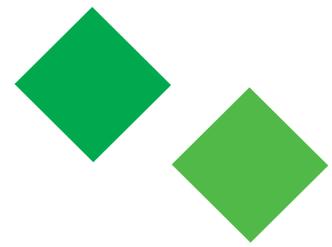




# JEUX DE COOPERATION

---

Une sélection de différents types de jeux coopératifs ludiques et éducatifs pour les enfants et les jeunes



**La coopération fait partie des valeurs et principes fondamentaux de l'apprentissage de la paix. Si la coopération était à la base de notre comportement à tous les niveaux de la société, allant de la cellule familiale aux différentes communautés et à l'ensemble des Etats, l'humanité ferait un grand pas vers la paix dans le monde.**

L'apprentissage de la paix considère le monde non pas comme un jeu à somme nulle, où A ne peut gagner que si B perd, mais comme un jeu au résultat toujours positif, dont chaque équipe peut sortir gagnante. La coopération offre l'énorme potentiel de favoriser la participation et de stimuler la créativité, tandis que la compétition à outrance conduit à une attitude agressive et à l'exclusion.

Même si nous avons, par nature, un esprit de compétition, nous oublions vite que la coopération fait aussi partie de nous et que nos plus grands exploits ont souvent été le résultat d'un processus de coopération au sein de notre société. S'il nous est possible d'apprendre la compétition, nous pouvons aussi apprendre à collaborer et ainsi voir le monde comme un lieu de solidarité. L'apprentissage de la paix accorde une grande importance à cette idée, œuvre ainsi consciemment pour la réduction des formes destructives de compétition, et promeut à la place la coopération et le désir de réussir ensemble.

La coopération a ceci de particulier qu'un groupe d'individus parvient à un résultat sans perdants, où tout le monde est gagnant.

La clé d'une coopération efficace est de s'accorder à penser que le résultat collectif du groupe est supérieur à la somme des apports de chaque membre individuel : en coopérant, un groupe procède à une multiplication des idées et des talents, plutôt qu'à une simple addition. Le principe de base est que les capacités des uns et des autres sont complémentaires: non seulement la coopération offre de pouvoir compenser les faiblesses des uns et des autres, mais elle permet aussi de créer de nouvelles idées en commun, en partageant les points de vue, les connaissances et les techniques de chacun. Cela permet au groupe d'interagir positivement (et non négativement comme dans la compétition) et de renforcer le respect et la reconnaissance des compétences des autres. Une participation active de chaque membre du groupe est donc nécessaire pour obtenir un résultat optimal, car chacun y contribue de manière unique.

Au final, la coopération renforce les relations entre les hommes grâce à un message simple : ensemble, nous sommes plus forts !

Le jeu s'avère être un très bon moyen de découvrir les vertus de la coopération. Les jeux coopératifs sont de parfaites activités d'apprentissage informel, selon le principe bien connu de « c'est en faisant que l'on apprend ». Ils peuvent être utiles quel que soit le contexte ou la situation et favorisent les interactions entre les membres d'un groupe dans une ambiance ludique. Le jeu combine également apprentissage et plaisir de jouer.

Les différents jeux présentés dans cette sélection ne sont que des exemples : chacun d'eux peut bien sûr être adapté ou modifié selon vos besoins, et ils peuvent aussi être combinés ! Les facteurs suivants doivent être pris en compte lorsque vous choisissez un jeu :

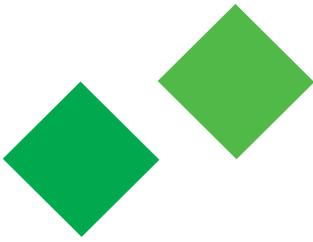
> Le contexte : Jouez-vous à l'intérieur ou à l'extérieur ? Êtes-vous dans un lieu formel ou informel ? Combien y a-t-il de participants ? Etc.

> Le groupe : Quel âge ont les participants ? Y a-t-il à la fois des garçons et des filles ? Peut-il y avoir un élément d'ordre culturel, religieux ou privé qui puisse exclure un jeu en particulier ? Etc.

