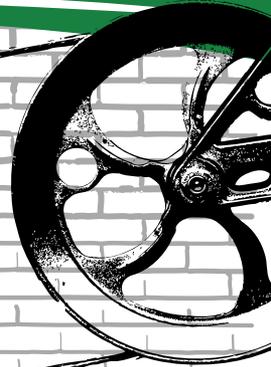


JeuX coops





DANS CE FASCICULE...

Il y a un manque d'esprit à l'école ? Les gens ne se connaissent pas et les enseignants ne participent pas aux activités ? Quoi faire?

Vous tentez d'animer une activité, des tables-rondes ou des discussions à l'école mais l'ambiance de la salle est froide et tendue. Encore, quoi faire!?

C'est le temps d'organiser des jeux coops! Ces activités simples brisent la glace, font bouger, créent un esprit de groupe et surtout, sont vraiment amusantes! Un jeu coop est un outil léger, portatif, simple et flexible à la disposition de tous!

Principes des jeux coops

Les jeux coops ont pour but d'encourager la participation et l'entraide d'un maximum de personnes. Ces activités servent à la création d'un esprit d'équipe par l'entremise des défis de groupe et développent l'initiative grâce aux jeux brise-glace. Souvent, ces jeux encouragent un groupe de participant.e.s à mieux se connaître tout en s'amusant!

Un énorme avantage est que ces jeux peuvent se jouer en petit groupe ou avec plus de 100 personnes. Ils nécessitent peu de matériel, si ce n'est que de l'enthousiasme et de l'initiative de la part des organisateur.trice.s et participant.e.s.

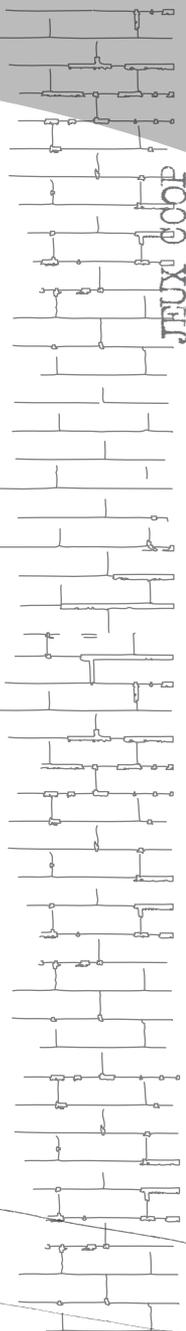
Préparation

Pour le bon déroulement du jeu coop, il est essentiel d'être bien préparé. Il faut préparer le matériel, le local et surtout les participant.e.s ou la foule! Le facteur le plus important sur lequel repose le succès de l'activité? Soi-même! Il faut s'assurer de bien connaître le jeu, avoir de la confiance et de l'enthousiasme. En autres mots, il faut s'amuser; c'est après tout l'objectif de ces activités.

Souvent, une personne suffit pour animer l'activité. Par contre, 3 à 5 personnes peuvent assister s'il faut faire une démonstration. Tout dépend du nombre de participant.e.s à animer durant le jeu.

Météo : Pluie ou soleil ?

La plupart des jeux coops conçus pour une foule se déroulent de préférence à l'extérieur. Dans ce cas, il faut toujours prévoir des jeux qui peuvent se dérouler à l'intérieur en cas de



JEU COOP



mauvais temps. C'est l'hiver? Aucun souci, il existe une panoplie de jeux intérieurs!

Trucs pour expliquer l'activité...

- Les explications doivent être claires, nettes et précises;
- Ne pas être placé.e au centre d'un cercle pour expliquer le jeu car les participant.e.s placé.e.s derrière l'organisateur.trice ne pourront rien entendre. Il ou elle devrait plutôt être placé.e parmi les élèves dans le cercle;
- S'assurer que tout le monde a bien compris avant de commencer le jeu;
- S'il faut diviser le groupe, éviter les séparations filles-gars ou par année scolaire. Ces divisions peuvent stimuler une compétition malsaine. Séparer le groupe par signe astrologique ou couleur des yeux est une excellente alternative qui est rapide et efficace!;
- Finalement, allez-y, jouez fort et amusez-vous!

Jeux pour mieux se connaître

Voici à votre disposition des activités propices aux petites animations. Ce sont des jeux qui aident les participant.e.s à mieux se connaître et à mieux communiquer pour que le reste de l'animation se déroule à merveille.

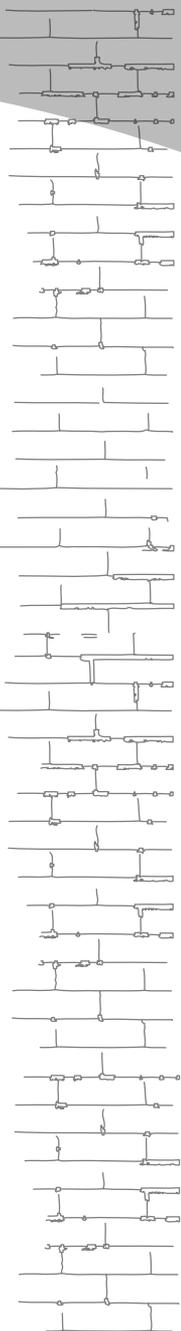
Le conte du papier de toilette

Nombre de personnes: 5 à 15

Lieu: de préférence à l'intérieur

Durée: 10 à 15 minutes

Matériel: Rouleau de papier de toilette



Consignes :

Cette activité est très bien pour une animation d'un petit groupe. L'animateur.trice apporte un rouleau de papier de toilette et demande à chaque participant.e de prendre quelques morceaux avant de passer aux explications. Comme certains participant.e.s aiment l'attention, certains prendront le plus de carrés possible. Lorsque chaque membre du groupe a en main ses carrés, l'animateur.trice annonce que tout le monde doit dire quelque chose sur soi-même pour chaque carré de papier qu'il ou elle a pris. Seize morceaux? Seize faits saillants!

