

## RNHP 2021 : Atelier jeux coopératifs

pour augmenter la cohésion du groupe et comprendre la collaboration dans son corps et dans sa tête

14 :00-15 :45

Facilitateurs : Benoit et claudia MARCHAND [Benitom56@gmail.com](mailto:Benitom56@gmail.com), 0748227813

Contenu	Développement	Matériel	Temps
Bienvenue	<b>Objectifs de l'atelier et rappel normes sanitaires</b>		5
Prise de contact entre participants	S'asseoir dans le cercle par ordre alphabétique de prénoms, participants avec expérience en jeu coopératifs sont invités à se faire connaître.		5
Importance et caractéristique des jeux coopératifs	<b>Importance du jeu dans un groupe et en particulier habitat participatif</b> <ul style="list-style-type: none"><li>le jeu a été la première pédagogie de la vie, opportunité de découvrir les autres, leur comportement, autre forme de se communiquer depuis la spontanéité de notre enfant intérieur.</li></ul> <b>Jeux coopératifs</b> <ul style="list-style-type: none"><li>objectif commun pour tous les joueurs,</li><li>on gagne ou perd ensemble !</li></ul> <b>Dans la pratique des jeux coopératifs, les notions suivantes sont importantes :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>le plaisir à participer ;</li><li>libre participation sans être obligé de se justifier</li><li>la persévérance : on ne réussit pas forcément du premier coup, il peut être nécessaire d'essayer plusieurs fois ;</li><li>bienveillance envers autrui : on ne doit pas faire mal, ni se faire mal, par des gestes ou des paroles.</li><li>Pas d'élimination</li></ul> <b>Phase d'évaluation du jeu</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Que s'est-il passé ?</li><li>Comment nous nous sommes sentis ?</li><li>Qu'avons-nous appris</li></ul>		10
Les réveils	Une personne réveille le groupe en chantant avec force « <i>gilling, gilling</i> », agitant ses mains au niveau de chaque oreille (Les clochettes du réveil), pendant que ses voisins de G et de D avec leurs deux mains au niveau de l'oreille respective de la personne « réveil » renforcent le son des clochettes en chantant de même <i>gilling, gilling</i> . Les voisins jouent le rôle d'amplificateur. Après 10 secondes, le réveil désigne de façon ferme avec le doigt une nouvelle personne avec le son « TAC » de l'autre côté du cercle et déclenche ainsi un nouveau « réveil » qui sera aidé par ses deux voisins.		5

40 gobelets a rassembler	10 gobelets à la portée des 4 représentants et explique : « Il y a sept tours par tentative. A chaque tour, je compte jusqu'à trois et vous pouvez prendre les gobelets que vous voulez, sans parler ni vous mettre d'accord. Une fois récupérés les gobelets, nous doublons les gobelets restants (s'il y en a trois, j'en mets trois nouveaux), jusqu'à un <b>maximum de dix gobelets</b> (s'il reste sept gobelets, seuls trois nouveaux sont mis). L'idée est d'obtenir le plus de gobelets possible dans chaque équipe. Le facilitateurs ne répons pas aux questions specifique, au besoin il repete toute la consigne depuis le début avant un nouvel essai. Normalement, la première tentative se termine en un tour : il reste zéro gobelet et il n'y a plus de tours (doubler le zéro laisse zéro). Sous les applaudissements, les premiers représentants sont remerciés et un bref moment est accordé pour réfléchir et négocier au sein de chaque équipe. Avec de nouveaux représentants, une deuxième tentative est organisée et se poursuit jusqu'au moment où un total de 40 ou presque 40 gobelets sont récupérés dans les sept tours. (L'astuce consiste à laisser 5 gobelets dans les six premiers tours pour toujours avoir beaucoup de nouveaux gobelets)	4 tables 160 gobelets (40 par groupe)	<b>15</b>
Refuge avec câlin pour se sauver de la maladie contagieuse	L'animateur essaie d'attraper quelqu'un en le touchant avec un foulard. Si il l'obtient ce sera la nouvelle personne qui essaiera d'attraper d'autres personnes .Pour éviter de se faire prendre vous devez embrasser une autre personne et ainsi former une base. Vous devez laisser la base apres quelques secondes. Les bases sont pour deux personnes seulement, quand s'approche une nouvelle personne elle doit être reçue dans l'étreinte, mais la personne de l'autre côté est laissée seule et doit s'enfuir. Si les couples restent longtemps sans bouger, la personne qui poursuit avec le foulard (qui poursuit les autres) peut approcher un couple et compter jusqu'à trois pour le dissoudre.	Foulards	<b>8</b>
Train du petit bonheur	Former un cercle, mains sur les épaules de la personne qui se trouve devant. Pas trop de distance entre chaque personne, de façon a pouvoir faire des petits sauts sans se marcher sur les pieds, puis le groupe chante : <i>C'est le train du ptit bonheur, c'est le train de notre union, ...qui fait triqui</i> (Un saut en avant), <i>qui fait traca</i> (Un saut en arrière), <i>qui fait triqui, triqui, triqui, traca..qui fait traca, qui fait triqui ,qui fait traca, traca, triqui.</i> Puis on répète la chanson et les sauts une deuxième fois, avec plus de sécurité.		<b>8</b>
Oiseau extraordinaire (Guffi)	Chaque participant avance doucement les yeux fermés dans la salle et les mains en avant a la recherche de guffi (L' oiseau qui ne répond pas), et chante « Guffi , guffi» ; Apres quelques secondes l' animateur désigne avec le toucher une personne qui sera le premier guffi, cette personne reste sur place et garde le silence. Quand une personne qui chante guffi rencontre par le toucher un participant qui lui répond « guffi », il doit poursuivre sa recherche. Quand il rencontre une personne qui ne répond pas, il s'agit d'un guffi, il reste donc en contact affectueux avec cette personne et se transforme lui-même en Guffi et garde le silence. Le jeu s'arrête quand tout le groupe s'est transformé en guffi et garde le silence, les participants sont alors invites a ouvrir les yeux et s'observer.		<b>9</b>
Classement par Jour d'anniversaire	Les participants ont leurs deux pieds posés sur une corde qui représente une arrête avec un précipice de chaque côté. Lors de leur changement de position ils doivent se faire aider par les autres participants pour ne pas poser un pied en dehors de la corde au risque de tomber dans le précipice. Il est alors proposé aux participants de d'ordonner par jour d'anniversaire sans plus d'indications. A partir de ce moment les participants ne peuvent plus parler ni poser de question a l'animateur.	<b>Corde</b>	<b>20</b>