> L'état d'esprit : dans quel état d'esprit se trouve le groupe ? Ont-ils envie de relever un défi plutôt physique ou plutôt mental ? Etc.

Chaque jeu comporte des indications concernant le nombre idéal de participants (8-15 part.) et le temps approximatif nécessaire au déroulement du jeu (10-15 min). Lorsque le débriefing est lui-même un aspect important (debriefing !) ou très important (debriefing !!!) du jeu, cela est également mentionné. Enfin, le rectangle à droite indique aussi si le jeu présente un degré élevé d'intimité (généralement par le toucher) ; ce type de jeu demande une attention particulière et ne convient pas dans toutes les situations et pour toutes les sortes de groupes.

Nous vous encourageons, vous et votre équipe, à inventer vos propres jeux coopératifs, afin qu'ils correspondent aux besoins particuliers de votre groupe et intègrent votre propre créativité. Pour vous aider dans cette démarche, des conseils vous sont donnés pour réaliser chaque type de jeu.



## **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.

*Huai Nanzi (deuxième siècle avant JC)*

### **Un aspect particulier des jeux coopératifs : le débriefing**

Le débriefing donne une valeur particulière aux jeux coopératifs. Ce moment permet aux participants de réfléchir sur ce qu'ils viennent de vivre, d'abord individuellement, puis en partageant avec les autres les émotions et impressions qu'ils souhaitent exprimer. Cet échange est un bon moyen de se rendre compte de la profondeur de l'activité, et montre l'impact de l'investissement émotionnel. De manière générale, une discussion réflexive après chaque jeu renforce le processus d'apprentissage et permet aux participants une meilleure appropriation.

#### **Exemples de questions utiles pour le débat :**

- > Comment t'es-tu senti pendant cet exercice?
- > Était-ce facile ou difficile ?
- > As-tu ressenti une peur quelconque ?
- > Que s'est-il passé pendant cet exercice dans ton groupe ?
- > Étiez-vous dynamiques ?
- > Quel rôle as-tu joué au sein du groupe ?
- > Qu'est-ce que tu as aimé/pas aimé ?
- > Qu'as-tu appris ? Etc.



# Jeux énergisants

**Dynamiques et collaboratifs, les jeux énergisants sont simples et ne prennent pas beaucoup de temps ; on peut donc y jouer où l'on veut, quand on veut.**

## Le nœud gordien ?

8-15 pax\* > 10-15 min. > Intimité !

Les participants se regroupent en un cercle très serré et se tiennent face à face. Ils doivent d'abord fermer les yeux et tendre les bras au milieu du cercle pour attraper une autre main. Si les participants sont très nombreux, l'animateur devra s'assurer que toutes les mains s'attrapent. Puis, les participants rouvrent les yeux et essayent petit à petit de défaire le nœud de bras sans se lâcher les mains. Le jeu est terminé lorsque tous les participants ont formé un cercle, chacun tenant la main de son voisin.

## Compter en aveugles

5-12 pax > 5-10 min.

Les participants se tiennent en cercle et ferment les yeux. Leur but est de compter jusqu'à 20 sans avoir choisi dans quel ordre chaque joueur dira le prochain chiffre. Si deux participants prononcent le même chiffre en même temps, l'animateur arrête le jeu pour recommencer à zéro.

## Assis sans chaise

8-30 pax > 5-10 min. > Intimité !!!

Les participants se tiennent debout en un cercle très serré (!), puis tournent tous du même côté pour que chacun ait un participant devant et derrière lui. Sur ordre de l'animateur, tous doivent s'asseoir lentement sur les genoux de celui ou celle qui se trouve derrière. Une fois que tout le monde est assis de manière stable, le groupe doit essayer de marcher en avant. La coordination est plus facile si elle est ponctuée d'un « droite... gauche... droite... gauche... » à un rythme approprié.