Le noeud

Nombre de personnes: 8 à 25

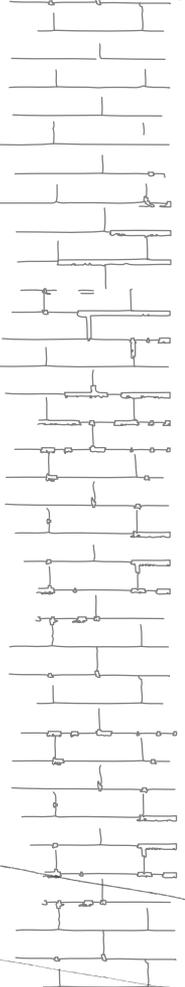
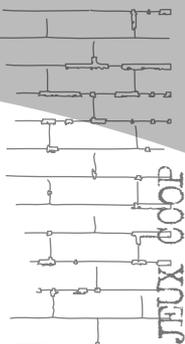
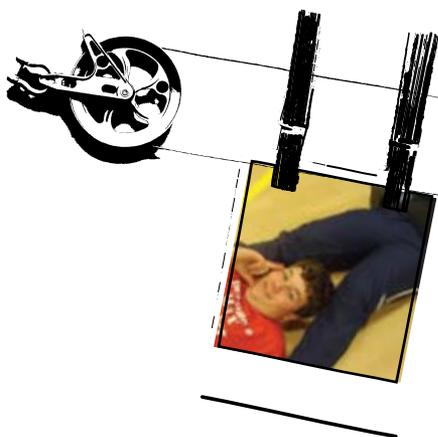
Lieu: peu importe

Durée: 10 à 15 minutes

Consignes :

Ce jeu peut aussi servir de brise-glace pour un plus petit groupe. Les participant.e.s forment un cercle où tout le monde est placé côte à côte. Chaque personne met sa main droite au centre du cercle et prend une main d'un autre. Ensuite, le même geste est effectué avec la main gauche jusqu'à ce

que toutes les mains soient reliées. Attention! Il faut s'assurer que personne ne prenne la main de la personne directement à ses côtés ni les deux mains de la même personne. Facile? Maintenant vient le temps de se démêler! Sans se lâcher des mains, les participant.e.s doivent se faufiler, se contorsionner et s'enjamber pour redevenir



un grand cercle. Il arrive parfois que deux cercles doivent être formés. Ce jeu est parfait pour bâtir des habiletés de communication... et de gymnastique!

Le grand vent souffle

Nombre de personnes: 30 à 100

Lieu: de préférence à l'extérieur

Durée: 15 à 25 minutes

Consignes :

Un grand cercle est formé. Une personne est envoyée au centre du cercle et chaque personne retire un de ses souliers et le place devant elle pour marquer sa place. Ceci fait, la personne au centre crie: « Le grand vent souffle sur... (exemple: sur ceux qui portent des espadrilles blanches ; ou sur ceux qui sont l'aîné de la famille, etc.). » À ce moment-ci, les personnes qui portent des espadrilles blanches ou qui sont l'aîné de la famille doivent changer de place en courant et le volontaire du début tente de se trouver une place dans le cercle. Quelqu'un restera pris au milieu du cercle. Ce dernier recommence en disant : « Le grand vent souffle sur... »

Zip zap

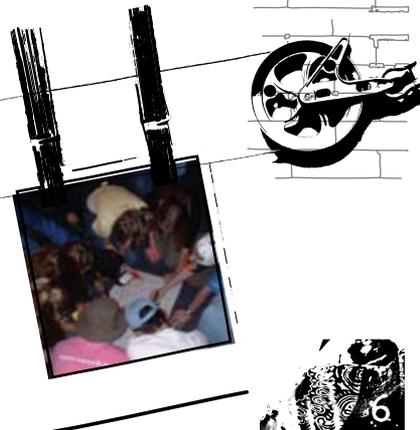
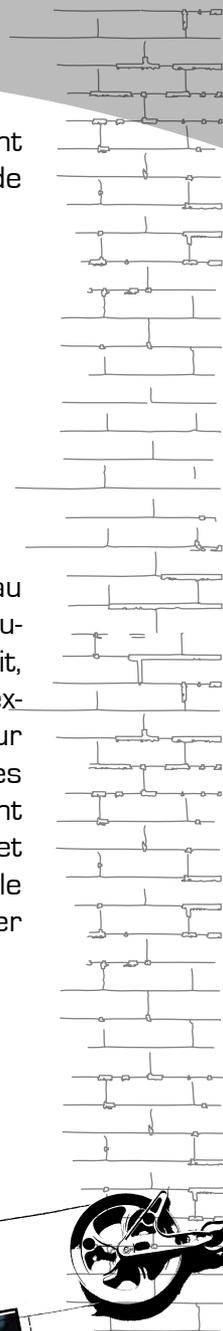
Nombre de personnes: 10 à 50

