

# 60 jeux coopératifs



c a h i e r  
c e m e a

n° 255

automne 2010

bulletin  
de l'association suisse  
des centres  
d'entraînement aux  
méthodes d'éducation  
active (cemea).  
Il traite de thèmes  
particuliers touchant  
aux domaines  
de l'éducation,  
de la pédagogie  
ou de l'animation,  
il propose des fiches  
techniques d'activités.

58<sup>e</sup> année  
paraît trois fois l'an

---

*copie autorisée uniquement dans  
les limites d'une utilisation privée  
et avec claire mention de la source;  
pour une utilisation publique,  
l'autorisation de l'association suisse  
des cemea est requise.*

---

**rédaction  
administration  
abonnements**

cemea  
11, route des franchises  
1203 genève

**composition typo  
et mise en page**  
pierre porre

**édition  
et impression**  
médecine & hygiène  
case postale 475  
1225 chène-bourg

tirage  
1000 exemplaires

<b>é d i t o r i a l</b> <i>new games ou old games</i>	1
<b>introduction</b>	3
<b>et les autres jeux, alors?</b>	4
<b>historique</b>	5
<b>un peu de théorie</b>	6
<i>les principes des jeux coopératifs</i>	7
<i>les fins et les moyens</i>	7
<b>les jeux</b>	9
<b>jeux de connaissance</b>	9
<b>jeux dynamiques</b>	12
<b>jeux de contact</b>	17
<b>jeux de confiance</b>	21
<b>jeux d'expression/créatifs</b>	25
<b>jeux calmes</b>	28
<b>faire des équipes</b>	32
<b>le parachute</b>	34
<i>pour commencer</i>	35
<i>gonfler le parachute</i>	36
<i>jouer avec une ou plusieurs balles</i>	37
<i>échanges</i>	38
<b>bibliographie</b>	39
<b>liste des cahiers disponibles</b>	40



*n e w g a m e s o u o l d g a m e s ?*

Ils ne sont plus très nouveaux, les *new games*. Le premier cahier sur le sujet est paru en 1985 et est pratiqué intensément par les cemea depuis. Nombreuses sont les personnes qui s'adressent à nous pour avoir des références dans ce domaine.

*New* désigne l'esprit de ces jeux. Toutefois, on retrouve dans le lot des jeux traditionnels, souvent modifiés. Autrement dit, un *new game* n'est

pas forcément un nouveau jeu et un jeu traditionnel n'est pas forcément un jeu du passé.

Les règles sont extrêmement simples, facilement modifiables et, en général, la démonstration remplace bien des explications. Cette particularité permet de jouer et de faire jouer des personnes de langues différentes.

Peu de limites sont posées pour le nombre de participants (de 2 à... 1000 personnes) et il est possible de faire jouer ensemble des enfants, des adultes, des handicapés.

Pour finir, on dit que les *new games* sont non compétitifs. C'est presque vrai car si dans certains jeux il y a un semblant de compétition, l'accent n'est jamais mis sur le résultat. Le principe de ces jeux est la collaboration et la solidarité.

Jouons gagnant, gagnons à jouer.

Bonne lecture.

*Nadine Monney*

# *60 jeux coopératifs*



**rédactrice:**

*Nathalie Berthod*

**dessins:**

*Bénédicte Sambo*

**photographies:**

*archives cemea*

## introduction

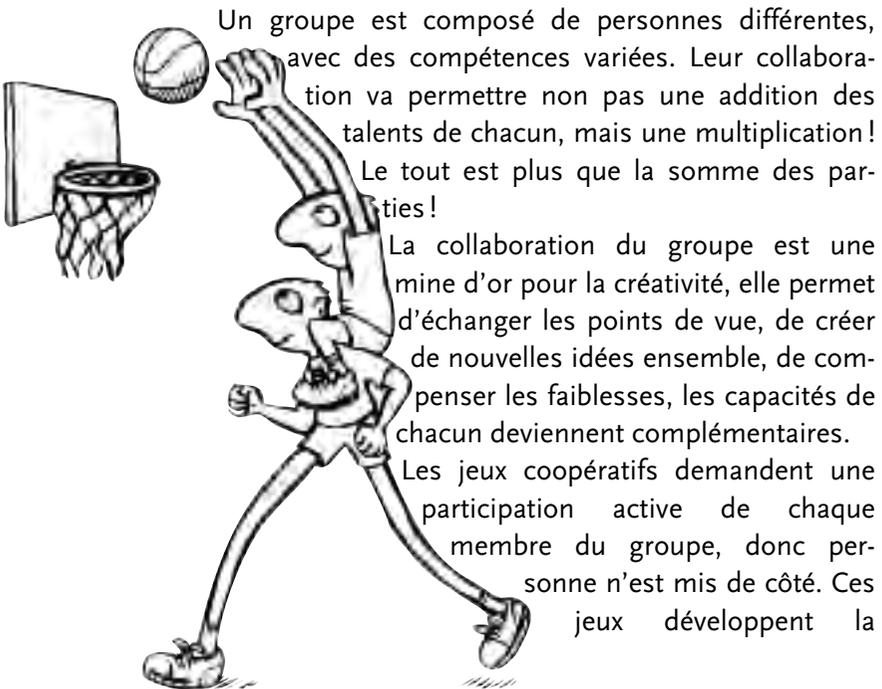
Dans nos activités avec les enfants, nous sommes toujours à la recherche de jeux. Bien souvent, nous réutilisons les mêmes, nous faisons vivre ceux que nous avons joués plus jeunes, ou ceux que nos collègues nous transmettent.

Par habitude, les jeux que nous utilisons sont bien souvent compétitifs et éliminatoires. Ils mettent de côté, créent des inégalités et développent un monde où A ne peut gagner que si B perd.

Nous avons un esprit de compétition et il est important de l'écouter, mais nous avons également une part de nous qui est coopérative et il est de même importance de la nourrir également.

Comme nous apprenons la compétition, nous pouvons aussi apprendre à collaborer.

Travailler la coopération, c'est installer une vision du monde où tout le monde est gagnant et cela grâce à la collaboration entre des individus.



Un groupe est composé de personnes différentes, avec des compétences variées. Leur collaboration va permettre non pas une addition des talents de chacun, mais une multiplication ! Le tout est plus que la somme des parties !

La collaboration du groupe est une mine d'or pour la créativité, elle permet d'échanger les points de vue, de créer de nouvelles idées ensemble, de compenser les faiblesses, les capacités de chacun deviennent complémentaires.

Les jeux coopératifs demandent une participation active de chaque membre du groupe, donc personne n'est mis de côté. Ces jeux développent la

cohésion de groupe, l'intégration, la créativité, le plaisir, la communication, l'échange, la confiance...

Le message des jeux coopératifs est le suivant: ensemble nous sommes plus forts!

### et les autres jeux, alors ?

Lorsque l'on connaît des *new games*, l'envie serait de ne jouer que ça. Cependant beaucoup de jeux traditionnels que nous connaissons peuvent être très rassurants pour les enfants, ou très agréables à jouer.