**Les jeux énergisants sont brefs, variés et favorisent le dynamisme et la créativité. On peut généralement y jouer n'importe où, à l'intérieur comme à l'extérieur, et ils demandent peu de préparation et de matériel. Ils font une pause idéale entre deux ateliers et permettent souvent d'animer et de motiver un groupe. Les jeux énergisants qui demandent aux participants de se toucher contribuent ensuite à renforcer l'esprit d'équipe.**

**Inventez votre propre jeu de coordination :** il n'y a pas de règle pour inventer ce type de jeu collaboratif. Faites appel à votre imagination et testez les idées qui vous viennent à l'esprit. Parfois, une idée toute simple peut devenir une activité très amusante.

## Soulever la branche

5-10 pax > 5-10 min.

Les participants doivent soulever ensemble une branche au-dessus de leur tête puis la reposer au sol. Ils n'ont le droit de la toucher qu'à l'aide d'un seul doigt et ne peuvent jamais s'en décoller. La difficulté de ce jeu consiste à avoir un minimum de pression sur la branche et, donc, s'il y a plus de 5 joueurs, il sera plus difficile de reposer la branche sur le sol.

## Attraper les chaises

6-15 pax > 5-10 min.

Les participants se tiennent chacun derrière une chaise et sont disposés en un cercle. Ils basculent ensuite leur chaise en arrière, sur deux pieds, et doivent la maintenir d'une seule main, au dos de la chaise. Puis, ils avancent d'une chaise à l'autre en même temps et du même côté en attrapant la chaise suivante. Le but est de faire un tour complet du cercle sans laisser tomber les chaises ou les reposer sur leurs pieds.

## Se passer la balle

8-20 pax > 10-15 min.

Les participants se tiennent en cercle et se lancent une balle les uns les autres mais sans l'attraper plus d'une fois. Chaque joueur doit se rappeler qui lui a passé la balle et à qui il la passe ensuite. Au deuxième tour, les joueurs se passent deux balles, puis trois, quatre, etc. jusqu'à ce qu'il y ait autant de balles que de participants (ou presque autant). Le dernier joueur relance la balle au premier pour terminer le jeu.

\* Participants



# Obstacles

**Franchir des obstacles ensemble est idéal pour la coopération et l'esprit d'équipe.**

## Sauter par-dessus la corde

4-20 pax > 10-20 min. > Intimité !

Tendez une corde entre deux arbres, (poteaux ou autres), à mi-hauteur. Les joueurs doivent passer d'un côté à l'autre de la corde en sautant par-dessus sans jamais la toucher. On peut y jouer à l'intérieur comme à l'extérieur.

## Mur de cordes

4-20 pax > 10-20 min. > Intimité !

Tendez plusieurs cordes entre deux arbres (poteaux ou autres) en laissant quelques trous suffisamment grand pour passer à travers. Puis, le groupe devra franchir ce mur de corde en suivant différentes instructions : passer au-travers sans toucher les cordes, chaque trou doit être utilisé une seule fois, se tenir la main pendant toute la durée du jeu, deux joueurs doivent passer en même temps, etc. Les participants peuvent même proposer leurs propres défis.

## Franchir des obstacles naturels

4-20 pax > 10-30 min. > Intimité !

Dans la nature, le groupe peut rencontrer des obstacles naturels tels que des rivières, des flaques, de vieux troncs d'arbres ou des murs de pierre qu'ils doivent alors franchir. On peut ajouter des règles particulières (par exemple, la moitié du groupe doit avoir les yeux bandés) si l'obstacle n'est pas trop difficile à franchir. Dans tous les cas, les défis à relever doivent être stimulants mais surtout pas dangereux.

***Les obstacles peuvent aussi bien être naturels qu'artificiels. L'intérêt ne réside pas dans l'obstacle lui-même mais dans la manière de le franchir en respectant les règles imposées. C'est pourquoi ces règles particulières sont intéressantes pour le jeu (les yeux bandés, d'une seule main, en se tenant par le bras, etc.).***

## Inventez votre propre jeu d'obstacle :

on peut trouver des obstacles partout, il suffit de les percevoir comme tels. Mais vous pouvez aussi les créer à l'aide de cordes, chaises, tables ou tout autre matériel standard. Imaginez des règles particulières qui puissent transformer ces simples obstacles en un véritable défi à relever.