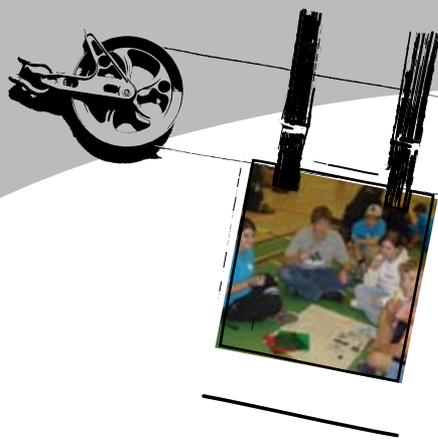
Lieu: de préférence à l'intérieur

Durée: 10 à 15 minutes

Consignes :

Ce jeu encourage les participants.es à connaître les noms de tout le monde. Avec un petit groupe, il peut aussi servir de brise-glace. Une volontaire se rend au milieu du cercle. Cette personne a comme objectif de retourner s'asseoir dans le cercle. Pour ce faire, elle pointe





quelqu'un en criant ZIP ou ZAP. Le ou la participant.e pointé du doigt nomme la personne à sa gauche si l'on dit ZAP ou la personne à sa droite si l'on dit ZIP. S'il ou si elle hésite trop longtemps, il ou elle remplace la personne au cen-

tre. Si le ou la participant.e au centre ne parvient pas à retourner dans le cercle, elle crie ZIP-ZAP et tout le monde change de place. Ne pas oublier de jouer avec des chaises (ou n'importe quel objet identifiable, par exemple, des souliers) pour définir s'il reste une place ou non. Attention : ce jeu peut être aussi court ou aussi long que l'animateur.trice le désire.

Le lancer des noms

Nombre de personnes: 10 à 60

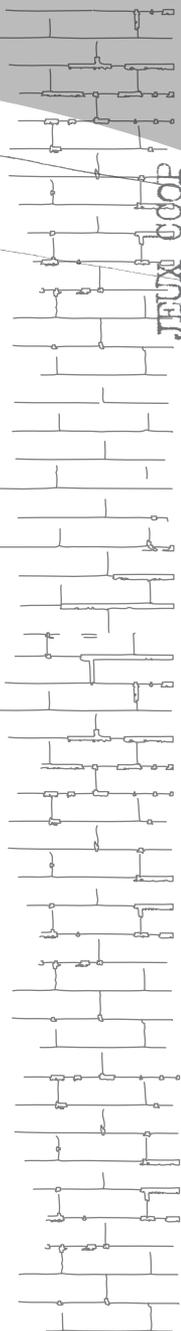
Lieu: à l'intérieur ou à l'extérieur

Durée: 10 à 15 minutes

Matériel: 1 ou 2 petites balles

Consignes :

Ce jeu permet à tout le monde d'apprendre le nom des autres tout en se dégourdisant et en riant un peu! L'animateur.trice demande au groupe de former un cercle et se place à la périphérie. Le tour du cercle est fait et chaque personne se nomme. Ensuite, l'animateur.trice lance une balle à quelqu'un en le nommant. À son tour, le joueur.euse lance la balle à quelqu'un qui n'a pas été nommé jusqu'à ce que tout le monde ait reçu la balle une fois. Il faut ensuite mémoriser cet ordre et se lancer la balle le plus vite possible. Si le groupe trouve ceci facile, ajoutez une autre balle dans le sens inverse de l'ordre établi. Par exemple : Si Olga le reçoit de Bjorn, Olga devra le lancer à Bjorn.



JEUX COOP



Jeux pour s'amuser en grands groupes

Ces jeux coops sont conçus pour les grands groupes et pour les rassemblements. Lorsque les participant.e.s ont de l'énergie en surplus ou si vous voulez bâtir un esprit d'équipe ces activités sont idéales! Plusieurs de ces défis peuvent aussi être adaptés pour de plus petits groupes.

Devine mon nom

Nombre de personnes: 10 à 100

Lieu: de préférence à l'extérieur ou dans un gymnase

Durée: 5 à 20 minutes

Consignes :

Ce jeu ressemble un peu à 'Fais-moi un dessin' sauf qu'il s'agit de mots écrits de façon particulière! Le groupe est divisé en deux équipes. Un mot est donné à une équipe qui doit alors former les lettres du mot avec les corps de ses joueur.euse.s! L'autre équipe doit tenter de deviner le mot d'après la sculpture de lettres formées par la première équipe.