Il est bon d'alterner dans une grille d'activités entre des jeux compétitifs et des jeux coopératifs. Cela permet aussi aux enfants très compétitifs de s'éclater tout en découvrant d'autres façons de jouer.

La compétition favorise la mise en avant des compétences, des excellences (et des incompétences de fait!), elle stimule, et cela peut être mis à profit dans une grille d'activité variée. Un moment de compétition, dans la semaine ou dans la journée, redonne un coup de fouet.

Il est important, pour tous les jeux que nous utilisons, d'observer ce qu'ils amènent et ce qu'ils empêchent. Ainsi ils sont utilisés comme outils pour servir un objectif plus grand et non utilisés à défaut d'autre chose.



### ***L'aveugle et le boiteux***

*Un aveugle et un boiteux vivaient ensemble. Des bandits survinrent à l'improviste. Le boiteux en avertit l'aveugle qui s'enfuit en prenant son ami sur le dos. S'ils avaient pu ainsi se sauver mutuellement la vie, ils le devaient à leur collaboration parfaite dans laquelle les capacités de chacun furent pleinement utilisées.*

Huainanzi (II<sup>e</sup> siècle avant J.-C.)

### **historique**

Ce sont les mouvements pacifistes pour la non-violence qui ont attiré l'attention des éducateurs sur le terme *coopératif* lui-même. Leurs racines se situent dans les protestations organisées en Amérique contre la guerre du Vietnam et dans celles qui se sont structurées au Canada autour du principe : « *ni violence, ni compétition* ». Ils s'appuient sur certains travaux de sociologues et d'anthropologues, comme Margaret Mead,



qui établissent des corrélations entre la fréquence des pratiques ludiques coopératives et certaines cultures pacifistes.

On cite souvent le nom de Stewart Brand comme étant à la base des *new games*. En 1973, Stewart Brand organise un gigantesque tournoi de *new games* en Californie, attirant plus de 6000 personnes. La devise de ce tournoi était : « *Play hard, Play fair, Nobody hurt* » (« *joue dur, sympa et ne blesse personne* »).

A la suite de cette expérience, Pat Faington a contribué à répandre les *new games*, notamment dans les cités dorts de San Francisco.

En 1974, est créée la « *New Games Foundation* » dans le but d'aider des organisateurs à créer des tournois, à répandre les jeux (celle-ci n'existe

plus à notre connaissance).

Dans les années 1980, les *new games* franchissent l'Atlantique et contaminent progressivement l'ensemble du monde. Les *cemea* seront un vecteur très puissant de ces jeux en Europe.

On pourrait dire que dans les années 1980, ces jeux ont rencontré un grand succès de par leur nouveauté, leur aspect non compétitif, facile à organiser, adaptables, ne demandant en général pas de lieu ou de matériel spécifique.

Aujourd'hui, ces jeux rencontrent un nouvel engouement et sont pratiqués dans tous types de lieux (écoles, groupes de jeunes, centres de loisirs...).



## un peu de théorie

*Coopérer n'est pas collaborer*

Dans le langage courant, le mot *collaboration* est fréquemment utilisé comme synonyme de *coopération*. Or, il est important de relever la principale différence qui distingue ces deux termes. La collaboration implique un système hiérarchique entre plusieurs individus : on collabore avec un employeur, un employé. Collaborer n'implique pas forcément qu'il y ait une volonté commune entre les protagonistes concernant l'exécution d'une tâche. Autrement dit, il existe un rapport social dans lequel intervient un élément d'autorité.

La coopération est une expérience relationnelle dans laquelle les individus sont dans des rapports sociaux qui ne sont dictés par aucune forme de hiérarchie ou de pouvoir. La coopération n'entraîne donc aucune soumission.

## Les principes des jeux coopératifs

Terry Orlick définit quatre facteurs psychosociaux déterminant les activités de nature coopérative :

- **La coopération**

L'ouverture aux autres : La communication, la cohésion, la confiance et le développement de relations interpersonnelles positives sont nécessaires.

- **L'acceptation des autres**

Personne n'est éliminé ou rejeté du groupe. Les individus sont acceptés tels qu'ils sont, intégrés dans le dispositif du jeu avec leurs difficultés personnelles ou/et physiques.

- **L'engagement personnel**

Chacun participe et contribue à la réussite de la tâche de groupe selon ses capacités. Développe le sentiment de responsabilité individuel.

- **Le plaisir**

Chacun joue pour s'amuser sans quoi le jeu n'a pas de sens.

## les fins et les moyens

Terry Orlick, Jane Mc Nallx et Tom O'hara ont élaboré une grille d'analyse (extraite de «*Jouons ensemble, Jeux et sports coopératifs*») des comportements permettant de distinguer cinq types d'activités.

Cette grille permet de mettre en évidence les différences entre les moyens que l'on met en œuvre et les fins auxquelles on veut arriver

### Moyens compétitifs et fins compétitives

Tous les participants rivalisent du début à la fin de l'activité. L'objectif est de gagner, et la victoire appartient à un seul gagnant jugé le meilleur. Par exemple : la boxe.

### Moyens coopératifs et fins compétitives

Un groupe de joueurs coopèrent à l'intérieur de leur équipe et sont en compétition contre une équipe adverse. Tous les sports compétitifs collectifs en sont l'exemple (football, basket...).

**Moyens individuels et fins individuelles**

Une ou plusieurs personnes visent un but sans qu'il y ait d'interaction coopérative ni compétitive (course à pied, natation...).

**Moyens coopératifs et fins individuelles**

Exemple d'athlètes qui s'entraînent dans le même club et partagent leurs connaissances en ayant pour objectif la victoire de l'un d'entre eux (typiquement le cyclisme).

**Moyens coopératifs et fins coopératives**

Collaboration du début à la fin entre les coéquipiers, sans faire de distinction entre les joueurs ou les équipes.

Tout le monde travaille en collaboration pour atteindre un objectif commun.



# les jeux

*N.B. Les jeux sont présentés, dans le bandeau sous le nom, par âge, lieu (intérieur-extérieur), nombre de participants, matériel éventuellement nécessaire.*

## jeux de connaissance

Ces jeux sont utilisés pour briser la glace, apprendre les prénoms, se présenter et se découvrir.

Il y a donc peu de contact physique, l'accent est mis sur le regard, la parole prise en groupe, l'intégration de chacun.

A utiliser particulièrement en début de camp.

- **Look up, look down**

---

*Tout âge / Intérieur-extérieur / 8-20 participants*

---

Déroulement :

Placez-vous en cercle. Quand l'animateur dit «en bas», tout le monde regarde en bas, puis l'animateur dit «en haut» et chacun doit fixer son regard sur quelqu'un. Une fois le regard fixé, plus le droit de changer. Les personnes qui ont établi un contact visuel forment un deuxième cercle à côté.

L'animateur reprend et recommence «en bas», «en haut», dans chacun des cercles des contacts visuels ont lieu et chaque fois les personnes qui ont établi le contact doivent changer de cercle.

Un mouvement de va-et-vient d'un cercle à l'autre s'opère.