# Travaux de groupe

**Donner un travail à réaliser en commun est un défi qui permet de souder un groupe, grâce à la coopération.**

## Les Lego

4-8 pax > 10-20 min. > Débriefing !!!

Construisez une forme particulière à l'aide de 5 à 8 briques Lego. Le groupe a trois minutes pour observer la forme et décider comment il va exécuter cette tâche, selon les instructions suivantes : Les Lego seront éparpillés dans un cercle d'environ 4 à 6 mètres de diamètre. Un seul participant se retrouve au centre du cercle, les yeux bandés, tandis que les autres membres du groupe sont à l'extérieur du cercle et n'ont pas le droit de parler pendant le jeu. Le joueur aux yeux bandés doit trouver tous les Lego et les assembler exactement de la même manière que la forme initiale. Le jeu peut se faire deux ou trois fois avec différents participants et des formes plus compliquées de Lego.

## Passez à travers la boucle!

6-20 pax > 15-25 min. > Débriefing ! > Intimité !

Faites une boucle de la taille d'un petit cerceau à l'aide d'une corde. Chaque participant doit passer au-travers une fois, le plus vite possible. Le groupe peut d'abord discuter de la stratégie à adopter, puis a droit à trois essais. Le but de ce jeu est d'y parvenir en autant de temps qu'il y a de participants avec deux secondes supplémentaires (autrement dit en 10 secondes pour un groupe de 8 joueurs).

## Les formes

8-16 pax > 10-20 min. > Débriefing !

6 à 10 joueurs ont les yeux bandés et forment un cercle dans un anneau de corde, tandis que les autres participants restent en dehors et observent le jeu. Les joueurs aux yeux bandés doivent alors créer différentes formes à l'aide de la corde, comme par exemple : un triangle, un rond, un carré, une étoile, etc.

## Constructions

4-6 pax > 25-40 min. > Débriefing !!!

Le groupe reçoit une certaine quantité de matériel de bricolage, comme du papier, de la colle, des ciseaux, une règle et des crayons. Sa tâche est de construire soit une tour, soit un pont, qui soient les plus hauts, les plus stables et les plus créatifs possibles, cela en un temps imparti au début du jeu. S'il y a un très grand nombre de participants, divisez le groupe en plusieurs petits groupes qui réaliseront plusieurs constructions simultanément.

## La course d'obstacles

4-15 pax > 15-25 min. > Débriefing!

Les participants doivent réaliser une course d'obstacles spécifiquement mise en place en tenant ou en se passant divers objets, par exemple, une balle sur un foulard tenu par les quatre coins. La balle ne doit jamais tomber et les joueurs doivent avancer aussi vite que possible. Le groupe a plusieurs essais pour y arriver et peut discuter de différentes stratégies afin de franchir chaque obstacle.

***Les travaux de groupe proposés aux participants peuvent être très variés et les réaliser demande de la coopération et de la créativité. Discuter de la stratégie à mettre en place pour y parvenir se révèle plus important que de réussir le défi en soi (par exemple, dans le jeu d'observation). Mais l'aspect fondamental de chaque travail de groupe consiste à animer un débriefing bien préparé à la fin de l'activité (voir l'encadré sur le débriefing).***

**Inventez votre propre travail de groupe :** la plupart des tâches peuvent être réalisées en groupe si elles sont correctement définies. Prenez n'importe quel petit défi et améliorez-le en y ajoutant des règles particulières, des conditions ou des contraintes. Ces défis ne sont pas obligatoirement des jeux, ils peuvent également être liés à des tâches plus « sérieuses » avec un but réel : demandez aux participants de composer une chanson sur la paix, de cuisiner un dîner de pirates ou d'imaginer un jouet pour enfants révolutionnaire. L'un des meilleurs travaux de groupe est de laisser les participants inventer eux-mêmes un jeu, par exemple un jeu énergisant. Vous n'avez pas besoin d'avoir vous-même des idées, simplement de bonnes questions et des défis appropriés qui éveilleront la curiosité et la créativité des participants.