Conseil :

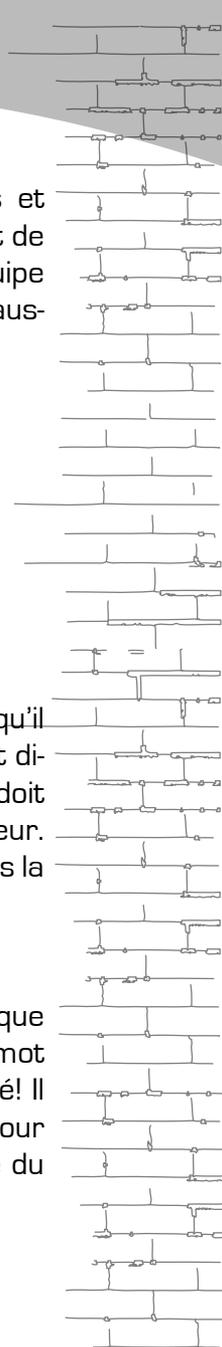
Vous voulez un peu plus de compétition? Dans chaque équipe, choisissez un membre qui ne connaîtra pas le mot à former. Celui-ci devra le deviner avant le groupe opposé! Il est certainement possible d'alterner les joueur.euse.s pour le rôle de devineur. Cette course contre le temps ajoute du piquant!

Les bruits des animaux

Nombre de personnes: 40 à 300

Lieu: à l'intérieur ou à l'extérieur

Durée: 10 à 25 minutes



Consignes :

Une activité hors de l'ordinaire! Quatre ou cinq animaux sont choisis (dépendant de la grandeur du groupe). Les participant.e.s doivent chacun à leur tour aller voir l'animatrice pour se faire chuchoter à l'oreille un nom d'animal. Ensuite, les joueur.euse.s sont priés de se fermer les yeux et de faire le bruit d'animal qu'il ou elle représente en se promenant dans la salle. Tout le monde cherche une autre personne qui fait le même bruit que soi. L'objectif est de trouver l'autre personne qui fait le même bruit que soi. Ce jeu peut aussi être une façon originale de diviser vos participant.e.s en équipe ou en sous-groupes pour le reste des activités!

Chat-souris

Nombre de personnes: 24 à 50 (chiffre pair)

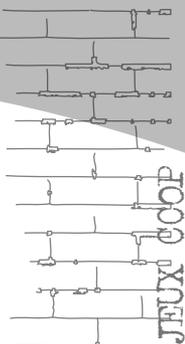
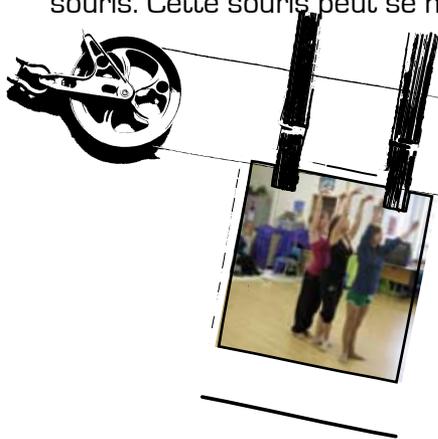
Lieu: de préférence à l'extérieur ou dans un gymnase

Durée: 15 à 30 minutes

Consignes :

Voici un jeu qui bouge! Les participant.e.s sont prié.e.s de former un cercle. Ensuite, tout le monde se trouve un partenaire qu'il ou elle tient par le bras. Il y a deux personnes au centre du cercle. La première, le chat, chasse l'autre joueur.euse; la

Cette souris peut se mettre en sécurité en allant s'accrocher à un des duos qui forment le cercle. Lorsqu'elle décide de le faire, le duo qu'elle a choisit devient un trio. Alors, il y a une personne qui doit partir: c'est la personne à l'autre bout. Si le chat réussit à toucher la souris, les rôles s'inversent. Mais attention! Il est défendu de sortir du cercle. Trop facile? Ajoutez un autre duo chat-souris!



Hop ! Debout !

Nombre de personnes: 2 à 10

Lieu: peu importe

Durée: 5 à 15 minutes

Consignes :

Voici un véritable jeu de coopération! Pour les participant.e.s, le but du jeu est de réussir ensemble à se lever (ou presque). D'abord, les participant.e.s, assi.e.s par terre, forment deux lignes qui se font dos à dos. Ils et elles s'accrochent par les coudes avec les participants à côté d'eux et leurs dos sont collés à ceux des participants derrière eux. Au signal, le groupe tente de se lever. Il faut que tous.tes participent à 100%!

Fais-moi un dessin en équipe

Nombre de personnes: 25 à 300

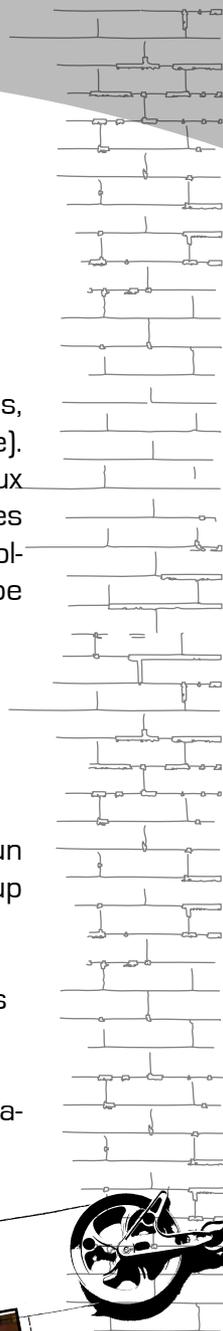
Lieu: Il est préférable de jouer ce jeu à l'intérieur dans un grand espace comme un gymnase puisqu'il y aura beaucoup de mouvement.