Ce jeu est simple et très vite amusant.

Il permet de développer un premier contact privilégié de participant à participant.

Je vous le recommande vivement.

**Variante:** Une fois que le groupe a bien pris le rythme, vous pouvez donner la consigne de rajouter une grimace ou une position lorsque l'on doit fixer quelqu'un. Cela donne une couleur très comique au jeu et les enfants s'éclatent à trouver chaque fois une nouvelle attitude !



- **Name Echo**

---

*Tout âge/ Intérieur-extérieur/6-20 participants*

---

Déroulement :

Placez-vous en cercle. Il s'agit de dire son prénom d'une manière originale en associant la parole avec un mouvement ou un geste. Tour à tour les participants se présentent. Pour chaque prénom, le groupe répète à l'unisson en copiant la manière utilisée.

- **Loup à deux**

---

*Tout âge/ Intérieur-extérieur/6-20 participants*

---

Déroulement :

Se mettre par deux. Un chat, une souris, lorsque le chat touche la souris, on inverse. Le chat doit compter fort jusqu'à 5 avant de courir après la souris. La particularité va être de jouer ce jeu dans un petit espace. Ainsi lorsque les participants se bousculent entre eux, ils doivent s'arrêter, se serrer la main et dire «désolé ceci n'arrivera plus». Cette méthode permet un contact amusant entre les participants et qui agrmente la course-poursuite.

- **Le regroupement**

---

*Tout âge / Intérieur-extérieur / 10-15 participants*

---

Déroulement:

Un excellent moyen de rompre la glace dans un groupe, ce jeu se déroule au son d'une musique très rythmée. Les participants se promènent dans un espace délimité; soudain, la musique s'arrête et le meneur de jeu crie un chiffre. Les joueurs doivent alors se regrouper pour former des attroupements correspondant au nombre crié. Le meneur peut dire plusieurs chiffres de façon que les groupes se forment rapidement et que personne ne soit laissé seul.

- **La couverture**

---

*Tout âge / Intérieur-extérieur / 10-25 participants*

---

Déroulement:

Former deux groupes. Les placer face à face, en position assise. Deux animateurs tiennent une couverture entre les deux groupes, une personne de chaque groupe vient se placer devant la couverture. Il faut prononcer le nom de celui que l'on a en face de soi le plus vite possible, avant l'autre. Celui qui n'a pas trouvé change de groupe. On fait passer tout le monde.

Il est important de bien répéter les prénoms avant de jouer à ce jeu.

## jeux dynamiques

Comme le nom l'indique, ces jeux sont là pour dépenser de l'énergie, être en action, créer de la dynamique.

Ils sont difficiles à utiliser le matin au réveil ou directement après le repas.

Sachez les placer dans votre journée, après un jeu dynamique les enfants sont excités. Avant le repas ou le coucher ce n'est pas idéal!!!

- **Blob**

---

*Tout âge / extérieur / 10-15 participants*

---

Déroulement:

Jeu de chat et souris. Le blob est désigné (par la méthode du bout de papier par exemple). Il doit contaminer les autres participants en les touchant. Dès qu'il touche quelqu'un il lui donne la main et devient un blob plus grand. Chaque fois que quelqu'un est touché il crée une nouvelle paire ou un nouveau trio de blob.

- **Octopus**

---

*Tout âge / extérieur / 10-15 participants*

---

Déroulement:

Le terrain est divisé en deux comme une rivière. Sur la berge, les baigneurs attendent. Dans «l'eau», la pieuvre munie d'un ballon, se prépare. Sa mission est de toucher les baigneurs qui vont rejoindre l'autre rive avec le ballon. Une fois touchés les baigneurs restent où ils sont, deviennent les bras de la pieuvre et sans possibilité de se déplacer peuvent toucher de leurs bras les autres baigneurs qui traversent.

A chaque traversée, c'est la pieuvre qui annonce le départ des baigneurs en disant: «tout le monde dans l'eau».

- **Locomotive**

---

*Tout âge / extérieur / 10-20 participants*

---

Déroulement:

Le jeu de la locomotive est une version de groupe du jeu Accroche-décroche. Les groupes se tiennent par la taille et se déplacent en courant, un joueur reste seul et court pour s'accrocher à l'arrière d'une des locomotives. Lorsqu'il est accroché il crie «Go!», le participant qui est à la tête de la locomotive doit se décrocher et partir s'accrocher à l'arrière d'une autre locomotive.

- **Chamois-chameaux**

---

*A adapter selon les âges / extérieur / 10-15 participants*

---

Déroulement:

Jeu très excitant et très drôle.

L'espace est divisé en deux: d'un côté les chamois, de l'autre les chameaux.

Les joueurs se mettent en ligne au milieu chacun dans son camp. Derrière eux, à quelques mètres, se trouve leur maison, dans laquelle ils pourront se réfugier lorsqu'ils seront poursuivis.

Le maître du jeu va raconter une histoire (improvisée ou non). Lorsque ce dernier prononce le nom d'une équipe: «chamois» ou «chameaux» l'équipe nommée doit se réfugier dans sa maison située derrière elle. L'autre équipe doit alors s'élancer et essayer de toucher les joueurs qui tentent de se réfugier.

Les participants touchés changent de camp et deviennent chamois ou chameaux selon ce qu'ils étaient avant! La confusion s'installe!

Ce jeu est très stressant et très excitant car on ne sait pas ce que le maître de jeu va dire comme nom...

• **Balle crocodile**

---

Tout âge / extérieur-intérieur / 10-15 participants

---

Déroulement:

Une balle est lancée parmi les participants. Lorsque l'on a la balle on peut la lancer pour toucher les autres. Une fois touché, le participant devient crocodile. Ils rampent au sol et tentent ou de toucher ceux qui sont debout ou d'attraper une balle passante, dans les deux cas ils sont libérés.

Ce jeu peut durer très longtemps !



**Jeux de chat et souris variantes**

**L'hôpital**

---

Tout âge / extérieur / 10-15 participants

---

Déroulement:

Un jeu de chat traditionnel, mais lorsqu'un joueur est touché, il peut continuer à se déplacer en posant une main à l'endroit où il a été touché. Lorsque ce joueur est touché une deuxième fois, il pose son autre main à l'endroit touché, ce qui rend les déplacements plus difficiles. La troisième fois, il s'immobilise jusqu'à la fin de la partie.

**Chat coupé**

---

Tout âge / extérieur / 10-15 participants

---

Déroulement:

Au début du jeu, le chat dit après qui il va courir: «je cours après Juliette». Aussitôt que le chat a désigné le poursuivi, les autres joueurs cherchent, en courant, à couper la ligne imaginaire qui va du chat à Juliette. Lorsque la ligne est coupée, par exemple par Jacques, le chat doit essayer de toucher Jacques, et ainsi de suite. Ce jeu peut être très fatigant pour le chat, à moins que ce dernier ne parvienne (il y parvient

d'ailleurs assez facilement) à orienter sa trajectoire de manière à ce qu'un joueur placé près de lui coupe accidentellement la ligne imaginaire. Ce jeu est très riche car les participants peuvent venir en aide au poursuivi en coupant la ligne entre poursuivant et poursuivi.

