

Jeux de coopération

9.

Ali Baba et les 40 voleurs

Les élèves forment deux lignes l'une en face de l'autre. En chœur, ils disent lentement, en cadence, « Ali Baba et les 40 voleurs » tout au long de l'activité. L'enseignant se place au début d'une ligne et rythme le débit d'un geste de la main. L'élève en face de lui doit l'imiter, puis c'est celui à côté de l'enseignant qui imitera l'élève en face, et ainsi de suite, en zigzag.

La cadence peut varier, apportant ainsi une nouvelle difficulté.

Lorsqu'une personne se trompe, l'enseignant échange sa place avec un élève, et c'est celui-ci qui recommence le jeu.

VARIANTE : On peut faire plusieurs gestes l'un à la suite de l'autre.

Jeux de coopération

10.

L'assassin clin d'œil

Assis en cercle, le groupe désigne une personne qui fera le détective. Une fois nommé, le détective se retire pour permettre au groupe de désigner un assassin, puis il revient au sein du groupe pour trouver l'assassin.

Il a trois chances. Il doit le découvrir avant que tous les participants ne soient tués.

L'assassin tue quelqu'un en lui faisant un clin d'œil. Les personnes assassinées se couchent sur le dos. Le détective ne peut être assassiné.

VARIANTE : Le futur assassin peut aussi être désigné en secret (lorsque les élèves ont tous les yeux fermés).

Jeux de coopération

11.

La roue

Tous les élèves, sauf un, forment un cercle.

Ce dernier élève court autour du cercle, à l'extérieur, et touche l'épaule d'un camarade tout en continuant sa course. L'élève touché doit se mettre à courir à la poursuite de l'autre.

Le premier des deux élèves qui arrive à la place laissée libre l'occupe. L'autre continue à courir, et le jeu se poursuit.

VARIANTE : On peut demander aux élèves de marcher, sauter à pieds joints ou à cloche-pied, ..., plutôt que de courir.

Jeux de coopération

12.

La pieuvre

Un élève fera la tête de la pieuvre et gardera les yeux ouverts. Quatre autres feront les tentacules : les yeux bandés, ils entourent la tête de la pieuvre et la touchent du bout des doigts. Ils doivent suivre le mouvement de la tête, sans perdre le contact physique. La pieuvre se promène partout, lentement.

Au bout de quelques minutes, on change la personne qui tient le rôle de la tête.

VARIANTE : On peut établir que la tête a les yeux bandés, et les tentacules les yeux ouverts.