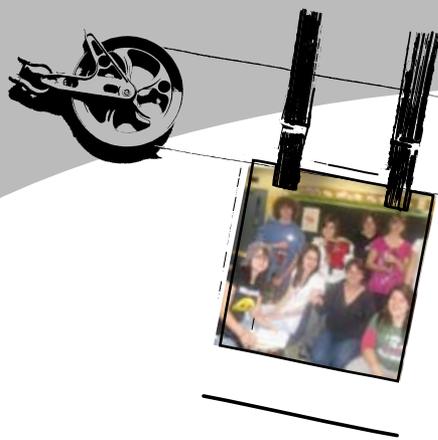
Durée: 15 à 20 minutes

Matériel: des crayons feutre, du papier et une liste de mots

Consignes :

Ce jeu aide à créer un esprit d'équipe et favorise la collaboration. Pour débiter, les joueur.euse.s sont divisé.e.s en deux équipes - de préférence avec des participants qu'ils ou elles ne connaissent pas. Une première personne de chaque groupe est choisie et se rend au centre de la salle pour rejoindre l'animateur.trice. Celui-ci donne un premier mot à la personne qui retourne dans son groupe pour dessiner le mot sans geste ni parole. Lorsque le groupe devine le mot, un.e autre participant.e vient chercher le deuxième mot sur la liste et ainsi de suite.





Conseil :
Aucune idée pour la liste
de mots? Dressez la liste
en fonction du thème de la
journée!

La « Tague » coopérative

Nombre de personnes: 15 à 50

Lieu: de préférence à l'extérieur ou dans une grande salle
sans obstacle dangereux (p.ex: gymnase)

Durée: 15 à 20 minutes

Consignes :

Imaginez la tague, mais sans compétition. Ce jeu a les mêmes règlements que la tague normale où une personne essaie d'attraper les autres. Mais au lieu de mourir ou de se retrouver avec la tague, toutes les personnes qui sont attrapées s'accrochent à la première (la première personne à avoir la « tague » au début du jeu). Une grande chaîne se forme derrière-elle. Le jeu continue jusqu'à ce que tout le monde fasse partie de cette grande chaîne qui court partout. Attention, seules les deux personnes se retrouvant aux extrémités de la chaîne ont le pouvoir de donner la tague aux autres. C'est une bonne idée d'avoir un terrain délimité pour ce jeu.

Mission Impossible

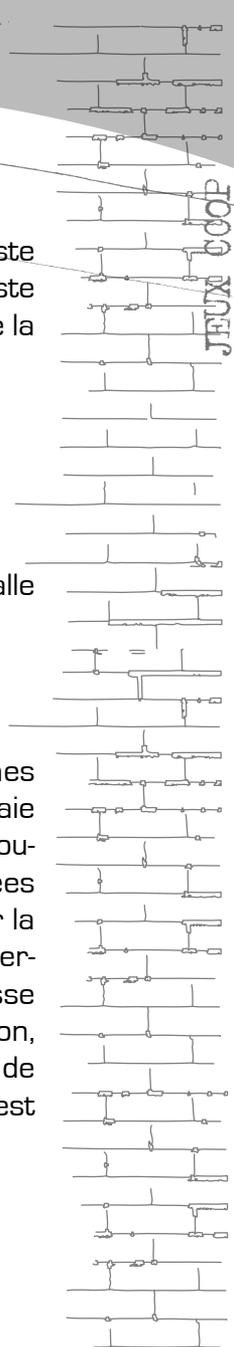
Nombre de personnes: 15 à 40

Lieu: de préférence à l'extérieur

Durée: 5 à 10 minutes

Consigne :

Ce jeu est facile, rapide et hilarant! L'animateur.trice demande au groupe de former un cercle ou les gens s'entrecroisent



les bras à l' hauteur des épaules. Ensuite, trois grands pas sont pris vers l'intérieur du cercle sans que personne ne tombe et sans que les liens se brisent! Facile à dire oui, mais il est presque impossible d'accomplir cette tâche. Ne pas s'en faire, les efforts collectifs font rire!

Les Crocodiles

Nombre de personnes: 15 à 40

Lieu: de préférence à l'extérieur sur le gazon ou dans une salle dégagée

Durée: 15 à 20 minutes

Consignes:

Tout le monde se place debout sur un terrain carré délimité. Un ou une participant.e se place à quatre pattes et devient le crocodile. Son but est de toucher les autres joueur.euse.s afin qu'ils.elles deviennent aussi des crocodiles! Le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une personne qui doit courir à toute vitesse pour éviter de se faire toucher. Prendre garde! Ces crocodiles ont faim!

