

JEUX COOPÉRATIFS SANS CONTACT (2)

Les dominos

Cycle 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 ?

Les statues aux émotions

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

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, sans aucun mot et en ne faisant aucun geste. L'intonation et l'expression du visage sont donc essentielles.

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 !