# Jeux de communication verbale

**Ce type de jeu se réalise en groupe et porte une attention particulière à une communication réussie.**

## Dessins par deux

2-30 pax > 20-40 min. > Débriefing !

On y joue à deux mais cela fonctionne aussi à trois s'il y a un nombre impair de participants. Chaque paire/trio s'assied dos à dos. L'un d'eux reçoit un dessin abstrait fait préalablement par l'animateur et doit le décrire à son camarade qui va dessiner directement sur une autre feuille de papier. Celui qui dessine va poser des questions au joueur qui possède le dessin mais celui-ci n'a le droit de répondre que par « oui » ou par « non ». Quand les joueurs pensent avoir fini, ils peuvent comparer les deux dessins et ensuite inverser les rôles. Le débriefing va se faire en priorité avec chaque paire/trio, puis l'on peut ajouter un débriefing pour la totalité du groupe, mais ce dernier n'est pas absolument nécessaire.

## Descriptions à la chaîne

4-30 pax > 20-30 min. > Débriefing !

L'animateur forme des équipes de 4 à 6 joueurs. Chaque équipe décide qui va commencer en premier et la personne désignée reçoit un dessin (pas trop compliqué) de la part de l'animateur. Le premier joueur a trois minutes pour regarder le dessin et le mémoriser. Il doit ensuite le décrire en chuchotant à l'oreille d'un joueur de son équipe pendant trois minutes. Puis, le second joueur décrit à son tour le dessin au prochain joueur d'après la description de son camarade et

ainsi de suite jusqu'à ce que le dernier joueur ait aussi mémorisé la description et puisse refaire le dessin. Lors de chaque description, les joueurs doivent rester silencieux et observer leurs camarades pendant toute la durée du jeu. À la fin, on compare les deux dessins et on revient sur le déroulement de l'activité.

## Dessin de groupe

4-10 pax > 15-25 min. > Débriefing !

Le groupe est séparé en deux, une moitié avec les yeux bandés et l'autre qui regarde un dessin préparé par l'animateur. Les joueurs aux yeux bandés doivent tous recopier le dessin aussi précisément que possible à l'aide des descriptions que vont faire leurs camarades qui observent le dessin mais qui n'ont pas le droit de dessiner. Le jeu peut se faire dans un temps limité afin d'ajouter plus de pression au groupe.

## Histoire à la chaîne

8-20 pax > 10-15 min. > Débriefing !

Un participant commence par raconter une histoire en chuchotant à l'oreille de son camarade qui, lui, va la raconter à un autre joueur, et ainsi de suite jusqu'à ce que le dernier participant ait écouté l'histoire et la décrive tout haut à ses camarades. Le groupe compare finalement son histoire avec l'original.

**Les jeux de communication verbale permettent de se concentrer sur la manière de communiquer des participants. Ils peuvent montrer les problèmes, les pièges ainsi que les idées préconçues que fait généralement ressortir ce type de communication dans un jeu. Ils sont ainsi un excellent outil d'apprentissage interculturel, où le débriefing joue un rôle aussi important que le jeu lui-même.**

**Comment inventer vos propres jeux de communication verbale :** Ce type de jeu est peut-être l'un de ceux qui présentent des difficultés pour les inventer de toutes pièces. Mais en principe, chaque activité où l'on doit transmettre des informations plusieurs fois puis les discuter peut servir de base à ce type de jeu.



# Jeux de communication non-verbale

Parler n'est pas le seul moyen de communiquer...

## Dans le bon ordre

6-10 pax > 10-15 min. > Débriefing !