Cercle de la confiance	En cercle, mains sur les épaules du participant de devant (Petit massage facultatif), si besoin faire des petits pas vers le centre pour refermer le cercle. Expliquer que l'objectif est de s'asseoir confortablement sur les cuisses de la personne qui est derrière, et recevoir la personne qui est devant, jusqu'à se trouver confortablement assis comme dans un fauteuil. Pour cela prendre la personne de devant par la ceinture. Puis la personne encore plus en avant para la ceinture, de façon a limiter au maximum l'espace entre chaque participant ; Garder les jambes bine serrées. Le groupe doit veiller a ce qu'un minimum d'espace existe entre chaque participant pour que le groupe puisse s'asseoir de la façon la plus stable possible.		<b>10</b>
Zip Zap	Passer notre énergie vers la droite en frappant dans les mains (Une main glisse vers l'avant tout en regardant son voisin dans les yeux et en disant avec force le mot « Zip ». Proposer un deuxième tour plus rapide et avec plus d'énergie. Nouvelle consigne : dire « zap » si changement de direction de l'énergie, « zip » si l'énergie se transmet dans la même direction. Nouvelle consigne a introduir: envoyer l'énergie de l'autre cote du cercle en désignant une nouvelle personne avec un mouvement du bras et en disant avec force « BOUM » . mettre en pratique cette consigne avant d'introduire la suivante : passer l'énergie au dessus de la tête de son voisin avec le son « BRRRUM » pour être récupérée et transmise par le participant suivant.		<b>5</b>
Rythme en cercle avec les pieds.	Apprendre et pratiquer un rythme ensemble avec les pieds. Frapper PD en avant, PG sur place, PD sur place, PG en avant, PD sur place, PG sur place (PD en avant, PG sur place) 2 fois , PD sur place, (PG en avant, PD sur place) 2 fois, PG sur place (PD en avant, PG sur place) 3 fois , PD sur place, (PG en avant, PD sur place) 3 fois, PG sur place (PD en avant, PG sur place) 2 fois , PD sur place, (PG en avant, PD sur place) 2 fois, PG sur place PD en avant, PG sur place, PD sur place, PG en avant, PD sur place, PG sur place Et continuer la série. En accélérant petit a petit		<b>5</b>
			<b>=105</b>

#### Quelques références disponibles sur internet

- **Sélection de jeux coopératifs physiques** OCCE de Paris (Office Central de la Coopération à l'Ecole)
- **Jeux coopératifs sans matériel ou avec petit matériel**
- **Jeux de coopération : Université de Paix asbl** De la prévention à la gestion positive des conflits
- **100 Façons d'animer un groupe**