Cloche-brouette-cheval

Nombre de personnes: 20 à 200

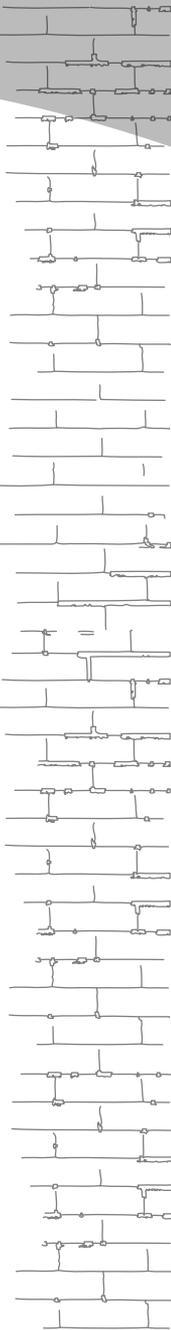
Lieu: à l'intérieur ou à l'extérieur

Durée: 15 à 25 minutes

Consignes :

Sur de la musique, tout le monde se promène en s'entrecroisant dans un espace délimité. Lorsque la musique s'arrête, l'animateur.trice crie 'cloche', 'brouette' ou 'cheval'. Les participant.e.s doivent se trouver un.e partenaire le plus vite possible et prendre la position appelée :

- Cloche: Les deux personnes se placent dos à dos et s'entrelacent les bras pour être capable de se balancer sur le dos l'une de l'autre.



- **Brouette:** Une personne debout lève les pieds de son ou sa partenaire. Ce dernier n'a que les mains qui touchent par terre. Le duo doit être capable d'avancer en faisant quelques pas.

- **Cheval:** Une personne se place sur le dos d'une autre qui s'est placée à quatre pattes. Le duo avance de quelques pas et on entend le 'cowboy' ou la 'cowgirl' crier YAHOO!

Le dernier duo à être formé se retire du jeu pour ensuite faire partie des juges. Ceci continue jusqu'à ce qu'il ne reste que deux joueur.euse.s. Les participant.e.s doivent changer de partenaires chaque fois que l'animateur.trice arrête la musique et crie la consigne.

Défense de rire

Nombre de personnes: 10 à 30

Lieu: à l'intérieur ou à l'extérieur

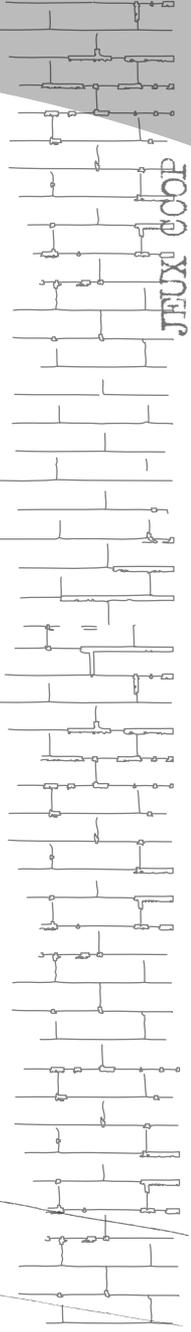
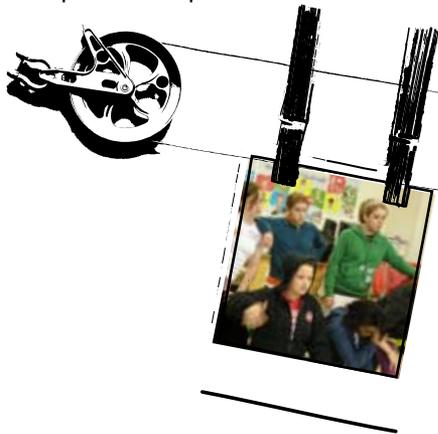
Durée: 10 à 15 minutes

Matériel: Ficelle

Consignes :

Ce jeu peut se dérouler très vite mais fait rire tout le monde ce qui met rapidement tout le monde à l'aise! Pour commen-

er, il faut former des couples placés sur deux rangs, dos à dos. Chaque personne tient un bout de ficelle entre son nez et sa lèvre supérieure retroussée, comme si elle avait une moustache. Au signal, chaque personne fait demi-tour pour se retrouver face à face et se regarder. Ceux et celles qui ne gardent pas le sérieux



perdent conséquemment leur moustache. Les participant.e.s ainsi éliminé.e.s ont le droit de faire rire celles qui sont encore en jeu, jusqu'à ce qu'il reste une personne. Elle sera proclamée championne. Il est aussi possible de modifier le jeu en ne distribuant qu'une longue ficelle par équipe.

La chaise humaine

Nombre de personnes: 15 à 100

Lieu: à l'extérieur ou à l'intérieur

Durée: 15 à 20 minutes

Consignes :

Les participant.e.s forment un cercle en se plaçant côte à côte. Le cercle doit être le plus rond possible, c'est important! Ensuite, tout le monde se tourne pour faire dos à la personne à sa gauche. Ensemble, tout le groupe prend deux bons de côté pas vers le centre du cercle. Cette étape est répétée jusqu'à ce que tout le monde soit collé talons à orteils. Chacun tient par les épaules celui ou celle qui le ou la précède pour maintenir l'équilibre du groupe. Au signal de l'animateur.trice, chaque personne s'assoit lentement sur les cuisses de la personne qui est derrière elle. Lorsque tout le monde est assis, on tente de faire marcher le cercle en faisant des pas. "OK, tout le monde ensemble! On commence en faisant un pas de la jambe droite. 1...2...3.....À DROITE... 1... 2... 3... À GAUCHE ..., etc.".

