18 jeux coopératifs pour bâtir la paix



18 jeux tirés du livre « Jeux coopératifs pour bâtir la paix«

Télécharger la fiche pratique

Se présenter : le train des noms

- Objectifs : faire connaissance, découvrir le prénom de l'autre
- Groupe cible : 6-10 ans
- Nombre de participants : 12 à 30
- *Déroulement* : Chaque participant se promène librement. L'animateur désigne un participant qui sera la locomotive du « train du groupe ». Celui-ci s'arrête devant un autre et lui demande : « Comment t'appelles-tu ? » L'interpellé répond et le « participant locomotive » reprend trois fois d'une voix forte, en disant : « Bonjour » suivi du prénom. Le participant devient alors un wagon du train et ils repartent à la recherche d'un autre participant avec le même rituel et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les participants du groupe fassent partie du train.

Variante : À chaque nouveau wagon, le « participant locomotive » se déplace à la queue du train. Si les participants connaissent déjà les prénoms, le « participant locomotive » appelle lui-même un des membres du groupe par son prénom.

Bonjour théâtral

- Objectifs : découvrir le prénom de l'autre, développer l'écoute
- Groupe cible : 6-10 ans, 11-13 ans
- Nombre de participants : 8 à 24

- *Déroulement* : Les participants sont debout, placés en cercle. L'un d'eux s'avance vers le centre dans un mouvement très personnel, en donnant son prénom. Ensuite, tous les autres imitent son mouvement en disant : « Bonjour », suivi du prénom. Quand tout le monde est passé, l'animateur propose un exercice de mémoire : il donne un prénom et tout le groupe répète son bonjour.

Variantes :

- Pour la seconde partie de l'activité, un participant qui se souvient du prénom et du bonjour de l'un d'entre eux le répète.
- Le mouvement personnel accompagnant le prénom peut être remplacé par un geste, un mime.

Les prénoms sur étiquette

- Objectifs : faire connaissance, découvrir et retenir le prénom de l'autre
- Groupe cible : 11-13 ans, 14-16 ans
- Nombre de participants : 8 à 24
- Matériel : étiquettes, un gros feutre
- *Déroulement* : L'animateur colle sur le front de chaque participant une étiquette sur laquelle est inscrit le prénom d'un des participants. Tous circulent dans la pièce et posent au hasard de leurs rencontres une question qui ne peut pas porter sur l'apparence physique des participants, et dont la réponse doit être « oui » ou « non ». Ainsi, à partir des réponses des autres, chacun peut deviner le prénom inscrit sur son étiquette. Après un certain temps, l'animateur arrête les discussions et chacun émet l'hypothèse du prénom de son étiquette.

Variante : L'animateur peut indiquer sur l'étiquette, au lieu du prénom, le nom d'une personnalité, d'un animal, d'un insecte…

J'ai des qualités : l'arbre aux ressources

- Objectifs : prendre conscience de ses points forts et de ceux des autres, découvrir ses limites et celles des autres, présenter un des aspects de sa personnalité aux autres, développer son identité personnelle
- Groupe cible : à partir de 6 ans
- Nombre de participants : 12 à 30

- Dessin d’un grand arbre en papier avec de nombreuses branches, Post-It, feutres
- *Déroulement* : Chaque participant inscrit son nom sur une branche, et dans les feuilles qui s’y trouvent, il note ce qu’il peut faire, par exemple : je suis capable de sauter à la corde, de dessiner… Cette activité peut donner suite à un grand marché d’échanges de compétences et d’apprentissage coopératif.

Le blason

- Objectifs : découvrir en quoi chacun est unique et quels sont les points communs avec d’autres, découvrir que chacun contribue à la construction du groupe, apprendre à écouter et à reformuler
- Groupe cible : à partir de 6 ans
- Nombre de participants : 8 à 24
- *Déroulement* : Expliquer aux participants ce qu’est un blason. Chaque participant reçoit une feuille avec éventuellement le contour du blason. Ce blason sera divisé en quatre, de façon à accueillir quatre thèmes de présentation. Chaque participant illustre les quatre parties de son blason selon une technique qui lui convient : crayon, peinture, collage, écriture…

Le livre positif

- Objectif : développer son identité personnelle et la confiance en soi.
- Groupe cible : à partir de 6 ans
- Nombre de participants : 12 à 30
- *Déroulement* : L’animateur demande à chacun de tenir un cahier personnel dans lequel il écrit (dessine ou colle) ce qu’il a vécu de positif, semaine après semaine.

