

## Les Jeux Coopératifs

**Entrée par l'Intelligence :**

Corporelle-Kinesthésique

### Les Petites Voitures

<b>Matériel :</b>	<b>Organisation du groupe :</b>
Aucun	Aucune
<b>Déroulement :</b> <p>Les enfants se promènent en marchant soit les pieds en dedans, soit les pieds en dehors.</p> <p>Au signal convenu, ils partent à la recherche d'un autre enfant qui marche comme eux.</p> <p>Quand ils se sont trouvés, ils se donnent une poignée de mains. En gardant les mains bien serrées, l'un passe sa jambe par dessus les mains et l'autre passe la jambe opposée.</p> <p>Les 2 se retrouvent fesses contre fesses et deviennent une petite auto qui va continuer à se promener.</p> <p>Au deuxième signal, on détache l'auto pour recommencer.</p>	
<b>Prolongements :</b>	
Au signal, 2 petites autos peuvent s'accrocher ensemble et circuler par 4 puis par 8, 16, ...	

### Notes :

# MON AGENDA COOP

## Les Jeux Coopératifs

**Entrée par l'Intelligence :**

Corporelle-Kinesthésique

### Le Carroussel

<b>Matériel :</b>	<b>Organisation du groupe :</b>
Aucun	Groupe en cercle
<b>Déroulement :</b>	
<p><i>Les enfants se placent alternativement debout et couchés. Les enfants étendus sur le dos orientent leurs pieds vers l'intérieur du cercle pour que tous se touchent en son centre.</i></p> <p><i>Les enfants couchés prennent la main de ceux restés debout et se raidissent afin de soulever leurs épaules à environ 30 cm du sol.</i></p> <p><i>Les enfants debout commencent à tourner lentement, puis accélèrent graduellement en fredonnant une musique de carroussel.</i></p> <p><i>Après quelques minutes, inversez les rôles.</i></p>	
<b>Prolongements :</b>	

**Notes :**

## Les Jeux Coopératifs

**Entrée par l'Intelligence :**

Corporelle-Kinesthésique

### Le CarWash

<b>Matériel :</b>	<b>Organisation du groupe :</b>
Aucun	Former des binômes
<b>Déroulement :</b>	
<p>Tous les binômes se placent face à face pour former une allée composée de 2 lignes. Le dernier binôme va remonter l'allée entre les 2 lignes.</p> <p>Tous les autres vont leur masser le dos et les épaules lors de leur passage, jusqu'à ce que le binôme se soit placé en premier.</p> <p>Et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les binômes aient remonté l'allée.</p> <p><b>ATTENTION !</b> C'est une activité pour se faire du bien, chacun doit contrôler ses gestes et veiller à ne pas faire mal. L'enseignant veille également à éviter les gestes déplacés.</p>	
<b>Prolongements :</b>	

**Notes :**

# MON AGENDA COOP

## Les Jeux Coopératifs

### Entrée par l'Intelligence :

Corporelle-Kinesthésique

#### Le Fax

Matériel :	Organisation du groupe :
Une feuille et un stylo par groupe	Par groupe de 4 à 8 enfants, placés en file indienne et regardant tous devant
Déroulement :	
<p><i>Lors du jeu, personne ne peut parler ni se retourner.</i></p> <p><i>Le premier enfant de chaque colonne reçoit la feuille et le stylo : il est « imprimante ».</i></p> <p><i>Le dernier envoie un message de quelques mots écrits à son partenaire de devant en écrivant lettre par lettre sur son dos avec le doigt.</i></p> <p><i>Sans attendre la fin du message, celui-ci retransmet chaque lettre le plus vite possible au suivant car la suivante arrive tout de suite après.</i></p> <p><i>L'imprimante écrit sur la feuille chacune des lettres qui lui arrivent jusqu'au point final.</i></p> <p><i>Une fois le message écrit, le groupe se réunit pour découvrir le résultat sur la feuille et le message de départ</i></p> <p><i>Remarque : Il est possible de commencer par une seule lettre, puis continuer avec un mot court en lettres capitales avant de passer au message entier.</i></p>	
Prolongements :	
Augmenter les intermédiaires, augmenter le nombre de lettres écrites en une seule fois.	