### ***Les intouchables***

*Tout âge / extérieur / 10-15 participants*

---

Déroulement :

Une personne désignée essaye d'attraper les autres. Mais le poursuivi peut se réfugier auprès d'un camarade et lui prendre la main. Les deux personnes qui se tiennent sont alors intouchables pendant 3 secondes (comptées haut et fort par les joueurs qui se tiennent). Ce temps passé, elles doivent obligatoirement se séparer et deviennent à nouveau vulnérables.

Il est possible, tout en respectant la règle des 3 secondes, de s'accrocher à plusieurs. C'est d'ailleurs à ce moment que le jeu devient le plus intéressant, et qu'il est très difficile pour le chat de trouver une proie, celle-ci ne lâchant une main que pour en attraper une autre, ce qui forme des sortes de chaînes.

**Variante:** au lieu de se prendre la main pour se protéger, on peut carrément se serrer dans les bras l'un de l'autre... Mais toujours en respectant la règle des 3 secondes.



### ***Chat ombre***

*Tout âge / extérieur / 10-15 participants*

---

Déroulement :

Il faut toucher plus vite que son ombre. On n'attrape pas les joueurs, mais seulement leur ombre, en marchant dessus.

Le moniteur garde un œil sur qui touche qui.

Ce jeu nécessite du soleil.

### ***Tours-princesse-dragons (ou Triangle)***

*Tout âge / par groupe de 4 / extérieur / 10-15 participants*

---

Déroulement:

Trois joueurs se tiennent par la main, formant ainsi un triangle. Il y a la princesse et les deux tours qui la protègent. Un dragon est désigné, il doit toucher la princesse. Sans se lâcher les mains les tours et la princesse doivent empêcher que le dragon réussisse.

Chacun devient tour à tour dragon princesse et tour.

#### • ***Accroche – décroche***

*Tout âge / nombre pair / extérieur / 10-15 participants*

---

Déroulement:

Il faut être un nombre pair de joueurs. En cercle, des couples se forment et se tiennent par le bras, le bras libre est posé sur la hanche. On désigne un chat et une souris, le chat doit toucher la souris, mais celle-ci peut se protéger en s'accrochant à un des bras libre d'un couple. Le membre du couple qui n'a pas été accroché doit s'en aller et devient souris.

#### • ***Lapin-carottes***

*Tout âge / sol glissant-intérieur / 10-15 participants*

---

Déroulement:

D'un côté le camp des lapins, de l'autre le camp des carottes. Les carottes sont plantées dans le sol et elles ne bougent jamais. Les lapins veulent aller chercher des carottes et les ramener dans leur terrier (comme les carottes ne bougent pas les lapins doivent tirer les carottes par les pieds ou les bras). Mais un chat est désigné. Sa mission est de toucher les lapins qui sont entrain de tirer par les pieds les carottes pour les mettre dans le terrier.

Une fois touchés, les lapins deviennent des carottes et s'allongent sur le sol. Une fois dans le terrier les carottes deviennent des lapins.

Le chat essaie de transformer tous les lapins en carottes.

Ce jeu nécessite un sol glissant!!!

## jeux de contact

Ces jeux demandent que le groupe se connaisse. La notion de toucher étant très présente, il est préférable d'attendre que chacun soit à l'aise dans le groupe pour lancer ces jeux.

Il n'est pas évident de rentrer dans le contact physique, soyez donc attentif à ceux à qui cela poserait problème.

Ce type de jeux renforce la cohésion de groupe et offre un climat d'écoute et de confiance.



### • **Le nœud humain**

---

*Tout âge / intérieur / 8-20 participants*

---

Déroulement :

Les joueurs forment un cercle où ils sont épaule contre épaule. Tout le monde ferme les yeux et tend ses bras en avant. Chacun attrape une main pour chacune des siennes. Le nœud étant fait, les joueurs ouvrent les yeux et doivent essayer de le défaire tous ensemble sans se lâcher les mains.

### • **Démêlons-nous!**

---

*Tout âge / intérieur / 8-20 participants / pelote de laine*

---

Déroulement :

Faire passer une pelote de grosse laine dans le groupe. Chacun l'enroule autour de soi de façon originale et la passe au suivant. Quand tout le monde est attaché, détricoter!

#### **Consignes particulières :**

L'animateur veille à la sécurité des participants : pas de laine au niveau du cou (étranglement), laine trop serrée...

- **Car wash**

---

*Tout âge / extérieur-Intérieur / 10-15 participants*

---

Déroulement:

Former deux lignes, les mettre face à face. Un participant se met entre les deux lignes au bout. Il annonce quel genre de voiture il est et quel genre de lavage il doit subir vu qu'il est prêt à s'avancer dans le Car wash. Puis il avance et les lignes de participants jouent le rôle des machines et frottent, brossent, nettoient, sèchent, astiquent la voiture qui est entrain de passer!

- **Les chaises musicales**

---

*Dès 8 ans / 10-15 participants / musique*

---

Déroulement:

Placer une rangée de chaises, avec une chaise de moins que le nombre de joueurs. L'animateur s'occupe de mettre la musique. Les participants tournent autour des chaises tant que la musique dure. Lorsqu'elle s'arrête, le but du jeu est que tous les participants doivent être sur les chaises et aucun pied ne doit toucher le sol. A partir de cette règle toutes les combinaisons sont possibles.

A chaque tour le moniteur enlève une chaise...

Le but est d'aller le plus loin possible et seule une bonne coopération peut permettre à une douzaine de participants de tenir sur deux chaises.

- **Pingouins sur la banquise**

---

*Tout âge / intérieur et extérieur / 10-15 participants / journaux-musique*

---

Déroulement:

Tous les pingouins doivent rester sur la banquise, même si elle se met à fondre. Les participants sont les pingouins et ils se baladent dans l'eau sur une musique. Lorsque la musique s'arrête, les pingouins doivent monter sur les papiers journaux (banquises). Au fur et à mesure du jeu, les papiers journaux sont de moins en moins nombreux mais tout le monde doit pouvoir se mettre sur le journal restant. Les pingouins se

prélassent dans l'eau sur une musique mais lorsque le danger approche, les pingouins remontent sur la banquise. Malheureusement, celle-ci fond et tous les pingouins doivent pourtant y rester...

- **People to people**

---

*Tout âge / extérieur ou intérieur / 6-20 participants*

---

Déroulement:

Les participants se mettent par deux et forment un cercle autour du meneur de jeu qui se trouve au milieu. Il annonce alors les deux parties du corps que les couples doivent coller ensemble par exemple: «Genoux et pouces».

Lorsque le meneur de jeu dit: «people to people», les joueurs se ruent au milieu et doivent attraper un nouveau partenaire.

Celui qui reste seul sera le nouveau meneur de jeu.