Je vis la confiance : vrai ou faux

- Objectifs : développer la confiance en soi et en l’autre, être à l’écoute de l’autre et de ses besoins, découvrir ses limites ou accepter les limites de l’autre, découvrir l’utilité de la coopération, de la solidarité, de l’entraide
- Groupe cible : 6-10 ans, 11-13 ans
- Nombre de participants : 8 à 24
- Matériel : bandeau
- *Déroulement* : Trois participants se regroupent : le premier sera un

aveugle, le deuxième un guide et le troisième un guide menteur (sans que l'aveugle sache sur lequel des deux il devra compter). L'aveugle se place à une extrémité de la pièce. Les autres participants constituent un labyrinthe vivant. L'aveugle, pour sortir de ce labyrinthe, doit découvrir à quel guide faire confiance.

Tapis Volant

- Objectifs : développer la confiance en soi et en l'autre, apprendre à s'organiser ensemble pour réaliser une tâche
- Groupe cible : 6-10 ans 11-13 ans
- Nombre de participants : 12 à 30
- *Déroulement* : Les participants se tiennent debout deux par deux, face à face, en deux files. Chacun avance les bras et serre les deux mains de la personne en face, pour constituer un appui solide. L'animateur place une chaise devant la chaîne. Chaque participant, à tour de rôle, monte sur une chaise et se laisse « tomber » sur ce tapis roulant, tête en avant. Il est porté par les bras des membres du groupe pour arriver à l'extrémité du tapis, où l'animateur l'attend pour l'aider à descendre. Il reste là en attendant le suivant avec qui il forme un nouveau maillon de la chaîne, et ainsi de suite.
- Pour aller plus loin dans la réflexion : Comment me suis-je senti durant l'activité ? Me suis-je senti en sécurité ou ai-je eu peur ? Ai-je rencontré des difficultés pour oser et/ou réussir l'activité ?

Bouteille ivre

- Objectifs : développer la confiance en soi et en l'autre, découvrir ses limites et celles de l'autre, développer la solidarité et l'entraide
- Groupe cible : 11-13 ans, 14-16 ans
- Nombre de participants : 5 à 30
- *Déroulement* : L'animateur est ici particulièrement attentif à la sécurité physique des participants. L'activité se déroule en silence. Les participants se divisent en groupes de 5 ou 6. Ils forment un petit cercle, serrés épaule contre épaule, un pied légèrement en arrière pour garantir la stabilité. Un participant se propose pour être la bouteille ivre. Il se met au milieu du cercle, les yeux fermés, le corps bien droit et les pieds fermement collés au sol. Il se laisse aller de telle sorte que les mains du

groupe le soutiennent quand il va d'un côté ou de l'autre et le repoussent doucement de façon à le diriger.

J'écoute chut, j'écoute

- Objectifs : développer l'écoute, mettre les participants en contact avec leur environnement, découvrir les difficultés de l'écoute
- Groupe cible : 6-10 ans, 11-13 ans
- Nombre de participants : 8 à 24
- *Déroulement* : Les participants sont assis en cercle, les yeux fermés. Quand le silence se fait, l'animateur leur demande de prêter l'oreille pour repérer cinq bruits différents, d'abord dans la pièce, puis dehors. Après une minute, l'animateur demande : « Quels sons as-tu entendus ? Et dans quel ordre les as-tu entendus ?

Les sourds et muets

- Objectifs : développer l'écoute, découvrir, utiliser et interpréter le sens véhiculé par l'expression non verbale.
- Groupe cible : 6-10 ans
- Nombre de participants : 8 à 24
- *Déroulement* : Les participants sont assis en cercle. L'animateur leur donne alternativement le nom de sourd et de muet. Il s'agit maintenant de faire connaissance. Le sourd peut poser des questions au muet, qui ne peut répondre que par des signes ou des mimes. Ensuite ils inversent les rôles.