#### Notes :

# MON AGENDA COOP

## Les Jeux Coopératifs

**Entrée par l'Intelligence :**

Corporelle-Kinesthésique

### Démêlons-nous

<b>Matériel :</b>	<b>Organisation du groupe :</b>
Pelote de grosse laine	Par groupe d'au minimum 5 enfants
<b>Déroulement :</b>	
<p><i>La pelote de laine passe dans le groupe d'enfants dont le 1er conserve le bout de laine. Chacun déroule la pelote autour de soi de façon originale et la passe au suivant. Quand tout le monde est attaché, il faut détricoter collectivement sans casser le fil de laine.</i></p> <p><i>Consignes particulières : l'enseignant veille à la sécurité (pas autour du cou, laine pas trop serrée....).</i></p>	
<b>Prolongements :</b>	
Le jeu peut se dérouler sans parler.	

### Notes :

## Les Jeux Coopératifs

**Entrée par l'Intelligence :**

*Musicale-Rythmique*

### ***Pingouins sur la banquise***

#### **Matériel :**

Feuilles de journaux (une par binôme d'enfant)  
et musique

#### **Organisation du groupe :**

En collectif

#### **Déroulement :**

*Les enfants sont les pingouins et ils se baladent dans l'eau sur une musique.  
Lorsque la musique s'arrête, les pingouins doivent sauter sur la banquise (les feuilles de journaux).  
Au moment de la reprise de la musique, les pingouins voient la banquise fondre (ils plient la feuille de journal en 2) et retournent se balader.*

#### **Prolongements :**

Même chose avec du matériel : cerceaux, tapis, ...

#### **Notes :**

## Les Jeux Coopératifs

**Entrée par l'Intelligence :**

*Musicale-Rythmique*

### **Le chien et l'aveugle**

<b>Matériel :</b>	<b>Organisation du groupe :</b>
Un foulard pour 2 enfants	Par paire d'enfants
<b>Déroulement :</b> <p>Les enfants se mettent par couple : un chien et un aveugle qui aura les yeux bandés. Ils vont se mettre d'accord sur un code pour pouvoir communiquer : un rythme de claquements de mains, un sifflement, une séquence de bruits corporels ...</p> <p>Les chiens et les aveugles vont ensuite se séparer (attention à la répartition dans l'espace).</p> <p>Les chiens restent immobiles et vont essayer, en émettant des messages conformes au code choisi, de ramener à eux leur maître aveugle.</p> <p>Quand le couple est réuni, l'aveugle enlève son bandeau et les rôles peuvent être échangés.</p>	
<b>Prolongements :</b> <p>A la fin du jeu, le chien peut promener son maître dans la pièce et lui faire découvrir son environnement par le toucher.</p>	

### **Notes :**

## Les Jeux Coopératifs

**Entrée par l'Intelligence :**

*Musicale-Rythmique*

### **Les chaises musicales**

<b>Matériel :</b>	<b>Organisation du groupe :</b>
Une chaise par participant, musique	En demi-classe (15 maximum) avec des observateurs
<b>Déroulement :</b>	
<p><i>Version coopérative du célèbre jeu : comme pour la version connue à chaque arrêt de la musique, l'enseignant(e) enlève une chaise.</i></p> <p><i>Mais ici, il faut que tout le monde soit assis, c'est à dire les pieds qui ne touchent pas le sol, sinon tout le monde a perdu.</i></p> <p><i>Le jeu s'arrête quand il n'y a plus que 2 chaises.</i></p> <p><i>Un temps de réflexion est mis en place avec l'écoute des observateurs.</i></p> <p><i>Puis les rôles sont échangés : les acteurs deviennent observateurs et inversement.</i></p>	
<b>Prolongements :</b>	