- **On my knees**

---

*Tout âge / extérieur ou intérieur / 10-25 participants*

---

Déroulement:

Debout, en cercle serré, épaule contre épaule. Chacun fait alors un quart de tour à gauche et ajuste la distance avec la personne qui le précède et celle qui suit, afin qu'elle ne soit pas trop grande.

Au signal, chacun s'assied sur les genoux de la personne derrière, le plus confortablement possible. Tenter ensuite de faire quelques pas; c'est plus facile si le meneur scande: «gauche-droite»

- **Caterpillar**

---

*Tout âge / intérieur ou extérieur / 8-15 participants*

---

Déroulement:

Se coucher sur le ventre, côte à côte et bien serrés les uns contre les autres, les bras allongés en avant. Celui qui se trouve à un bout, en roulant par-dessus ses partenaires, va se placer à l'autre bout et ainsi de suite. Un terrain mou et en pente douce facilite le jeu. Ce jeu peut tout à

fait être proposé à un groupe formé d'enfants et d'adultes, de lourds et de légers. Attention simplement à alterner grands et petits.

• **Surf**

---

*Tout âge / intérieur ou extérieur / 8-15 participants*

---

Déroulement:

Le principe est le même que pour le caterpillar, mais cette fois ce sont les joueurs au sol qui roulent et qui font ainsi surfer les joueurs allongés dessus, perpendiculairement dans ce cas.

• **L'amibe**

---

*Tout âge / intérieur ou extérieur / groupe de 4-6 participants*

---

Déroulement:

On attache ensemble un gros tas de participants, un peu comme on ferait avec une botte d'asperges. Deux ou trois tours de corde, et on leur demande de partir à l'aventure. On peut même enrichir la balade de quelques obstacles ou changements de direction.



• **Le ventre qui rit**

---

*Tout âge / extérieur-intérieur / 6-15 participants*

---

Déroulement:

Tous les jeunes se couchent sur le dos en ayant la tête appuyée sur le ventre d'un de ses camarades et le but du jeu est de réussir à faire rire un des joueurs. Vous verrez, ils riront tous. Aussitôt que vous défaites la chaîne, ils ne riront plus.

## jeux de confiance

Ces jeux demandent que chacun fasse confiance aux autres. Ils travaillent le lien qui nous unit au groupe. Comme les jeux de contact il est préférable d'attendre un peu avant de les utiliser.



- ***L'oiseau silencieux enchanteur / cui-cui***

*Tout âge / extérieur ou intérieur / 8-20 participants*

---

Déroulement :

Ce jeu se déroule sans paroles. Tous les participants ont les yeux fermés. Ils se déplacent seuls dans un espace limité à la recherche d'un oiseau extraordinaire. Quand ils rencontrent quelqu'un, ils disent «cui-cui». Si celui-ci répond «cui-cui», ils continuent leur recherche, car cet oiseau extraordinaire est silencieux. En fait, il s'agit d'une personne désignée par l'animateur, elle restera les yeux ouverts et muette devant toute interpellation. Lorsque quelqu'un a rencontré «l'oiseau qui ne répond pas», il le prend par la main, ouvre les yeux et devient lui aussi un mystérieux et merveilleux oiseau silencieux.

Le jeu se termine lorsque tout le groupe forme une grande chaîne dans un silence total.

**Consignes particulières :**

Le terrain est bien limité et sécurisant.

Une musique classique à bas volume peut rendre le jeu encore plus poétique.

• ***Le guide et l'aveugle***

---

*Tout âge / extérieur ou intérieur, grands espaces / 10-15 participants / foulards*

---

Déroulement:

Une personne a les yeux bandés ; l'autre la conduit d'abord avec le bras autour de la taille, ensuite par la main, enfin par le bout d'un doigt. Par après, on permute les rôles.

**Consignes particulières :**

Veillez à la sécurité des participants non-voyants.

Convenir d'une consigne sonore d'urgence.

• ***La pieuvre***

---

*Tout âge / extérieur ou intérieur / 5-6 participants*

---

Déroulement:

La pieuvre que forment les 5 ou 6 joueurs doit se déplacer sans problème, et de façon coordonnée. Quatre ou cinq joueurs forment un cercle autour du dernier joueur qui représente la tête de la pieuvre et doit la diriger dans ses déplacements entre des obstacles. Les autres joueurs sont les pattes et doivent toucher la tête d'un seul doigt et fermer les yeux. Sans perdre ce contact physique, ils doivent suivre tous les mouvements de la tête. La pieuvre doit se déplacer sur la plage, mais celle-ci est encombrée de déchets. Sa tête les voit bien, mais il faut bien diriger ses longues pattes.

• ***Le coureur aveugle***

---

*8 ans et plus / extérieur et intérieur / 10-15 participants / foulard*

---

Déroulement: Un joueur volontaire (l'exercice n'est pas facile : essayez !) doit courir, les yeux bandés par le foulard, contre un mur formé par ses partenaires qui devront l'arrêter en douceur.

**Variante:** même jeu, mais sans foulard, en fermant les yeux – c'est aussi un jeu très intéressant pour tester la maîtrise que l'on peut avoir sur son propre corps.

- **La bouteille ivre**

---

*6 à 9 participants / extérieur ou intérieur / 10-15 participants*

---

Déroulement:

Former un cercle assez concentrique sans être collé les uns aux autres. Une personne se place au centre du cercle et doit se raidir. Elle se laisse alors tomber en arrière où un des partenaires la rattrape pour la renvoyer doucement vers un autre participant.

Une bouteille est tombée à la mer et est ballottée par les remous de l'eau jusqu'à ce qu'elle s'échoue sur la plage.

- **Les garde-fous**

---

*8-15 participants / grand espace Intérieur ou extérieur / foulard*

---

Déroulement:

Les participants se placent en cercle, en laissant un espace d'environ une longueur de bras entre eux. Une personne est invitée à aller au centre du cercle. L'animateur lui bande les yeux et la fait tourner sur elle-même pour la désorienter. Il amène ensuite cette personne près de la circonférence intérieure du cercle formé par les participants.

Le volontaire qui a toujours les yeux bandés marche à reculons et doit essayer de faire le tour du cercle.

Le rôle des gens du cercle est de garder le volontaire à l'intérieur en les guidant très doucement aux moyens de leurs mains placées devant eux. Il se déplace à son rythme et se laisse guider en toute confiance.

**Note:** *il est très important de respecter le rythme de la personne au centre du cercle. Il est préférable de réaliser cet exercice en silence.*

### ***La chenille***

*Tout âge / extérieur-intérieur / 10-15 participants*

---

Déroulement :

Un premier joueur se met à quatre pattes. Un second se met à quatre pattes en plaçant ses mains sur les chevilles du premier. Ainsi de suite pour tous les participants. Quand tout le monde est placé, le premier commence à avancer et tous doivent le suivre et garder le rythme.

### ***Variante de la chenille: Le serpent gesticulant***

*Tout âge / extérieur-intérieur / 10-15 participants*

---

Déroulement :

Chaque jeune est placé l'un derrière l'autre avec les jambes écartées. Tous se tiennent par la taille. Au signal de départ, ils avancent au même rythme en essayant d'aller le plus vite possible en gardant la forme de départ.

