

JEUX COOPÉRATIFS SANS CONTACT (4)

L'arbre aux ressources

Il faut avoir dessiné un grand arbre et disposer de post-it ou autres bouts de papiers ainsi que de crayons. Les post-it représenteront les feuilles (on peut même les découper en forme de feuilles). Chaque participant.e écrit sur une feuille son nom, et sa qualité et/ou sa compétence principale (je sais faire des gâteaux, je suis bon au foot, je suis débrouillarde...)

Mime à tous

Cycle 3

Compétences visées : Favoriser la communication entre les joueurs - Développer l'imaginaire

Durée du jeu : 10 à 30 minutes

Matériel nécessaire : Préparer des mimes (personnages, métiers, animaux, situations...)

Règle du jeu :

Il s'agit d'interpréter et comprendre un mime, de le compléter, avec un groupe de 8 à 10 participants maximum. Le meneur demande un volontaire qui choisit (ou tire au sort) une imitation de quelque chose que les autres participants connaissent. 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. On ne monte sur scène que lorsqu'on a identifié ce qui est mimé. Le « mimeur » de départ doit interagir avec le nouveau personnage monté sur scène sans quitter le rôle qu'il interprète. Lorsque tout le monde est sur scène ou après un certain temps défini, on demande au dernier monté sur scène de quel mime il s'agit.

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 ?

Image-magie

Cycles 2 et 3

Compétences visées : Savoir communiquer - Exercer son graphisme- Développer le lexique, l'expression et la compréhension

Durée du jeu : 15 minutes

Règle du jeu : L'animateur choisit quelques images (reproductions de tableaux, photos...). Les joueurs se regroupent par deux. L'un décrit l'image que son partenaire ne voit pas. L'autre dessine ce qui est décrit. Ensuite, ils confrontent leurs documents.

Variantes et prolongements : L'animateur peut inscrire sur l'image des mots interdits : celui qui décrit l'image ne pourra pas les prononcer. Prévoir pour cette variante un observateur qui devra être vigilant sur les mots à ne pas prononcer !

Matériel nécessaire : Des images, des papiers, un crayon

Organisation de l'espace de jeu : La paire de joueurs doit être séparée soit par une cloison (un carton par exemple) qui empêche l'un de voir ce que l'autre a sous les yeux, soit en se mettant dos à dos. Autres contraintes : 2 joueurs au minimum Précautions