**Notes :**



# MON AGENDA COOP

## Les Jeux Coopératifs

**Entrée par l'Intelligence :**

*Musicale-Rythmique*

### **Le Chef d'Orchestre Itinérant**

<b>Matériel :</b>	<b>Organisation du groupe :</b>
Aucun	De groupes de 8 à classe entière
<b>Déroulement :</b>	
<p><i>Les enfants se placent debout en cercle.</i> <i>Un premier volontaire crée un rythme répétitif en tapant sur différentes parties de son corps.</i> <i>Puis tous les autres l'imitent.</i> <i>Après une petite trentaine de secondes, il s'arrête et un autre enfant crée un autre rythme.</i> <i>Et ainsi de suite...</i></p>	
<b>Prolongements :</b>	
<p>Si l'on souhaite insister plus sur l'harmonie du groupe : le rythme sera lent, non répétitif ; quand le premier s'arrêtera, le suivant repartira de la position sur laquelle le groupe s'est arrêté ; le groupe entier, attentif au chef d'orchestre, l'accompagne dans son rythme.</p>	

### **Notes :**

# MON AGENDA COOP

## Les Jeux Coopératifs

### Entrée par l'Intelligence :

Verbale-Linguistique

### Le téléphone

Matériel :	Organisation du groupe :
Aucun	Par groupe avec un locuteur en début de chaîne, son auditeur en fin et les autres qui jouent le fil de téléphone.
Déroulement :	
<p><i>Le groupe s'assoit en cercle ouvert.</i></p> <p><i>Le meneur de jeu va chuchoter à l'oreille de son voisin une action complexe ou une série d'actions drolatiques à accomplir.</i></p> <p><i>Par exemple : « tu tires la langue, tu te frottes le ventre avec une main, et tu te tapes la tête avec l'autre main. »</i></p> <p><i>Le second va transmettre cette même phrase à son voisin, qui le transmettra au troisième, et ainsi de suite jusqu'au dernier.</i></p> <p><i>L'auditeur devra mettre en oeuvre ce qui lui a été transmis.</i></p>	
Prolongements :	

### Notes :

# MON AGENDA COOP

## Les Jeux Coopératifs

### Entrée par l'Intelligence :

Verbale-Linguistique

### La balle au mot

Matériel :	Organisation du groupe :
Une balle	Groupe d'au minimum 6 enfants jusqu'à une classe complète
Déroulement :	
<p>Les enfants forment un cercle, assis en tailleur par terre.</p> <p>Un enfant reçoit la balle, il la lance à un autre enfant dans le cercle en énonçant une syllabe (par exemple « BA »).</p> <p>L'enfant qui reçoit la balle doit immédiatement achever le mot commencé (par exemple « TON »).</p> <p>Il doit aussitôt relancer la balle à un autre membre du cercle en prononçant une nouvelle syllabe.</p> <p>Et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les enfants aient pris la parole.</p>	
Prolongements :	
L'enfant qui lance le premier le ballon peut annoncer le nombre de syllabes avant d'énoncer la première.	

### Notes :

# MON AGENDA COOP

## Les Jeux Coopératifs

**Entrée par l'Intelligence :**

Verbale-Linguistique

### La toile d'araignée

<b>Matériel :</b>	<b>Organisation du groupe :</b>
Une boule de ficelle	En collectif
<b>Déroulement :</b>	
<p>Les enfants sont assis par terre en cercle, avec l'enseignant(e) qui tient une boule de ficelle. Il donne le bout à son voisin de droite.</p> <p>Il entame ensuite une histoire et déroule la ficelle tout en se dirigeant vers une personne assise en face de lui. Il s'assied à sa place et lui passe la boule.</p> <p>L'enfant invente la suite de l'histoire et passe ainsi de suite la boule dans le groupe.</p> <p>L'araignée (le conteur) doit enjamber de plus en plus de fils tendus... jusqu'à ce que tous les élèves aient eu la boule.</p> <p>L'histoire devra se terminer avec la dernière araignée.</p>	
<b>Prolongements :</b>	
L'enseignant peut demander de détricoter sans lâcher et sans casser la ficelle.	

