

## JEUX COOPÉRATIFS RESTORE



**Qu'est-ce que c'est ?** Ces jeux sont utilisés à différents moments de la journée ou du projet pour faire connaissance, se découvrir soi et les autres, créer des liens, mieux se comprendre et apprendre de chacun - coopérer.

**Les Principes** de ces jeux sont :

- l'atteinte d'un but commun :

\* lutter contre un ennemi commun, souvent un élément extérieur (une sorcière, la pollution, la guerre) ou éviter un phénomène naturel (tempête, pluie, soleil)

\* résoudre ensemble un problème

\* battre une autre équipe

- de jouer en équipes et non seuls les uns contre les autres/tout le monde gagne ou perd ensemble

- l'existence d'une ou plusieurs possibilités d'entraide entre les équipes ; définition d'une stratégie commune.

**Le but est d'**instaurer un vivre ensemble serein et coopératif.

**Les Objectifs** d'un jeu coopératif :

- Socialisation/Savoirs-être/Vivre ensemble/Compétences relationnelles

- Développement de valeurs : entraide, respect, solidarité....

- Comportements : savoir écouter, argumenter, négocier, décider, anticiper, avoir confiance en soi

**LA DESCRIPTION : voir les 18 jeux suivants.**



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Un projet  
qui fait  
grandir

LILLE  
ÉDUC'

***« Nous y trouverons tant d'avantages : y vivre l'expérience d'ouvertures vers les autres au lieu de nous sentir enfermés, isolés ou rejetés, dépasser notre envie tenace de gagner ou notre peur de perdre, prendre conscience de nos points de force et nous sentir valorisés par les autres quand les rivalités diminuent. » OCCE Paris.***



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Un projet  
qui fait  
grandir

LILLE  
ÉDUC'

## JEU 1 « Bonjour »



**Pour qui ?** A partir de 6 ans (en adaptant le jeu).

**Pour quoi ?** Ce jeu introduit un moment d'échange et de connaissance des autres

**Quand ?** Au début d'une journée pour démarrer, faire connaissance.

**De qui ?** Association le souffle Bruxelles – Devenir son propre médiateur- joelle Timmermans-Delwart.

### Déroulé :

- Demander aux participants de se mettre debout,
- Faire circuler les participants dans la pièce,
- Proposer de « se dire bonjour » les uns aux autres de manières différentes : dans d'autre langue, dans leur langue natale, avec un signe non verbal, personnalisé...

**Retour sur l'activité :** Qu'est ce qui a été facile ? Difficile ? Qu'avez-vous aimé ? Qu'est-ce qui vous a touchés ? Qu'avez-vous appris ?

*Toutes les réponses sont bienvenues. Écouter jusqu'au bout sans juger ou intervenir.*

*Rassembler les idées.*

## JEU 2 Traits de caractère et points forts



**Pour qui ?** A partir de 6 ans (en adaptant le jeu).

**Pourquoi ?** Ce jeu introduit un moment d'échange et de connaissance des autres. Approche corporelle.

**Quand ?** Pour faire plus ample connaissance et aller plus loin dans les échanges et la relation.

**De qui ?** Association le souffle Bruxelles – Devenir son propre médiateur- joelle Timmermans-Delwart.

### Déroulé :

- Former un cercle avec les participants qui sont debout.
- Faire avancer au centre du cercle chacun à tour de rôle, en disant son prénom et en faisant un geste indiquant une de ses compétences, un trait de caractère ou un point fort.
- Inviter les autres à l'imiter.

**Retour sur l'activité :** Etait-ce facile ? Difficile ? Qu'avons-nous appris ?

*Toutes les réponses sont bienvenues. Écouter jusqu'au bout sans juger ou intervenir.  
Rassembler les idées.*



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Un projet  
qui fait  
grandir

LILLE  
ÉDUC'



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Un projet  
qui fait  
grandir

LILLE  
ÉDUC'

### JEU 3 : Le jeu des prénoms.



**Pour qui ?** A partir de 6 ans (en adaptant le jeu).

**Pourquoi ?** Ce jeu introduit un moment d'échange et de connaissance des autres. Jeu d'adresse et de réflexes.

**Quand ?** Au début d'une journée pour démarrer, faire connaissance.

**De qui ?** Association le souffle Bruxelles – Devenir son propre médiateur- joelle Timmermans-Delwart.

**Déroulé :** les participants sont debout en cercle. On fait un 1<sup>er</sup> tour de cercle pour se présenter et dire son prénom.

- 1 - Je tape dans mes mains et j'envoie un « signe de direction » vers quelqu'un avec la main et je dis le prénom de la personne.
- 2- j'invente n'importe quel prénom, toujours avec le signe vers l'autre.
- 3- Je ne fais plus que le signe vers l'autre.
- 4- Je tape sur mes genoux et je fais le signe.

**Retour sur l'activité :** Etait-ce facile ? Difficile ? Qu'avons-nous appris ?

*Toutes les réponses sont bienvenues. Écouter jusqu'au bout sans juger ou intervenir.  
Rassembler les idées.*

## JEU 4 : « EN COMMUN AVEC TOI »



**Pour qui ?** A partir de 6 ans (en adaptant le jeu).

**Pour quoi ?** Ce jeu introduit un moment d'échange et de connaissance des autres et de soi. Approche corporelle.

**Quand ?** Au début d'une journée pour démarrer, faire connaissance.

**De qui ?** Association le souffle Bruxelles – Devenir son propre médiateur- joelle Timmermans-Delwart.

### Déroulé :

- Penser pour soi-même une appréciation positive : trait de caractère, trait physique, ou compétence que l'on possède.
- Se diriger vers une personne de son choix et lui demander par exemple : *Est-ce que comme moi, tu aimes... les animaux ?*
- Donner sa place et prendre la relève ou pas :
  - . Si l'autre répond oui, celui-ci donne sa place et prend la relève. Il se retrouve debout à proposer un trait de caractère, une compétence, une qualité à un autre enfant de son choix : *Est-ce que comme moi, tu es ... sportif ?*
  - . Si l'autre répond non, la 1<sup>ère</sup> personne se dirigera vers une autre personne jusqu'à ce qu'elle trouve quelqu'un qui a la même qualité qu'elle va lui céder sa place.