Conseil :

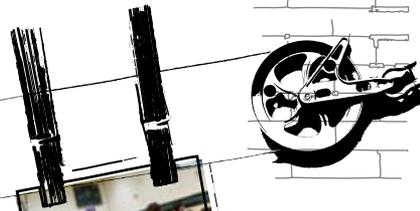
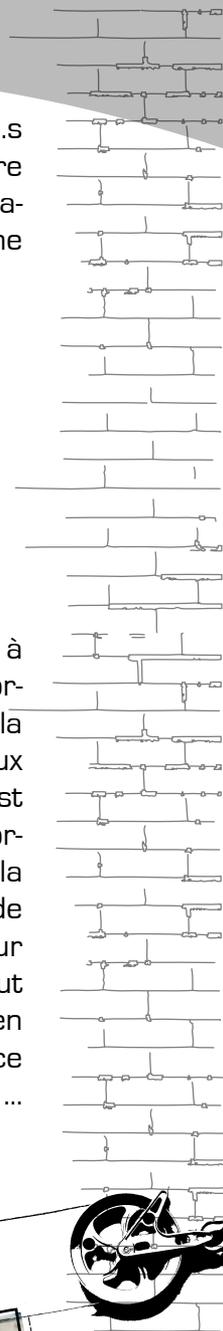
C'est une bonne idée d'être au moins deux pour animer ce jeu. Une personne se place à l'intérieur du cercle et l'autre, à l'extérieur.

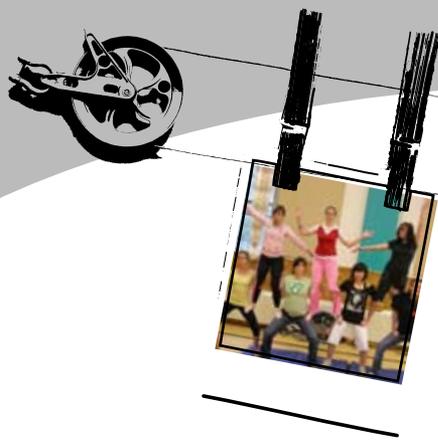
Course à obstacles visuels

Nombre de personnes: 10 à 200

Lieu: de préférence à l'extérieur

Durée: 15 à 20 minutes





Consignes :

Il s'agit d'une course tout à fait spéciale! La majorité du temps, nous avons deux participants de chaque équipe qui FONT la course. Cette fois-ci, ce ne sont pas que les obstacles qui produisent un défi! Chaque

membre d'une équipe doit se couvrir les yeux à l'exception d'un seul joueur.euse. Celui-ci devient le guide pour l'équipe. L'équipe se place en rang et se tient par la main ou la taille. Le guide doit ensuite orienter sa rangée de joueurs afin que tout les participants franchissent les obstacles ensemble. Attention, il ne faut jamais briser la chaîne! Ici voici un jeu parfait pour bâtir la confiance et l'esprit d'équipe.

Duo-soccer

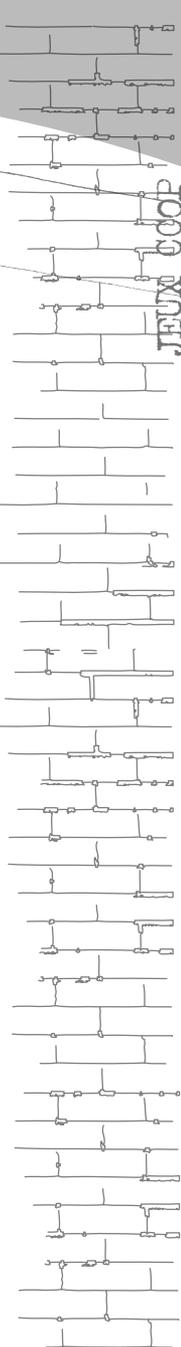
Nombre de personnes: 10 à 40
Lieu: de préférence à l'extérieur
Durée: 20 à 30 minutes

Consignes :

Imaginez un match de soccer où les joueurs ne voient absolument rien?! Impossible? Absolument pas! Comme dans un match de soccer traditionnel, deux équipes sont formées. Ensuite, tout le monde se trouve un partenaire. Un des deux se bande les yeux et l'autre s'accroche à son bras et devient le guide. Celui-ci ne peut pas toucher le ballon mais doit bien guider son co-équipier.ère pour que ce dernier puisse courir, botter le ballon et on espère, marquer des buts pour son équipe! Un jeu rempli de rires!

Proué-proué

Nombre de personnes: 20 à 100
Lieu: de préférence à l'extérieur
Durée: 30 minutes



Consignes :

Voici un jeu de grand groupe qui permet à tout le monde de bouger et de rire. Les participant.e.s forment un cercle. L'animateur.trice explique le jeu et demande ensuite à la moitié des gens de se rendre au centre du cercle. L'autre moitié fait la clôture en se tenant par la main. Tout le monde se ferme les yeux et l'animateur.trice passe vite dans le cercle en touchant une personne sur la tête. Cette personne devient la « maman proué proué ». Tout le monde à l'intérieur du cercle ont les yeux fermés et cherchent la « maman proué proué » en touchant de la main les gens qu'ils ou elles rencontrent. En rencontrant quelqu'un, les participant.e.s disent « prou proué » et si la personne qu'ils ou elles ont rencontrée lui répond « proué proué », ils et elles continuent la recherche. La « maman proué proué » doit se promener dans le cercle et si quelqu'un la touche, elle garde le silence si on lui dit « proué proué ». Maintenant, cette personne, c'est-à-dire celle qui a trouvé la « maman proué proué » peut ouvrir ses yeux et se joindre à elle. Éventuellement, tout le monde fait partie d'une longue chaîne à l'intérieur du cercle.

