



## JEUX COOPÉRATIFS

### Le guide et l'aveugle.

**Objectifs :**

- permettre de communiquer sans l'usage de la parole
- développer la confiance au sein du groupe
- créer de la complicité entre participants

**Nombre de participants :** minimum 5

**Durée :** de 5 à 10 minutes

**Espace :** grand

**Matériel :** un foulard, ou une cordelette par binôme, divers obstacles

**But :** Mener des participants non-voyants le long d'un parcours

**Déroulement :**

Une personne a les yeux bandés; une autre la conduit d'abord grâce à une ficelle tendue, ensuite par la voix, au cours d'un parcours balisé. Par la suite, on permute les rôles.

**Consignes particulières :**

Veillez à la sécurité des participants non-voyants

Convenir d'une consigne sonore d'urgence

**Variante :** Les enfants sont par couples. L'un est le guide, l'autre est l'aveugle (yeux bandés). Ils vont convenir d'un code pour pouvoir communiquer les directions, ce peut être un claquement de mains, un sifflement, un cri, ...

### Mimes à t(r)ous

**Durée :** 20 minutes

**Matériel :** préparer des mimes (personnages, métiers, animaux, des situations....)

**Objectifs :** favoriser la communication entre les joueurs - échanger -s'entre-aider - développer l'imaginaire.

**But du jeu :** interpréter et comprendre un mime et le compléter.

**Déroulement :** Avec un groupe de 8 à 10 participants maximum, le meneur demande un volontaire qui choisit (ou tir au sort) une imitation de quelques choses 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.

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 un client, le patron...).

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.

Ne faites pas de trop gros groupes pour ne pas lasser les participants.

En revanche un groupe plus grand permet de développer un peu plus l'imaginaire par rapport à la situation qui se joue.

Rappelez la règle suivante régulièrement : on ne monte sur scène que lorsqu'on pense avoir identifié ce que l'acteur initial joue comme rôle.

## Les baguettes aériennes

**Objectif** : être en harmonie avec son partenaire.

**Matériel** : baguettes en bois léger d'environ 1 mètre, 1 pour 2 enfants puis 2 pour les 2

**Déroulement** : Les enfants se mettent par 2. Comme le principe du miroir, ils se font face.

Puis, l'enseignant(e) dispose une baguette entre leurs paumes qui se font face. La consigne est simple : « Vous faites des gestes simples, vous pouvez vous déplacer mais la baguette ne doit pas tomber. » On peut mettre une musique douce. Puis, on dispose une deuxième baguette entre les paumes de l'autre côté. On complexifie le jeu en croisant les baguettes.

N'oubliez pas de changer les rôles.

**Niveau** : PS/MS/GS et plus.

**Variante** : Pour les plus grands, on peut bander les yeux d'un partenaire, puis des deux.

## Le ski en équipe

**Organisation de l'espace de jeu** :

Dessiner au sol une ligne de départ et une ligne d'arrivée, distantes de quelques mètres.

**Règle du jeu** :

Constituer des équipes de 4 à 6 joueurs. Les équipes devront être rangées à la queue-leu-leu à un mètre d'écart lors du passage de l'épreuve. L'équipe qui fera la descente devra mettre son joueur de tête juste derrière la ligne de départ. Le but sera d'arriver à faire passer le dernier joueur de l'alignement au-delà de la ligne d'arrivée avec les deux skis intacts.

Lorsque les joueurs sont alignés, placer un scotch de peintre (fragile) qui joint les deux lignes de chaussures sous les semelles. Chaque longueur de scotch devient alors un ski. Les joueurs sont donc solidaires par leurs deux skis qui sont fragiles (leur démontrer cette fragilité).

L'équipe entière devra donc s'organiser dans son déplacement pour se coordonner pour aller d'une ligne à l'autre sans briser ses skis.