### Notes :

# MON AGENDA COOP

## Les Jeux Coopératifs

**Entrée par l'Intelligence :**

Verbale-Linguistique

### Les Sourds-Muets

<b>Matériel :</b>	<b>Organisation du groupe :</b>
Aucun	De groupes de 8 à classe entière
<b>Déroulement :</b>	
<p>Les enfants sont en cercle. L'animateur leur donne alternativement le nom de « sourd » ou de « muet ». Il s'agit pour chacun de faire connaissance : le sourd peut poser des questions au muet, qui ne peut répondre que par des signes ou des mimes. L'animateur laisse durer l'activité afin de laisser le temps à chaque sourd d'aller voir plusieurs muets. Ensuite ils inversent les rôles.</p>	
<b>Prolongements :</b>	

**Notes :**

## Les Jeux Coopératifs

### Entrée par l'Intelligence :

Verbale-Linguistique

### Les Arjiens

Matériel :	Organisation du groupe :
Des bâtonnets (1 par enfant), 2 chaises ou une longue corde	Avec l'ensemble de la classe
Déroulement :	
<p>L'animateur raconte au groupe une histoire :</p> <p>« Vous venez de la planète ARJ, et comme tous les Arjiens et les Arjiennes, vous avez 3 caractéristiques précises : 1. Vous n'avez qu'un seul doigt, l'index, donc vous ne pouvez pas utiliser d'autre doigt. 2. Vous êtes très coopératifs, très créatifs, très habiles pour vous sortir d'une situation. 3. Vous communiquez beaucoup avec les autres pour échanger vos idées mais aussi pour exprimer vos besoins si vous êtes en difficulté.</p> <p>Vous êtes prisonniers sur votre planète. Pour vous en sortir, il faut passer entre ces 2 chaises rapprochées (ou suivre cette corde posée au sol). Seulement, vous êtes tous reliés par un marqueur spécial entre vos index, qui donne le signal d'alarme si vous en faites tomber un avant d'être tous passés de l'autre côté des chaises (ou à la fin de la corde). »</p> <p>Chaque enfant reçoit un marqueur (bâtonnet) et forme un cercle avec son groupe, relié par l'objet qui ne doit pas tomber.</p> <p>Après chaque tentative, l'animateur fait un retour sur les discussions entre les Arjiens, et les choix faits par la classe.</p>	
Prolongements :	

### Notes :

# MON AGENDA COOP

## Les Jeux Coopératifs

**Entrée par l'Intelligence :**

Visuelle-Spatiale

### **Le cercle du regard**

<b>Matériel :</b>	<b>Organisation du groupe :</b>
Aucun	Groupe sur un cercle, enfants tournés vers l'intérieur
<b>Déroulement :</b>	
<p>Chaque enfant cherche le regard d'un autre. Lorsque 2 enfants se sont trouvés du regard, ils se mettent à traverser le cercle pour échanger leurs places. Les regards doivent être maintenus jusqu'à l'arrivée à sa nouvelle place. Puis on cherche un autre partenaire.</p>	
<b>Prolongements :</b>	
En se croisant chaque enfant peut dire le prénom de son partenaire, le toucher légèrement, ...	