Comme-ci, comme ça

- Objectifs : développer l'écoute, encourager la capacité d'observation des participants
- Groupe cible : 6-10 ans
- Nombre de participants : 12 à 30
- *Déroulement* : Tous les participants sont debout en cercle. Un premier volontaire s'avance au milieu et dit une phrase qui représente une action, qu'il mime en même temps. Par exemple, « le policier fait comme-ci » (il règle la circulation) ou « le guitariste fait comme ça ». Si la phrase se termine par « comme-ci » tous les autres doivent l'imiter, mais ils ne doivent pas le faire si elle finit par « comme ça ». Ceux qui se trompent

doivent former un cercle intérieur qui, à la fin, sera composé de tous les participants.

Le roi du silence

- Objectifs : développer l'écoute, découvrir les difficultés d'écoute
- Groupe cible : 6-10 ans, 11-13 ans
- Nombre de participants : 8 à 24
- *Déroulement* : L'animateur annonce d'un ton grave qu'il est le roi du silence. Il demande à chaque participant de s'asseoir à un bout de la pièce. Il s'assied alors sur son trône, à l'autre extrémité et quand le silence est complet, il fait signe à un de ses sujets de venir à lui sans faire de bruit. Si le roi l'entend, il montre d'un geste qu'il doit se rasseoir, et qu'un autre doit s'approcher. Si quelqu'un parvient au trône, le roi lui montre son contentement : il lui laisse choisir le suivant, qui à son tour va s'approcher du trône. L'activité continue jusqu'au moment où tous ont atteint le siège royal. Une partie se termine souvent par un grand cri du groupe pour relâcher la tension due au silence.

Dessin par deux

- Objectifs : être à l'écoute de l'autre, apprendre à donner un message clair, découvrir l'intérêt de la reformulation
- Groupe cible : 11-13 ans, 14-16 ans
- Nombre de participants : 12 à 30
- *Déroulement* : Les participants se placent deux par deux. L'un tient une image qu'il décrit à l'autre, qui la dessine sans la voir. Ensuite, ils échangent sur les difficultés rencontrées pour décrire l'image ou pour la représenter.

À chacun son problème

- Objectif : découvrir les difficultés de l'écoute
- Groupe cible : 14-16 ans
- Nombre de participants : 8 à 24
- *Déroulement* : Les participants se placent deux par deux. Ils se mettent d'accord : l'un a un problème et souhaite l'expliquer à son partenaire. Mais celui-ci doit lui faire comprendre qu'il est fatigué et qu'il peut difficilement l'écouter. Ensuite tous deux changent de rôle et comparent

leurs impressions. Ils peuvent choisir n'importe quel genre de tracas, au gré de leur imagination.

JE VIS LA COOPÉRATION – Les boîtes coopératives

- Objectifs : apprendre à s'organiser pour réaliser une tâche, découvrir l'intérêt de la coopération
- Groupe cible : 6-10 ans, 11-13 ans
- Nombre de participants : 12 à 30
- Matériel : longs bâtons, boîtes de conserve vides
- *Déroulement* : L'animateur divise le groupe en équipes de 4 ou 5 personnes. Les participants ont chacun un long bâton et ils doivent coopérer pour empiler des boîtes de conserve seulement avec l'aide des bâtons.

Les sculpteurs aveugles

- Objectifs : apprendre à s'organiser pour réaliser une tâche, être à l'écoute de l'autre, découvrir les richesses et difficultés de la coopération
- Groupe cible : 6-10 ans, 11-13 ans
- Nombre de participants : de 8 à 24
- Matériel : terre à modeler, bandeaux
- *Déroulement* : Les participants sont assis, deux par deux, l'un en face de l'autre et les yeux bandés. Chaque paire dispose d'une boule de terre à modeler. L'animateur leur demande de sculpter une œuvre commune. Ils peuvent décider ensemble ce qu'ils vont réaliser comme projet.

De l'orage dans l'air…

- Objectifs : encourager l'imagination créative des participants grâce au jeu théâtral, découvrir les différentes formes de conflit qui nous entourent, observer différents éléments de ces conflits, établir des liens entre le vécu et une analyse théorique
- Groupe cible : 11-13 ans, 14-16 ans
- Nombre de participants : de 8 à 24
- *Déroulement* : Le groupe choisit une situation conflictuelle de la vie quotidienne. L'animateur propose un brainstorming sur différents dénouements. Plusieurs scénarios sont retenus et les participants, répartis en petits groupes, viennent les jouer devant le groupe entier.

