**Guide de jeux coopératifs**

**Nœud de Groupe**

Constituez des groupes de 10 à 12, invitez-les à se mettre en cercle serré, côte à côte. Invitez à écouter attentivement : "Tendez les bras devant vous et avancez vers le centre du cercle de façon à ce que toutes les mains se rejoignent. Je vais compter jusqu’à trois, et à trois chacune de vos mains saisira gentiment une (une seule) autre main et ne la lâchera plus. Vous devez par contre vous assurer de ne pas prendre deux mains d’une même personne, ni celles de vos voisins directs. Un, deux, trois… Saisissez deux mains. Bien, vous voilà noués! L’objectif maintenant est de vous dénouer sans lâcher les mains. À vous de trouver les meilleures solutions qui vous permettront de reformer un cercle." Parfois il peut y avoir deux ou trois cercles. Dans ce cas il est impossible de reformer un seul cercle, et le jeu se termine lorsque les différents cercles sont clairement dégagés. Si le nœud parait inextricable, essayez de déterminer quelle prise de main (une seule) serait la plus susceptible de dénouer le nœud si on la libère un bref instant pour la repositionner.

**L’aveugle**

Choisissez un partenaire, de préférence quelqu’un avec qui vous n’avez pas encore joué. Décidez qui est « A » et qui est « B »… Ceci est un exercice non-verbal. Il est impératif de rester silencieux durant tout l’exercice. Vous pourrez parler de votre expérience après. L’objectif de ce jeu est d’observer, d’explorer (et de faire des choses) sans l’aide de vos yeux, comme si vous étiez aveugles. Les « A » commenceront par avoir les yeux bandés. Les « B » vont guider leur partenaire par les mains (pas par la voix !). Faites-lui toucher et explorer différents objets ou personnes dans la pièce. Faites-lui explorer des positions, des parcours… Explorez par le toucher, et aussi par vos autres sens, l’odorat, l’ouïe… Veillez bien à rester toujours respectueux de votre partenaire. Ceci est un jeu de confiance, et dans quelques temps vous inverserez les rôles. Accordez 10 minutes ou plus. Ce jeu peut – si les conditions s’y prêtent – s’étendre dans le temps et dans l’espace. Il peut durer une ou même plusieurs heures, inclure un repas, une promenade en extérieur, etc.

**Lévitation** (15 ans et +)

Répartissez les élèves en trois groupes d’une dizaine de joueurs et invitez-les à se mettre en cercles. Dans chaque cercle un joueur va se coucher au sol, les bras croisés sur la poitrine, les yeux fermés. Il se détendra et fera confiance à ceux qui l’entourent. Les autres vont, dans un même mouvement, doucement approcher et s’agenouiller autour de la personne couchée. Un joueur prend soin de la tête, un autre des pieds, 4 ou 5 de chaque côté s’approchent du tronc, du bassin, des jambes. Approchez en douceur, placez vos mains sur le corps dans un premier temps, quelques secondes, puis glissez-les en dessous du corps, tous ensemble, en parfait synchronisme. Élevez ensuite la personne doucement, dans un mouvement bien synchronisé. Levez-vous ensemble et maintenez la personne à hauteur de la taille. Balancez-la gentiment. Après quelques instants de balancement, reposez lentement la personne au sol, tout en douceur, tous bien ajustés. Accordez-lui ensuite le temps d’émerger. Lorsqu’elle est prête, refaites le même exercice avec un autre joueur.

Faites l’exercice avec 3 ou 4 volontaires, ou autant que le groupe puisse supporter sans se fatiguer. N’obligez pas quelqu’un à se soumettre à cet exercice contre son gré. Avec les ados, on peut éventuellement scinder filles et garçons. Accordez un temps de partage après l’exercice

**Le jeu des déchets dangereux**

Matériel : boîtes de conserve pelle, cartons avec numéros

Aire de jeu : terrain boisé et accidenté, sur lequel on détermine à l’aide de balises (fanions ou cordages) une zone d’enfouissement d’environ 100 mètres de diamètre.

Jeu : Deux équipes sont formées, les pollueurs et les écologistes. Ces derniers ont appris qu’un site clandestin d’enfouissement de déchets électroniques existait près d’une réserve faunique. Les pollueurs transportent chacun un contenant de déchets électroniques (boite de conserve) et une pelle; ils doivent enterrer leur contenant dans la zone d’enfouissement sans que les écolos ne les surprennent.

Les écolos peuvent communiquer entre eux à l’aide de cris ou de signaux convenus. Chaque pollueur porte un numéro affiché sur un carton porté au dos. Pour éliminer un pollueur, l’écolo doit nommer ce numéro. S’il y parvient, il saisit le contenant, mais le pollueur peut retourner à sa base en chercher un autre. Chaque saisie vaut un point pour les écologistes. Un contenant simplement déposé dans le périmètre d’enfouissement mais encore visible vaut aussi un point aux pollueurs, mais un contenant enterré et invisible en vaut trois. Au bout d’un certain temps convenu à l’avance (une trentaine de minutes), on fait le bilan et on inverse les rôles.

**Sources**

<http://diaconia2013.fr/careme/p6-jeu.pdf>

<http://reseauecoleetnature.org/system/files/jeux_coop.pdf>

<http://www.education-emotionnelle.com/fiche-pratique/fiches-par-themes/installer-la-confiance-dans-un-groupe/>

PORTMANN, Michel, *100 jeux de plein air*, Association des Scouts du Canada, Éditions de l’Homme, Montréal, 1997