### **Notes :**

# MON AGENDA COOP

## Les Jeux Coopératifs

**Entrée par l'Intelligence :**

*Visuelle-Spatiale*

### **Le noeud humain**

<b>Matériel :</b>	<b>Organisation du groupe :</b>
Aucun	Classe entière, en cercle serré
<b>Déroulement :</b>	
<p><i>Les enfants tendent les bras vers le centre, paumes ouvertes vers le sol. Ils ferment les yeux et doivent saisir 2 mains au hasard. Ils ouvrent ensuite les yeux et essaient de défaire le noeud ainsi formé sans lâcher les mains. Le jeu prend fin quand les enfants se retrouvent en un ou plusieurs cercles.</i></p>	
<b>Prolongements :</b>	

**Notes :**



## Les Jeux Coopératifs

**Entrée par l'Intelligence :**

Visuelle-Spatiale

### L'ambassadeur-Image

<b>Matériel :</b>	<b>Organisation du groupe :</b>
Feuilles, crayons, cartes avec des noms d'objets pour chaque groupe	Par groupe de 4 à 6
<b>Déroulement :</b>	
<p>L'enseignant prépare une liste de mots plus ou moins difficiles à faire dessiner, se place au centre de la salle et annonce un temps total de jeu (en fonction du nombre de mots). Les équipes s'installent en cercle fermé à distance les unes des autres.</p> <p>Chaque groupe désigne un 1<sup>er</sup> « ambassadeur ». Les ambassadeurs se rendent près de l'enseignant qui leur glisse à l'oreille le premier mot de la liste.</p> <p>De retour dans son équipe, chaque ambassadeur s'évertue à dessiner le mot. Dès qu'un joueur l'a trouvé, il se rend vers l'enseignant et lui soumet sa réponse. Si elle est exacte celui-ci lui chuchote alors le 2<sup>ème</sup> mot à deviner : le joueur devient à son tour « ambassadeur ».</p> <p>L'équipe doit réussir à deviner le dernier mot de la liste avant la fin du temps imparti. Le jeu peut-être effectué en collectif avec un « ambassadeur » dessinant au tableau.</p>	
<b>Prolongements :</b>	
Le rôle de l'enseignant peut être tenu par un élève qui sera le meneur de jeu.	

### Notes :

# MON AGENDA COOP

## Les Jeux Coopératifs

**Entrée par l'Intelligence :**

Visuelle-Spatiale

### Posture d'aveugle

<b>Matériel :</b>	<b>Organisation du groupe :</b>
De quoi bander les yeux de tous les participants	Groupes de 5 ou 6
<b>Déroulement :</b>	
<p><i>Les enfants se mettent en cercle au sein de chaque groupe, deux se placent au centre, les autres se bandent les yeux.</i></p> <p><i>L'un des enfants au centre prend une posture et devient la « statue », l'autre « le meneur » va décrire progressivement cette posture.</i></p> <p><i>Suivant les indications données, les quatre autres enfants du groupe tentent d'adopter cette posture.</i></p> <p><i>Une fois les explications terminées, le meneur enlève les bandeaux, et chacun pourra se comparer à l'original.</i></p>	
<b>Prolongements :</b>	
La sculpture vivante peut être réalisée par 2 enfants en supposant des contacts entre les corps.	

### Notes :

# MON AGENDA COOP

## Les Jeux Coopératifs

**Entrée par l'Intelligence :**

*Visuelle-Spatiale*

### **Le miroir**

<b>Matériel :</b>	<b>Organisation du groupe :</b>
Aucun	Par paire d'enfants
<b>Déroulement :</b>	
<p><i>Ce jeu peut être utilisé comme un jeu de présentation, en début de journée ou d'après-midi.</i></p> <p><i>Les enfants se placent 2 par 2 en se faisant face.</i></p> <p><i>Ils rapprochent leur paumes, sans que les mains se touchent, comme si un miroir les séparaient.</i></p> <p><i>Un des 2 enfants commence lentement à danser (au rythme d'une musique par exemple), de façon à ce que leurs déplacements soient synchronisés.</i></p> <p><i>C'est au tour de l'autre de diriger la danse de leur mains.</i></p>	
<b>Prolongements :</b>	
<p>Le jeu peut varier en demandant de mettre des objets (batons, baguettes,...) entre les mains ou les doigts des enfants sans les laisser tomber (besoin de communiquer, de s'entraider, ...).</p>	

### **Notes :**