Pour la chenille et le serpent, il est possible de créer tout un parcours avec des obstacles (pont, tunnel, zig-zag entre des cônes...).

## jeux d'expression/créatifs

Des jeux qui permettent d'exprimer sa créativité au sein du groupe. Ces jeux ne sont pas très dynamiques, ils conviennent bien à des moments plus calmes, plus à l'intérieur.

Ils vont permettre l'extériorisation, l'expression, la communication...



- **Face pass**

---

Tout âge / intérieur / 6-15 participants

---

Déroulement :

Former un cercle. L'animateur commence par faire une grimace ou quelque chose de spécial avec son visage. Il le montre à la personne à côté de lui qui doit l'imiter. Une fois que l'imitation est bonne, les deux montrent leurs visages aux autres.

C'est maintenant à celui qui vient d'imiter l'animateur de faire une grimace et de la passer à son voisin et ainsi de suite.

• ***A la manière des adverbos***

---

*Tout âge / intérieur / 6-20 participants*

---

Déroulement:

Un ou deux participants sortent de la pièce. Ils doivent se mettre d'accord sur un ou plusieurs verbes d'actions qu'ils vont devoir dire au groupe (marcher, voler, rire...). Le groupe se met lui d'accord sur deux adverbos : un facile et l'autre difficile (par exemple : lentement et glacialement), que les participants sortis devront retrouver.

Lorsqu'ils reviennent dans le groupe, ils annoncent un verbe d'action, par exemple «marcher». Le groupe doit donc «marcher» selon l'adverbe choisi, d'abord le facile «marcher lentement», puis le difficile «marcher glacialement».

Sur la base de ce qu'ils voient, les «devineurs» doivent trouver quels sont les adverbos utilisés par le groupe !

• ***My aunt comes from***

---

*Tout âge / intérieur ou extérieur / 10-15 participants*

---

Déroulement:

L'animateur commence en disant au groupe: « ma tante (ou autre) vient de... (Chine, du théâtre, de Vezoul...) Et elle marche comme ça. »

L'animateur montre comment marche sa tante et tous doivent l'imiter. Il s'arrête lorsque quelqu'un prend sa place et reprend la formule avec un membre de sa famille, un lieu et une démarche.

• ***Sun monarch***

---

*Tout âge / intérieur / 10-15 participants*

---

Déroulement:

Le groupe se met face à une personne. Cette dernière commence le jeu en disant je suis le soleil. Une autre personne vient se mettre à sa gauche et dit ce qu'elle est qui fait lien avec le soleil (par exemple:

je suis la lumière), une seconde personne vient à sa droite et fait pareil avec un autre mot (par exemple : je suis le feu). Celui du milieu choisit l'un des deux et retourne avec le groupe. Celui qui reste garde son mot (par exemple : le feu) et deux personnes vont se mettre de chaque côté de lui en associant ce mot avec deux autres, etc. !

### **Formez-moi**

---

*Tout âge / intérieur-extérieur / équipe de 3 ou 4*

---

L'animateur demande aux équipes de former soit un animal, un objet, un chiffre ou une lettre. Chacune a, alors, 2 minutes ou plus pour se placer et former ensemble ce qui est demandé. Très bonne activité pour les petits avec les chiffres ou les lettres. Lorsqu'ils sont plus vieux, vous pouvez demander à 2 ou 3 équipes de former un petit mot ou un nombre.

### **Les sculptures**

---

*Tout âge / intérieur-extérieur / 10-15 participants / équipe de 3*

---

Une personne fait le sculpteur, une autre fait le modèle et la dernière est la pâte à modeler. Le modèle prend une position pendant que le sculpteur a les yeux fermés. Après, le sculpteur tente de refaire le modèle dans la pâte à modeler en touchant le modèle et en ayant toujours les yeux fermés. Lorsqu'il croit que c'est pareil, il ouvre les yeux et compare.

## jeux calmes

Voilà des jeux que l'on peut utiliser lorsqu'il pleut dehors! Ils se pratiquent à n'importe quel moment du stage, mais pas à n'importe quel moment de la journée... Ces jeux font redescendre l'énergie et amènent des moments de calme. Sachez les placer aux bons endroits... (veillée, avant le repas, en fin d'activité...).



### **Robots**

*Tout âge / intérieur-extérieur / groupe de 3*

---

Déroulement :

Faire des groupes de 3. Dans chaque groupe, il y a un programmeur et deux robots. Chaque groupe se met d'accord sur le son ou le mouvement que feront les robots s'ils rencontrent un obstacle.

Puis le programmeur pousse les robots, qui marchent dans une trajectoire droite, jusqu'à ce qu'ils soient arrêtés soit par un obstacle, soit par la limite du terrain. Ils poussent alors leurs sons de robots. Le programmeur navigue d'un robot à l'autre pour les pousser dans une autre direction.

**Détective et variantes***Tout âge / intérieur / 8-20 participants*

---

Déroulement :

Un détective est nommé et sort de la pièce. Le groupe trouve parmi lui un tueur qui, d'un clin d'œil, tue les autres.

Les participants s'écroulent les uns après les autres et le détective doit trouver le plus vite possible qui est le tueur.

**Variante : la peste**

En clignant de l'œil, le tueur transmet la peste, lorsque quelqu'un est visé par le tueur il est contaminé, il marche quelques secondes dans la pièce en s'agrippant aux autres avant de s'écrouler. Lorsque quelqu'un est touché par un pestiféré, il va lui aussi faire la même chose. Mais si un pestiféré touche un autre pestiféré, il y a annulation de l'effet, ce qui rend donc ce jeu délicieusement interminable !

**Variante : le magicien**

Le tueur est un magicien qui, grâce à un signe à choisir, peut transformer les autres. Comment et combien de temps la transformation dure, c'est au libre choix des participants !

Le détective (la sorcière) assiste donc à un spectacle de transformation ! Il doit retrouver qui est à l'origine de tout ça. Le magicien doit être rusé et, pourquoi pas – selon l'âge des participants, se transformer lui-même de temps en temps.

**Compte juste***Tout âge / extérieur-intérieur / 5-25 participants*

---

Déroulement :

Le groupe est assis en cercle, sur des chaises de préférence. Les consignes sont les suivantes : dans le cercle il doit toujours y avoir 5 personnes debout. Une fois levé, on doit rester au minimum 3 secondes debout. Chacun se lève et se rassoit quand il le désire au sein du groupe (en respectant les deux premières règles, 5 personnes et 3 secondes).

Il s'agit d'un jeu pour renforcer la cohésion de groupe puisqu'il faut être attentif, à l'écoute et prendre sa place dans le groupe.

### ***Elephant-palmier-singe***

*Tout âge / extérieur-intérieur / 8-20 participants*

---

Déroulement :

En cercle avec le meneur au milieu qui s'adresse à un participant en disant : «Elephant» – la personne désignée mime la trompe de l'éléphant, et ses deux voisins font les oreilles.

Ou «palmier» – la personne désignée et ses deux voisins lèvent les

bras et ondulent de manière à faire le vent dans les branches.

