping	Ange cornu	Tomber	Violet
Camp de vacances	Vache volante	Glisser	Gris bleu

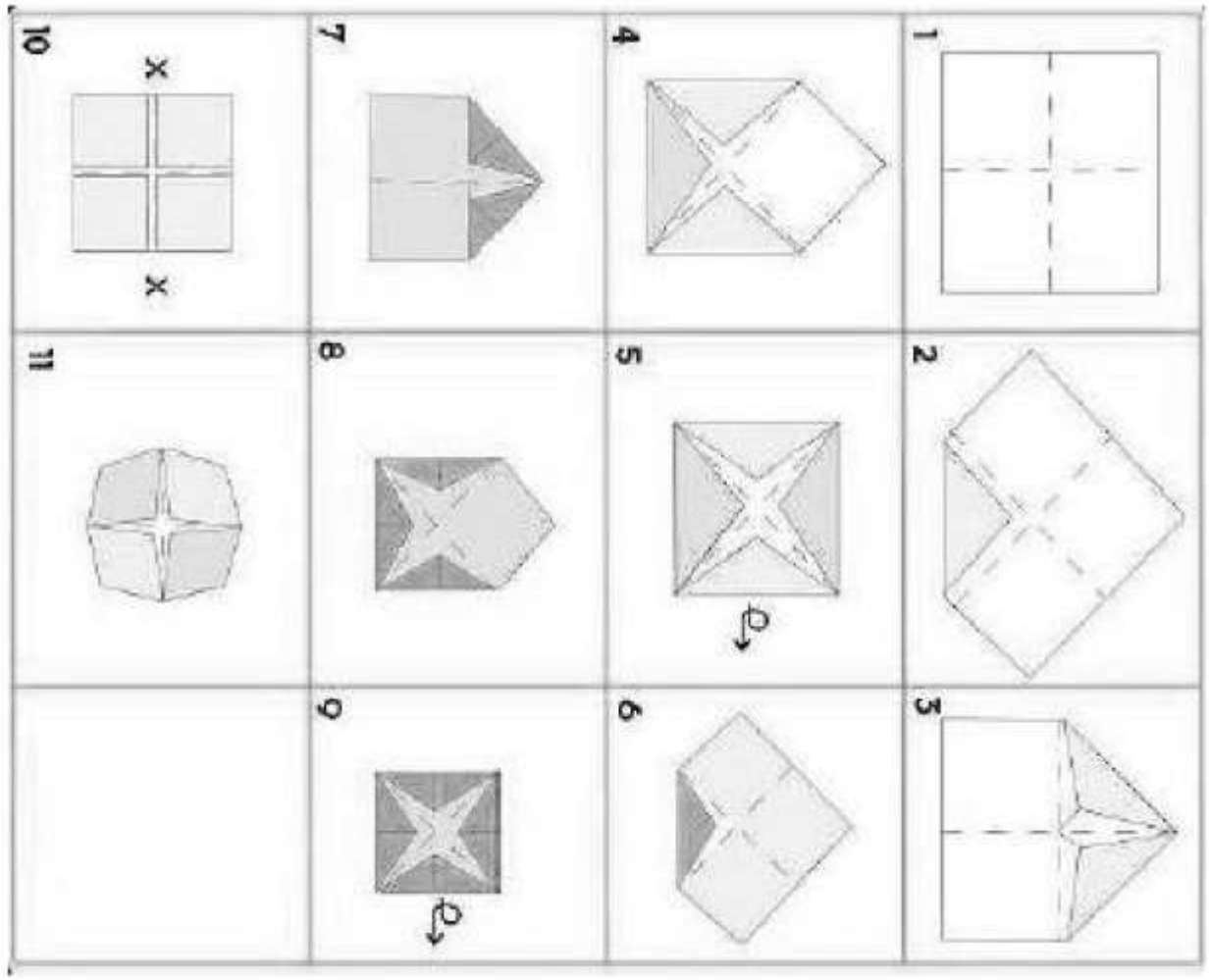
Coopérons dès l'École

COCOTTE SYMPATHIQUE – *Graines de Médiateurs – Université de la Paix*



Coopérons dès l'École

Modèle pour faire une cocotte



Coopérons dès l'École

CARTES « POSTURE » POUR L'ACTIVITÉ MUSÉE DE CIRE À IMPRIMER EN 2 EXEMPLAIRES DE COULEUR DIFFÉRENTE.

Tu as beau levé le doigt, ton professeur ne t'interroge jamais ! Pourtant tu connais les réponses. **Tu es FURIEUX/FURIEUSE !**	Tu aperçois un petit garçon qui vient de tomber de son vélo et qui pleure. **Tu es INQUIET/INQUIÈTE.**
C'est grâce à toi que ton équipe a remporté le concours ! Tout le monde t'applaudit ! **Tu es super FIER/FIÈRE.**	Ton meilleur ami vient de t'annoncer qu'il/elle déménage avec ses parents pour aller vivre en Espagne. **Tu es ABATTU/ABATTUE.**
En rentrant chez toi, tu découvres que des cambrioleurs ont tout cassé et t'ont volé plusieurs affaires. **Tu es HORRIFIÉ/HORRIFIÉE.**	Tes parents t'expliquent en haussant le ton que tu ne pourras pas sortir vendredi soir voir tes ami.es. **Tu es CONTRARIÉ/CONTRARIÉE.**
Tu as étudié, étudié, étudié…et pourtant tu as 0/10 à l'interrogation ! **Tu es DECOURAGÉ/DECOURAGÉE.**	Tu es dans le rang et un autre passe devant. **Tu es EXCÉDÉ/EXCÉDÉE.**
Tu te rends compte que tu viens de faire de la peine à ton meilleur ami sans le faire exprès. **Tu es DÉSOLÉ/DESOLÉE.**	Tu es en retard pour prendre le bus. Il ne te reste plus qu'une minute avant le départ. **Tu es STRESSÉ/STRESSÉE.**
Ta mère te surprend en train de jouer sur l'ordinateur alors que tu avais dit que tu allais étudier. **Tu es EMBARASSÉ/EMBARASSÉE.**	Tu assiste à une bagarre entre deux jeunes. Le plus grand des deux frappe le second qui est à terre. **Tu es AFFOLÉ/AFFOLÉE.**
Tu arrives en retard à l'école. Alors tu rejoins discrètement ta classe mais tu tombes nez à nez avec la directrice. **Tu es GÊNÉ/GÊNÉE.**	Tes parents t'apprennent que ta petite sœur s'est cassée le bras. **Tu es TRISTE.**