Les participants doivent se mettre en ligne dans le bon ordre, selon certains critères, par exemple, leur âge, le temps que chacun met pour aller à l'école, etc. Pendant toute la durée de l'exercice, les joueurs n'ont pas le droit de parler, seules les formes de communication non-verbale sont admises. À la fin du jeu, on vérifie si la ligne est dans le bon ordre.

## Le nombre secret

6-15 pax > 10-15 min. > Débriefing !

Chaque participant choisit secrètement un nombre entre 1 et 5. Les joueurs doivent alors se regrouper entre ceux qui ont le même nombre, sans parler, ni utiliser leurs doigts pour montrer ou écrire leur nombre aux autres. Il leur faut trouver d'autres formes non-verbales de communiquer entre eux.

## Cuisiner en silence

2-10 pax > 40-90 min. > Débriefing !

Si les membres du groupe préparent eux-mêmes leurs repas, on peut organiser un dîner silencieux. Les « cuisiniers » n'ont pas le droit de parler ni d'écrire quoi que ce soit jusqu'à ce que le repas soit servi et que l'on se souhaite un « bon appétit ».

***La plupart des exercices qui pourraient facilement se faire à l'aide de la parole deviennent de véritables défis lorsque l'on ne peut plus utiliser cet outil si important à nos yeux. Ces exercices peuvent prendre toutes les formes, soit comme un jeu (le nombre secret), soit comme une activité de groupe (la cuisine). Toute activité, ou presque, peut être transformée en jeu de communication non-verbale.***

## Comment inventer vos propres jeux de communication non-verbale :

La plupart des exercices qui pourraient facilement se faire à l'aide de la parole deviennent de véritables défis lorsque l'on ne peut plus utiliser cet outil si important à nos yeux. Ces exercices peuvent prendre toutes les formes, soit comme un jeu (le nombre secret), soit comme une activité de groupe (la cuisine). Toute activité, ou presque, peut être transformée en jeu de communication non-verbale.



# Jeux de confiance mutuelle

**L'un des obstacles récurrent: dans la communication est le manque de confiance. Alors, pratiquons la confiance!**

## Guider l'aveugle

6-30 pax > 20-30 min. > Débriefing ! > Intimité !

Les participants sont par paires et se mettent l'un derrière l'autre sans se toucher. Celui qui se trouve devant doit fermer les yeux et se laisser guider par son camarade derrière lui qui n'a le droit de prononcer que 5 mots : en avant, en arrière, à droite, à gauche, stop. Toutes les paires du groupe marchent en même temps et en silence (sauf lorsqu'ils guident) et l'animateur peut ajouter des obstacles, faire du bruit, etc. Les rôles sont ensuite inversés.

Puis, chaque paire refait l'exercice, mais cette fois en guidant uniquement par le toucher et sans prononcer d'instructions. Ce jeu illustre clairement les liens complémentaires de la communication verbale et non-verbale. Sachez que l'idée de « guider une personne aveugle » peut se concevoir dans n'importe quel environnement avec différents objectifs autres que celui de renforcer notre sens de la coopération.

## La bouteille ivre

7-12 pax > 10-15 min. > Débriefing ! > Intimité !!!

Les joueurs se tiennent en un cercle serré et une personne (la bouteille) se met au milieu, les yeux fermés. La bouteille se relâche complètement et doit se laisser balancer d'avant en arrière et sur les côtés par les autres participants en gardant les pieds au sol. Le groupe doit pousser gentiment la bouteille pour qu'elle ne tombe pas et donc ne se casse pas. Si le groupe est composé de filles de plus de 11 ans, celles-ci doivent toutes se protéger, les bras en bouclier sur la poitrine.

## Inventez vos propres jeux de confiance :

le principe est assez simple à mettre en pratique. Une personne se retrouve privée d'un de ses sens ou d'une de ses capacités et a besoin des autres pour accomplir une tâche ou simplement pour exécuter un geste de la vie de tous les jours.

## Le mur humain

6-10 pax > 10-15 min. > Débriefing ! > Intimité !