Ou «lapin» – la personne désignée met ses pattes devant soi, chaque voisin agit la grande oreille de lapin à côté de la tête du «lapin».

Celui qui se trompe va au milieu.



### ***Germaine, veux-tu voir ma collection de papillons?***

*Tout âge / extérieur-intérieur / 7-15 participants / nombre impair*

---

Il faut être un nombre impair, de manière à ce que les couples puissent être formés et qu'il reste toujours une personne seule.

En cercle, à genoux, les deux membres d'un couple se placent l'un derrière l'autre (celui de derrière met ses mains derrière son dos).

La personne seule invite, d'un clin d'œil discret, un des participants qui se trouve devant, à l'intérieur du cercle à venir le rejoindre. Celui-ci doit arriver à aller vers la personne qui lui a fait un clin d'œil, sans se faire attraper par le partenaire qui se trouve derrière lui. Le partenaire de derrière doit rester à sa place, il ne peut donc s'opposer au départ de son «conjoint» qu'au moment où celui-ci s'élance.

Si un joueur arrive à s'échapper, il va se placer derrière celui qui a fait le clin d'œil – et celui qui se retrouve seul essaye d'attirer à lui une autre personne.

***La poursuite de la lune et du soleil***

---

*Tout âge / intérieur-extérieur / 10-15 participants /*

---

*un gros ballon et un petit ballon*

---

Déroulement :

Les jeunes sont placés en cercle, face vers l'extérieur. Le moniteur donne le signal du départ pour le petit ballon (lune). Celui-ci se promène de jeune en jeune en faisant le tour du cercle. Ensuite, le gros ballon (soleil) part dans la même direction que le petit et doit tenter de rattraper la lune. C'est un jeu qui n'a pas de fin, alors à vous d'y mettre fin. Ce jeu peut s'avérer utile pour les temps d'attente entre deux activités.

***La rencontre des couleurs***

---

*Tout âge / intérieur-extérieur / 6-15 participants / foulards*

---

Déroulement :

Remettre un foulard (ou un bout de tissu) de couleur à chaque joueur. Les joueurs se déplacent de différentes façons (marche lente, rapide, etc.). À un signal donné (arrêt de la musique) les joueurs se regroupent selon la couleur de leur foulard et l'étendent par terre pour former un grand tapis de même couleur sur lequel ils s'assoient.

## faire des équipes

### **La chaîne**

Tout âge / intérieur-extérieur / 6-30 participants

Le groupe se place en ligne selon la couleur des yeux, l'ordre alphabétique des prénoms, l'âge ou encore la couleur des chaussures.

Puis le moniteur coupe les groupes dont il a besoin dans la chaîne.

### **Choisir un chiffre**

Dès 8 ans / intérieur-extérieur / 6-12 participants

Selon le nombre de groupes à créer, le moniteur demande aux participants de montrer, à son top, un chiffre avec la main de 1 à 5 (par exemple). Certains affichent le 1, d'autres le 2, d'autres le 3... les groupes sont définis. La répartition par groupe n'est pas égale, il faut donc que le moniteur l'ajuste en déplaçant certains ailleurs. Choisir ce genre de mise en groupe pour des groupes qui ne demandent pas le même nombre de personnes par groupe.

### **Lancer un papier et mettre le pied dessus**

Tout âge / extérieur-intérieur / 6-12 participants

Prendre un papier et dire que ce papier est un révélateur. Une fois posé au sol il attire irrémédiablement la personne qui est le loup (le chat, le blob) à faire connaître sa véritable identité. Le participant qui pose son pied en premier sur le papier devient le loup (le chat ou le blob...).

### **Cordes**

Tout âge / intérieur-extérieur / 6-30 participants / corde

Découper des longueurs de cordes assez grandes, autant qu'il y a de participants.

JE VEUX ÊTRE  
DANS MON ÉQUIPE!



Nouer ensemble les cordes par groupes : 4 personnes par groupes = nouer 4 cordes ensemble, cela donne des paquets indépendants de 4 cordes chacun. Prendre les paquets par le haut, là où il y a le nœud, demander aux participants de saisir chacun un morceau de corde. Lâcher les paquets. Chacun se retrouve connecté à 3 autres participants.

### ***Les animaux***

---

*Tout âge / intérieur-extérieur / 10-15 participants*

---

Donner secrètement des noms d'animaux à chacun des participants. Selon vos besoins, faire 4 ou 5 groupes, les singes, les souris, les chats et les éléphants par exemple. Les participants doivent ensuite imiter le cri de l'animal pour se retrouver et se mettre par groupe.

### ***Salade de fruits***

---

*Tout âge / intérieur-extérieur / 10-15 participants*

---

Même principe qu'avec les animaux, donner à chacun un nom de fruit. Chacun devra retrouver son groupe de fruit.

Avant la mise en groupes, prenez le temps de faire une salade de fruits (voir ci-dessous), afin qu'un jeu mène vers la mise en groupes.

**Salade de fruits :** Les participants sont assis en cercle sur des chaises. Ils ont des noms de fruits. Lorsque le moniteur qui se place au milieu appelle un des fruits, tous les participants concernés se lèvent et doivent changer de place avec quelqu'un d'autre. Cela laisse au moniteur le temps de s'asseoir sur une des chaises temporairement libre. Ainsi de suite, celui qui se retrouve sans chaise annonce un fruit.

### ***Puzzle image***

---

*Tout âge / intérieur-extérieur / 10-15 participants / images ou photos*

---

Prenez une image de magazine ou une carte postale. Découpez-la en 4 (ou selon vos besoins). Faites la même chose avec d'autres images. Distribuez ensuite les morceaux d'images dans le groupe. Pour que le groupe s'effectue, l'image doit être recomposée. Prévoyez beaucoup de découpages différents (groupe de 3, groupe de 4...)

## le parachute

Non, il ne s'agit pas de sauter de l'avion. Le parachute est un objet qui suscite à coup sûr la curiosité des participants et c'est un excellent outil pour enseigner la coopération.

A la base, ce jeu est né de l'utilisation d'un parachute récupéré dans les surplus de l'armée. Maintenant, vous pouvez acheter cet objet dans des magasins spécialisés (ou via internet). C'est en général assez cher mais c'est un investissement qui en vaut la peine quand il est utilisé régulièrement par des collectivités.

A l'achat, il faut être particulièrement attentif au diamètre. Nous recommandons un diamètre de 8 à 10 mètres pour 20 à 30 participants. Ce maxi-format peut être réduit en roulant la bordure vers l'intérieur. Toutefois, il existe aussi des formats plus réduits (5 mètres) qui conviennent très bien pour des groupes restreints.

Ce jeu s'adresse aux enfants dès 3 ans. Etant donné qu'il y a beaucoup de participants, les explications doivent être précises et si possible s'accompagner de démonstrations pratiques... On prendra soin d'étaler dans un premier temps le parachute par terre et on fera asseoir les participants tout autour.

