

# Jeux de confiance

## Coopération, aveugle

### DANSE DE DOS

**Niveau :** GS/CP/CE1

**Objectifs généraux :**

- développer les langages d'expressions qui mobilisent le corps
- ajuster et diversifier ses actions.
- élargir le champ de ses expériences.
- être attentif à l'autre, essayer de comprendre ses intentions

**Matériel :**

- un ballon pour deux.
- musique.

- **Déroulement**

1. On se met par deux, dos à dos, et on s'insère le ballon entre les deux dos.
2. L'étrange danse peut commencer, mais attention ! Le ballon ne doit pas tomber...

- **Variante N°1**

On peut danser avec ou sans musique, avec ou sans ballon.

- **Variante N°2**

Ou encore placer le ballon entre deux épaules, deux hanches, deux cuisses, etc.

## LE NŒUD HUMAIN

**Niveau :** cycle 2 et 3

**Durée :** 10 minutes

**Nombre de participants:** 6 à 10

**Matériel :** aucun



- **Déroulement**

Les joueurs forment un cercle bien serré. Ils ferment les yeux et tendent les bras croisés vers le centre. Ils essaient d'attraper avec chaque main la main libre de deux personnes différentes. L'animateur veillera à guider les mains mal assemblées.

Au signal les joueurs ouvrent les yeux et essaient de défaire ce nœud sans se lâcher. Lors du dénouement, il n'est pas nécessaire de garder les mains serrées, il suffit de maintenir le contact.

## DEMELONS-NOUS !

### **Objectifs:**

- développer la dynamique de groupe
- développer le sentiment d'union et d'appartenance au groupe
- développer la coopération

**Nombre de participant :** min 5

**Espace :** intérieur ou extérieur

**Matériel :** pelote de grosse laine

**But :** se démêler

- **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,...

## LE CHIEN ET L'AVEUGLE

**Niveau** : cycle 2&3

**Durée** : 10-15 minutes

**Nombre de joueurs** : par paire au minimum 10 joueurs

**Objectifs** : Favoriser la communication entre les joueurs - perception - écoute attentive - anticipation - confiance...

**Matériel** : un foulard pour deux enfants

**But** : guider quelqu'un de la voix ou se laisser diriger.

Les enfants sont par couples. L'un est le chien, l'autre est l'aveugle (yeux bandés). Le chien et son maître vont convenir d'un code pour pouvoir communiquer, ce peut être un claquement de mains, un sifflement, un cri, etc....

Les chiens et les aveugles vont ensuite se séparer (répartition des joueurs dans l'espace).

La seconde phase du jeu, on l'aura devinée, doit permettre au couple de se reconstituer. Les chiens, immobiles, vont essayer, en émettant des messages conformes au code choisi, de ramener à eux leur maître égaré et muet.

**Variante** : A la fin du jeu, le chien peut promener son maître dans la pièce et lui faire découvrir son environnement par le toucher, en lui prenant parfois la main pour l'inciter à palper tel ou tel objet caractéristique du milieu.

**Intérêt du jeu** : il s'agit ici d'un jeu typique de communication verbale

Transmission de messages clairs d'une part et écoute active d'autre part. Confiance et connivence sont nécessaires à une communication efficace.

## LE GUIDE ET L'AVEUGLE

### **Objectifs :**

- permettre de communiquer sans l'usage de la parole
- développer la confiance au sein du groupe
- créer de la complicité entre participants

**Nombre de participant :** min 5

**Durée :** de 5 à 10 minutes

**Espace :** grand

**Matériel :** un foulard, divers obstacles

**But :** Mener les participants non-voyants le long d'un parcours

- **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.

Après, on permute les rôles.

### **Consignes particulières :**

Veillez à la sécurité des participants non-voyants

Convenir d'une consigne sonore d'urgence

## POSTURE D'AVEUGLE

**Niveau** : cycle 3

**Nombre de joueur** : 4 au maximum

**Matériel** : de quoi bander les yeux de tous les participants

**Durée** : 15 minutes

**Objectifs** : favoriser la communication entre les joueurs - écoute - interprétation - créativité - imaginaire

**But du jeu** : reproduire une posture sans la voir, juste en écoutant la description

**Déroulement** : les joueurs forment un cercle, les yeux bandés. Un volontaire, qui n'a pas les yeux bandés, se place au milieu. Il prend une posture de son choix, se transformant ainsi en statue.

Le meneur (ou un autre joueur) intervient alors et décrit progressivement cette posture. Suivant les indications données, les autres joueurs tentent d'adopter cette posture. Une fois les explications terminées, le meneur enlève les bandeaux. On peut alors comparer les copies à l'original.

**Variante** : La sculpture vivante peut être réalisée par deux joueurs. Ce qui suppose un contact entre les corps

## LES ARJIENS !

**Niveau** : cycle 3

**Objectifs** : - faire preuve de dextérité

- coopérer dans la recherche collective d'une solution

**Matériel** : des bâtonnets et une longue corde

L'animateur raconte au groupe une histoire qui situe l'action : « vous venez de la planète ARJ, et comme tous les Arjiens et les Arjiennes, vous avez trois caractéristiques précises :

-Vous n'avez qu'un seul doigt, l'index, donc vous ne pouvez rien utiliser d'autre que votre index.

-Vous êtes très coopératifs, très créatifs, très habiles pour vous sortir d'une situation.

-Vous communiquez beaucoup avec les autres pour échanger vos idées mais aussi pour exprimer vos besoins si vous êtes en difficulté.

Vous êtes prisonniers sur ma planète. Pour vous en sortir, il faut passer entre ces deux chaises rapprochées (ou suivre cette corde posée par terre). Seulement, je suis malin moi aussi, je vous ai tous reliés par un bâtonnet spécial entre vos index respectifs qui donne le signal d'alarme si vous en faites tomber un avant d'être tous passés de l'autre côté des chaises (ou d'avoir rejoint l'autre côté de la corde).

Chaque élève reçoit deux bâtonnets qu'il place entre ses index et ceux du voisin de droite et de gauche. Chaque groupe forme un cercle, tous sont reliés par les bâtonnets qui ne doivent pas tomber.

**Résultats** : les élèves ont coopéré et ont réussi ensemble une mission qui n'est pas aussi facile qu'il n'y paraît. Il est important que chaque groupe explique aux autres comment ils ont procédé pour y arriver. A partir de là, une réflexion sur la coopération en classe peut être ouverte.