

JEUX COOPÉRATIFS SANS CONTACT (3)

J'aime bien, je n'aime pas

Tous assis en cercle. Celui qui commence cite une chose ou une activité qu'il aime. Tous ceux qui, comme lui, aiment cette chose ou cette activité doivent se lever. Ceux qui ne l'aiment pas doivent rester assis. Inviter les enfants à bien se regarder, être attentif aux autres. Débriefing : Qu'avez-vous appris des uns des autres ? Est-ce facile ou difficile de parler de soi ?

Le chef d'orchestre

Un participant face au reste du groupe... Il mime un geste répété par tout le monde, enchaîne avec d'autres gestes. Puis c'est au tour d'un autre. On peut varier en demandant de faire des sons, de faire un geste lent ou rapide...

L'histoire à X voix

Une histoire est racontée, chacun son tour invente le déroulement. Le scénario a très peu d'importance, du moment qu'on se lâche ! En variante, on peut préparer une liste de mots (objets, personnages, animaux, lieux) sur des morceaux de papiers ; Retournés chacun les pioche au fur et à mesure et est obligé de poursuivre la narration en intégrant son mot. Pour lancer l'inspiration, l'animateur peut commencer à raconter le début d'un voyage (en mer, dans l'espace, dans un nouveau pays, dans un lieu imaginaire, dans le temps...)

Le détecteur de mensonges

Cycle 3

Compétences visées : Découverte de soi et de l'autre

Durée du jeu : variable selon le nombre de participant.es

Matériel nécessaire : Papier, stylo (un par enfant)

Règle du jeu :

Chaque participant a un temps de réflexion pour noter quatre phrases courtes qui parlent de lui. Parmi ces affirmations, l'une est un mensonge (aussi convaincant que possible). Ensuite, chacun lit ses phrases à tour de rôle, tandis que les autres devront démasquer le mensonge. Il s'agit d'une activité drôle qui cache toujours des surprises et qui laisse le temps aux joueurs de se mettre à l'aise avant de prendre la parole pour se présenter.

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 ?

Variantes et prolongements :

La classe est divisée en groupes de 4 personnes. A tour de rôle, chacun raconte 3 événements surprenants qui lui sont arrivés (ex : rencontre avec une personne célèbre, safari en Afrique, etc...) ou 3 rêves/souhaits pour l'avenir. Parmi ces 3 événements ou rêves, l'un est un mensonge. Les autres apprenants lui posent des questions pour découvrir le mensonge.