Les participants forment une ligne et l'un d'eux se tient 5 ou 6 mètres devant. Celui-ci doit alors courir aussi vite que possible en direction du « mur » et s'arrêter à temps pour en être le plus près possible, sans toucher ses camarades. Et interdiction au mur de reculer !

## Tomber de la table

6-10 pax > 10-15 min. > Débriefing ! > Intimité !!!

Une personne se tient debout sur une table et les autres participants se regroupent devant elle. La personne sur la table doit « se laisser tomber » sur le reste du groupe qui doit l'attraper aussi délicatement que possible.

***Les jeux de confiance peuvent être n'importe quel exercice où la sécurité d'une personne dépend des autres. Le but repose sur le fait de réduire les capacités de cette personne qui aura ensuite besoin de l'aide des autres. Ce type d'exercice peut être très riche en émotions et doit donc être bien encadré, avec une attention particulière au contexte et au groupe en question. Aucun participant ne doit se sentir forcé de faire un exercice s'il ne veut pas le faire, même si l'essence du jeu de confiance est bien de repousser ses propres limites. Le débriefing est particulièrement important, surtout si un participant a eu une expérience riche en émotions.***



# Jeux surprise

**Les jeux surprise révèlent un trait récurrent nous voyons de la compétition là où il n'y en a pas.**

## Les chaises

12-25 pax > 15-30 min. > Débriefing !!!

Placez 4 chaises au milieu de la pièce et séparez les joueurs en 3 à 5 groupes de 4 personnes, selon le nombre de participants. Chaque groupe reçoit une feuille avec une instruction qu'ils doivent suivre, sans la montrer aux autres groupes. Voici un exemple d'instructions :

- Placez les chaises en cercle
- Déplacez les chaises dans une autre pièce (ou simplement hors de la pièce)
- Chaque membre de votre groupe doit s'asseoir sur une chaise
- Faites en sorte que les chaises ne soient jamais en face les unes des autres

Sur ordre de l'animateur, tous les groupes commencent en même temps. Référez-vous au paragraphe principal à la fin du chapitre pour plus d'informations concernant la logique et le déroulement de ce type de jeu !

***Le principe des jeux surprise est le suivant : toutes les tâches sont complémentaires, et non contradictoires. Cela signifie qu'elles peuvent toujours se dérouler en même temps sans affecter l'un ou l'autre groupe. Bien souvent, les groupes commencent par se disputer sans engager aucune forme de communication et ne finissent qu'ensuite par se rendre compte que le plus simple et le plus rapide aurait été de coopérer. En général, on le réalise seulement lors du débriefing, une étape cruciale du jeu surprise.***

## Les lignes

12-30 pax > 10-20 min. > Débriefing !!!

Les participants forment deux lignes, en face l'une de l'autre. Chaque joueur du premier groupe a pour tâche de faire venir le joueur qui se trouve en face de lui de son côté de la pièce. Les joueurs du second groupe doivent faire de même, mais ni le groupe 1 ni le groupe 2 ne le savent. La solution serait de simplement échanger leurs places, pourtant la plupart des groupes commenceront d'abord par se disputer d'une manière ou d'une autre.

## Directions opposées

4-6 pax > 10-15 min. > Débriefing !!!

Choisissez 5 volontaires parmi les participants. Deux pour jouer, deux autres pour observer chacun un joueur et le dernier pour observer les interactions entre les deux joueurs. Attachez les deux joueurs par la taille aux deux extrémités d'une corde de deux mètres de long et demandez-leur de se tenir dos à dos, à environ un mètre de distance l'un de l'autre. Ensuite, placez un objet 3 à 4 mètres devant chacun des joueurs. Le but du jeu est que les joueurs attrapent l'objet devant eux.

## Comment inventer vos propres jeux surprise:

L'essentiel, dans un jeu surprise, consiste à rester évasif dans les instructions que l'on donne. S'il n'est jamais clairement question de compétition ou de coopération, les participants vont se baser sur leur instinct lorsqu'ils ont des instructions à suivre. Ainsi, chaque jeu présentant des instructions « vagues » devient un jeu surprise.