La clôture est là pour s'assurer que les participants.tes restent dans le cercle. À la fin du premier jeu, les personnes formant la clôture et les joueur.euse.s changent de place. On recommence !

Roche-papier-ciseaux

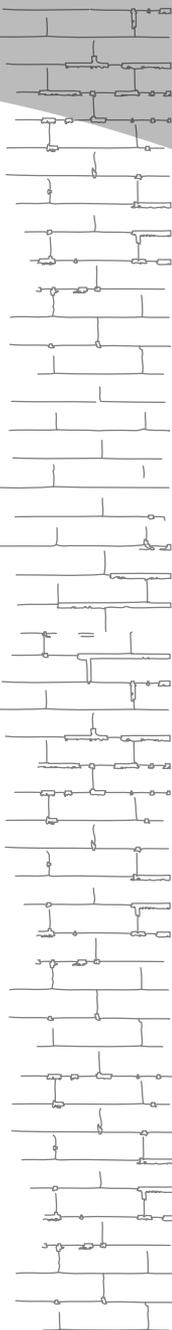
Nombre de personnes: 30 à 100

Lieu: de préférence à l'extérieur

Durée: 15 à 25 minutes

Consignes :

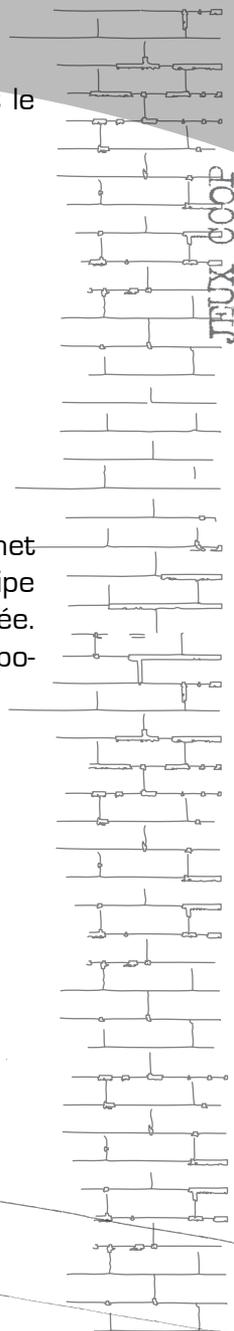
Voici le fameux jeu Roche-papier-ciseaux mené à l'extrême! Divisez le groupe en deux équipes. Les équipes font des caucus pour décider lequel des éléments elles vont choisir : Roche, papier ou ciseaux. Ensuite, les deux équipes s'affrontent face à face, comme au football américain. Un grand décompte est effectué: un...deux...trois! Les deux adversaires disent en

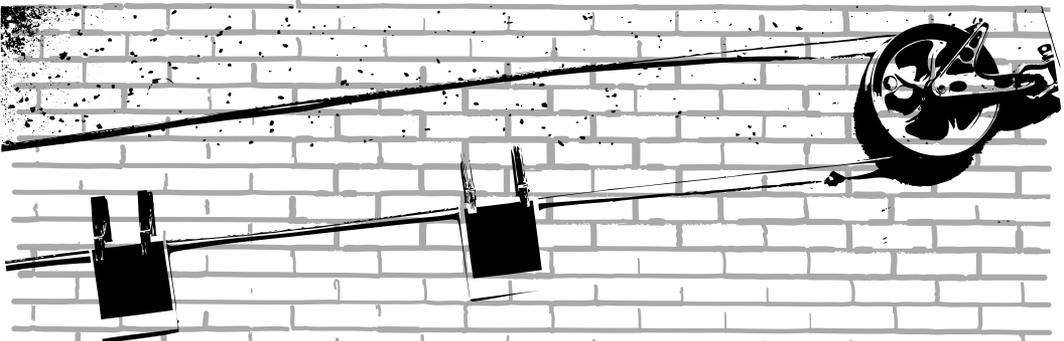


même temps le nom de l'élément choisi tout en faisant le signe de la main qui le représente.

- Papier enveloppe la roche alors papier l'emporte (papier = main ouverte)
- Roche casse les ciseaux alors roche l'emporte (roche = poing fermé)
- Ciseaux coupent papier alors ciseaux l'emporte (ciseaux = index et majeur pointés)
- Roche abîme et détruit les ciseaux alors roche l'emporte

L'équipe qui représente l'élément le plus fort se met aussitôt à courir pour attraper un membre de l'autre équipe qui, elle, s'enfuit déjà pour se rendre dans sa zone protégée. Chaque personne touchée doit se joindre à l'équipe opposée.





fesfo

fédération de la jeunesse franco-ontarienne

The logo symbol for Fesfo, a stylized geometric design composed of multiple overlapping triangles that form a larger, complex shape.