Références de livres :

- « Jeux coopératifs pour bâtir la paix », Université de paix aux Éditions chronique sociale (avril 2009)
- « Jeux de groupe pour mieux vivre ensemble » de Paul Merlo et Pic Lelièvre aux Éditions Casterman
- « Jouons ensemble autrement » de Catherine Dumonteil-Kremer aux Éditions la Plage.

Jeux coopératifs de plateau :

- **Bamboleo chez Zoch** (à partir de 3 ans, 1 à 7 joueurs). Un plateau en équilibre instable, sur lequel sont posées des pièces de bois. Nous allons essayer de les retirer une à une sans faire tomber le plateau. La règle de base n'est pas coopérative. Mais si le but est de construire ensemble quelque chose de presque impossible, nous avons alors un jeu coopératif, où il faudra se concerter pour avoir une chance de parvenir au but.
- **Les châteaux de sable** chez Sunny games (à partir de 5 ans, 1 à 8 joueurs). Nous allons essayer de construire 3 châteaux de sable avant que les vagues n'arrivent sur la plage et ne les détruisent. Pour réussir notre ouvrage, il faudra amasser du sable, partager pelles et seaux, bâtir les châteaux et les protéger par un mur de sable, tout en surveillant la progression des vagues. D'où l'importance de concentrer ses forces pour sauver l'ouvrage. A vous de choisir la meilleure tactique !
- **Le temps des récoltes** chez Sunny games (dès 3 ans, 2 à 4 joueurs). Pendant le printemps, nous avons cultivé notre potager. La terre, le soleil et la pluie ont permis la croissance de nos plantations. Nous avons enlevé les mauvaises herbes et arrosé lorsque c'était nécessaire. C'est maintenant l'été et le jardin regorge de magnifiques et délicieux légumes. C'est le temps des récoltes ! Nous allons récolter notre propre jardin et aiderons aussi les autres joueurs dans leur tâche. Progressivement, la chaleur de l'été laissera la place à la fraîcheur de l'automne. Parviendrons-nous à faire toute la récolte avant l'arrivée du froid ? Le but commun est d'avoir tout récolté avant l'arrivée de l'hiver, concrétisé par

un puzzle qui se complète progressivement. Pour une version plus difficile, on peut, dans une première phase et en complétant le puzzle représentant l'automne, d'abord semer nos légumes.

- **Winter, tempête de neige** chez Sunny games (à partir de 5 ans, 1 à 4 joueurs ou en équipe). Le décor est planté en hiver dans une petite ville du Canada. Quatre familles ont leurs occupations habituelles à remplir : aller à l'école, faire les courses, travailler ou prendre des loisirs. Les déplacements se font en voiture avec des conditions météo difficiles, neige ou verglas, plus rarement le soleil. À vous d'utiliser à bon escient le chasse-neige ou le camion de sable pour dégager les rues et permettre à tous de rentrer. Chaque partie est différente avec des épreuves à relever : cela développe la communication, la prise de décision et l'imagination !
- **Mount Everest** chez Sunny games (à partir de 7 ans, 2 à 6 joueurs). Nous sommes une cordée et allons essayer d'atteindre un sommet difficile. Nous partagerons notre équipement, préparerons une stratégie et réglerons ensemble nos divers problèmes. Puis, après le départ du camp de base, nous progresserons grâce aux pics, cordes et crampons en prenant garde aux glaciers et avalanches. Il nous faudra trouver les équipements adéquats pour faire face aux dangers que nous allons devoir affronter. Des cartes aux symboles simples permettent aux plus jeunes de jouer avec les plus âgés, qui pourront utiliser des règles plus compliquées. Le concept de coopération est ici bien concret car tous jouent avec le même pion représentant la cordée. Un jeu d'aventures vivant et passionnant.

Tous ces jeux et d'autres encore peuvent se trouver chez :

- Jeux de traverse, 62 avenue de la Plage, 62155 Merlimont (03 21 94 90 52) – jeux-de-traverse.com
- Le pas de côté, Téléchargement du catalogue

Crédit : Point KT