# Sports coopératifs

**Avec de simples modifications, un sport de compétition peut devenir un sport coopératif, tout en restant ludique.**

## Le Football

Les sports populaires comme le football sont un excellent moyen d'observer des valeurs fondamentales telles que le fair-play, la tolérance, la reconnaissance et le respect. Des règles simples et adaptées peuvent ainsi mettre un accent particulier sur la coopération au lieu de la compétition : par exemple, avant de commencer, les deux équipes doivent s'entendre sur diverses règles de fair-play (pas de jurons ou de mots blessants, aider les joueurs à terre à se relever, etc.) qui vont permettre d'accorder des points de fair-play à la fin du jeu, toujours par les joueurs eux-mêmes. Au final, le jeu permet d'inclure le dialogue, reste ludique et montre qu'il est impossible de gagner sans adopter une attitude fair-play. D'autres règles peuvent être ajoutées, par exemple : chaque membre de l'équipe n'a le droit de marquer qu'une seule fois, les buts ne comptent que s'il y a eu une passe et non si le joueur a dribblé tout seul, les garçons n'ont le droit de marquer qu'avec le pied gauche, etc. etc.

## L'Ultimate Frisbee et le Tchoukball

À la base, ces deux sports contiennent déjà plusieurs aspects de la coopération. Dans l'Ultimate Frisbee par

exemple, il n'y a pas d'arbitre et les joueurs décident eux-mêmes comment punir les fautes comme les jurons lorsqu'il y en a. Les deux équipes adoptent donc automatiquement une attitude fair-play. Quant au Tchoukball, il exclut tout effort lié au prestige, qu'il soit individuel ou collectif, car c'est un sport où les joueurs recherchent l'excellence à travers l'entraînement personnel et l'effort collectif. Le Tchoukball encourage les joueurs à atteindre la perfection tout en évitant les comportements fautifs envers l'adversaire.

## Comment inventer vos propres sports coopératifs :

La philosophie de ces deux derniers sports coopératifs peut s'adapter à n'importe quelle activité sportive. Il suffit généralement de changer une règle ou d'en ajouter une afin de rendre le but du jeu encore plus coopératif. En ce qui concerne le type de règles à inventer, les précédents exemples peuvent apporter quelques idées, mais il n'y a pas de limites à l'imagination.

Trouvez plus de sports coopératifs sur : [www.coopsports.com](http://www.coopsports.com) (en anglais)

## Crédits et droits de reproduction

Auteurs > Chloé Wagner (Graines de Paix) et Matthias Rüst (Service Civil International)

Contribution, révision, traduction et soutien > Delia Mamon (Graines de Paix), Suzanne Curcu et Maris Resnis (SCI)

Mise en page > Marilena Andrenacci (Service Civil International)

Soutiens financiers > Office fédéral des assurances sociales (OFAS), Société suisse d'utilité publique (SSUP), Fondation Dietschweiler, Fondation Anne-Frank et Fondation SoliWerk.

Remerciements > Nous remercions nos donateurs pour leur soutien financier ainsi que tous les bénévoles qui ont travaillé avec nous durant toutes ces années et qui ont été une source d'inspiration dans ce projet.

Ce document a été conçu et utilisé dans le cadre du projet *Construire la paix par une pédagogie de paix et un apprentissage global* de la branche Suisse du Service Civil International.

La reproduction et la diffusion à but non-lucratif est autorisée et encouragée. Veuillez nous informer de toute distribution à grande échelle. La reproduction partielle reste autorisée pour autant que la source soit dûment mentionnée.

POUR TOUT COMMENTAIRE, FEEDBACK OU SUGGESTIONS

> écrivez-nous à [peace-education@scich.org](mailto:peace-education@scich.org) et à [info@graines-de-paix.org](mailto:info@graines-de-paix.org)

> Visitez [www.peace-learning.org](http://www.peace-learning.org) > [www.scich.org](http://www.scich.org) > [www.graines-de-paix.org](http://www.graines-de-paix.org)