L'idéal est de jouer dehors à ce jeu mais une grande salle (type de gymnastique) ou un préau couvert peuvent aussi faire l'affaire, particulièrement s'il vente (ou s'il pleut, bien sûr).



## **pour commencer**

### ***faire des vagues***

C'est le premier exercice de base qui permet une prise en main de l'outil et de faire découvrir les possibilités de mouvement du parachute. Chacun tient fermement le parachute et tout le monde bouge les bras vers le haut et vers le bas pour faire de petites et de grandes vagues.

### ***le va-et-vient***

De la position assise, demandez aux enfants de faire un mouvement de va-et-vient en tenant le parachute.

### ***l'assiette***

Au signal du meneur de jeu, chaque participant s'incline progressivement vers l'arrière en se tenant au rebord du parachute. La toile ainsi tendue ressemble alors à une assiette.

### ***course à une main***

Demandez à chaque enfant de tenir le parachute d'une seule main en tendant l'autre main pour garder l'équilibre. Courez en rond dans une direction, puis changez de main et courez dans l'autre direction. Une autre formule simple serait d'utiliser une pièce de musique comme signal pour changer de direction (on peut, par exemple, changer de direction chaque fois que la musique s'arrête).



## **gonfler le parachute**

### ***le champignon***

Tous les joueurs tiennent le parachute par le bord au ras du sol. Lorsque quelqu'un crie: «Champignon», tout le monde soulève les bras en l'air pour faire gonfler le parachute en avançant d'un pas vers le centre du cercle.

On revient ensuite en position initiale et on recommence en faisant cette fois deux pas en avant. On peut continuer ainsi jusqu'à ce que tous les participants se rencontrent au centre.

Chaque joueur peut crier à son tour.

### ***le sommet de la montagne***

Tous les joueurs tiennent le parachute par le bord au ras du sol, puis l'élèvent au maximum en levant les bras. Ils le font redescendre le plus vite possible pour emprisonner une montagne d'air à l'intérieur. Il faut maintenir le parachute plaqué au sol afin que l'air ne s'échappe pas. Ensuite des montagnards sont désignés afin d'escalader la montagne d'air, qui bien sûr ne manquera pas de s'affaisser.

### ***à l'intérieur de la montagne***

Les joueurs fabriquent une montagne, mais avant de plaquer le parachute au sol, les joueurs s'engouffrent à l'intérieur et s'assoient sur le tissu afin que l'air reste emprisonné.

### ***le fantôme flottant***

On fait gonfler le parachute et on le lâche tout de suite. Il dérivera petit à petit comme un fantôme...

### ***l'autruche***

Les joueurs fabriquent une montagne puis tous les participants se couchent rapidement sur le ventre et rabaisent le parachute sur leur nuque. De l'intérieur, on ne voit plus que des têtes et de l'extérieur, on dirait un troupeau d'autruches qui se cachent la tête.

## jeux avec une ou plusieurs balles



### *faire sauter et rouler la balle*

Les joueurs tendent le parachute afin de former une surface plane. Une balle est posée sur la surface et elle doit faire le tour sans tomber. Puis les joueurs font sauter la balle en l'air et tentent de la rattraper sans qu'elle ne tombe.

La balle peut être remplacée par d'autres petits objets. Il peut également y avoir deux ou trois balles en même temps !

Olé !

Placez une balle sur la toile. Demandez aux enfants d'essayer de placer la balle dans l'orifice situé au centre du parachute. Un « olé » peut être lancé à l'unisson lorsqu'un point est marqué.

### *pop corn*

Faites de petites vagues et ajoutez des balles de tennis sur le parachute.

### *les montagnes russes*

On pose un ballon, de préférence un gros ballon de plage, sur le parachute et on lui fait faire le tour du parachute. C'est en travaillant coopérativement qu'on parvient à faire circuler le ballon.

Et d'autres jeux encore...

## échanges

Les joueurs tendent la toile. L'animateur dit qui doit échanger de place avec qui, et de quelle manière (comme un canard, un serpent, une tortue ou...). Pendant l'échange qui se passe sous le parachute, les autres joueurs agitent la toile !

### **variante :**

On donne un numéro à chaque participant. On gonfle le parachute puis le meneur de jeu désigne deux ou plusieurs numéros. Les numéros désignés doivent échanger leurs places avant que le parachute ne redescende.

### ***jeu du chat***

Soulevez le parachute bien haut, par-dessus la tête. Demandez à un enfant de courir (sauter, sautiller, tourner ou de ramper) jusqu'à l'autre côté avant que le parachute ne descende et le touche.

Course sur le parachute

Demandez à quelques participants de courir sur le parachute (sans chaussures !), chacun son tour, tandis que les autres participants font des vagues. Observez pendant combien de temps ils peuvent courir sur les vagues avant de tomber. La durée de chaque course peut être déterminée par les chants que les participants choisiront de chanter.

### ***dresser les cheveux***

Divisez le groupe en deux équipes. La première équipe s'assoit en dessous du parachute. Les autres se placent tout autour. Tirez doucement le parachute d'un côté et de l'autre pour créer un frottement sur la tête des enfants assis en dessous. Résultat spectaculaire !

### ***cache-cache***

Demandez aux participants de se déplacer par exemple, au son d'une musique. Lorsque la musique s'arrête, les participants doivent s'accroupir et se cacher les yeux. Le meneur de jeu cache alors un ou plusieurs participants sous le parachute. À son signal, les autres participants ouvrent les yeux et doivent deviner qui se cache sous la toile.

**ranger le parachute**

On étale le parachute bien à plat sur le sol et tous les participants roulent ensemble la bordure vers le centre.

**bibliographie**

*Cahier-cemea*, n°s 157, 176 et 226

Mildred Masheder, *Jeux coopératifs pour bâtir la paix*, Editions Chronique sociale, 2004

Provost, P., Villeneuve, M. J., *Jouons ensemble, jeux et sports coopératifs*, Editions de l'homme, Montréal, 1980



**association suisse des cemea (as cemea)**

11, route des franchises, 1203 genève  
tél. (022) 940 17 57

**groupement genevois**



cemea-ge  
11, route des franchises  
1203 genève  
tél. (022) 940 17 57  
e-mail : cemea-ge@bluewin.ch  
nadine monney, coordinatrice

**groupement vaudois**



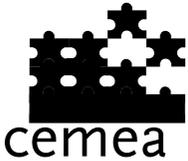
cemea-vd  
av. de beaulieu 9  
1004 lausanne  
tél. (021) 661 32 32  
fax (021) 661 32 33  
e-mail : cemea-vd@bluewin.ch  
ludovic jegat, coordinateur

**delegazione ticino**

via agostino maspoli 37  
6850 mendrisio  
tél.-fax (091) 630 28 78  
e-mail: info@cemea.ch  
internet: www.cemea.ch  
anna maria nava, consulenza e segretariato

**centre de  
documentation**

cemea  
11, route des franchises  
1203 genève  
tél. (022) 940 17 57



*retrouvez*

*les cemea*

*sur la toile*

***[www.formation-cemea.ch](http://www.formation-cemea.ch)***