**Retour sur l'activité** : qu'est-ce qui a été facile ? Difficile ? Qu'avez-vous appris ?

*Toutes les réponses sont bienvenues. Écouter jusqu'au bout sans juger ou intervenir.  
Rassembler les idées.*



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Un projet  
qui fait  
grandir

LILLE  
ÉDUC'

## JEU 5 : « Les hauts et les bas »



**Pour qui ?** A partir de 8 ans (en adaptant le jeu).

**Pour quoi ?** Jeu de coopération, de reflexes. Approche corporelle.

**Quand ?** Pour redémarrer après un temps de pause, se remettre en route et coopérer.

**De qui ?** Jeux coopératifs pour bâtir la paix – Université de paix - chronique sociale - Mildred Masheder – juin 2011

### **Déroulé :**

Les participants debout forment un cercle. L'animateur crie un nombre suivi de « haut » ou « bas ». S'il dit « 5 bas », 5 participants doivent s'accroupir. Le jeu continue en appelant « 3 haut », seuls 3 enfants doivent être debout ou « 7 haut » ou « 6 bas », etc.

Les membres doivent être solidaires pour que les nombres soient toujours corrects.

**Retour sur l'activité** : qu'est-ce qui a été facile ? Difficile ? Qu'avez-vous appris ?

*Toutes les réponses sont bienvenues. Écouter jusqu'au bout sans juger ou intervenir.  
Rassembler les idées.*



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Un projet  
qui fait  
grandir

LILLE  
ÉDUC'

## JEU 6 : « Le regroupement »



**Pour qui ?** A partir de 8 ans (en adaptant le jeu).

**Pour quoi ?** Jeu de coopération

**Quand ?** Pour redémarrer après un temps de pause, se remettre en route et coopérer.

**De qui ?** Jeux coopératifs pour bâtir la paix – Université de paix - chronique sociale - Mildred Masheder – juin 2011

Les enfants courent en dispersion dans la salle, au signal de l'animateur, les enfants doivent se mettre par 2, par 3, par 5, etc., par couleur identique des yeux, par taille identique, par couleur de t-shirt identique, etc. c'est-à-dire par éléments visibles suivant la demande de l'animateur, ou par éléments non-visibles : goût, plat préféré, nombre de frères et sœurs, etc.

**Retour sur l'activité** : qu'est-ce qui a été facile ? Difficile ? Qu'avez-vous appris ?

*Toutes les réponses sont bienvenues. Écouter jusqu'au bout sans juger ou intervenir.  
Rassembler les idées.*



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Un projet  
qui fait  
grandir

LILLE  
ÉDUC'

## JEU 7 : Courses relais coopératives : « Le sauvetage »



**Pour qui ?** A partir de 8 ans (en adaptant le jeu).

**Pour quoi ?** Jeu de coopération. Approche corporelle.

**Quand ?** Pour redémarrer après un temps de pause, se remettre en route et coopérer.

**De qui ?** Jeux coopératifs pour bâtir la paix – Université de paix - chronique sociale - Mildred Masheder – juin 2011

Former deux équipes avec un nombre identique de joueurs. Matérialiser l'île déserte et la terre ferme.

Un joueur dans chaque équipe se trouve d'un côté de la salle (la terre ferme, c'est le sauveur), tous les autres sont sur l'île déserte (à l'opposé).

Le joueur seul sur la terre ferme doit traverser la mer pour aller chercher un joueur qui se trouve sur l'île déserte, le prendre par la main et le ramener sur la terre.

De là, ils repartent tous les deux chercher le suivant et ainsi de suite.

Les sauveurs doivent toujours se donner la main sinon ils recommencent.

**Retour sur l'activité** : qu'est-ce qui a été facile ? Difficile ? Qu'avez-vous appris ?

*Toutes les réponses sont bienvenues. Écouter jusqu'au bout sans juger ou intervenir.*

*Rassembler les idées.*



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Un projet  
qui fait  
grandir

LILLE  
ÉDUC'

## JEU 8 : Touchez une couleur



**Pour qui ?** A partir de 6 ans (en adaptant le jeu).

**Pour quoi ?** Jeu de coopération et d'observation. Approche corporelle.

**Quand ?** Pour redémarrer après un temps de pause, se remettre en route et coopérer.

**De qui ?** Jeux coopératifs pour bâtir la paix – Université de paix - chronique sociale - Mildred Masheder – juin 2011

Dans un espace délimité à l'avance, les participants se déplacent en marchant.

Nommez la couleur d'un vêtement que porte une personne dans le groupe.

Tous les participants doivent alors toucher une personne portant un vêtement de la même couleur.

On doit arrêter le jeu avant que les participants s'en lassent.

**Variante :** Se déplacer, en sautant, en courant, etc.

**Retour sur l'activité** : qu'est-ce qui a été facile ? Difficile ? Qu'avez-vous appris ?

*Toutes les réponses sont bienvenues. Écouter jusqu'au bout sans juger ou intervenir.*

*Rassembler les idées.*



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Un projet  
qui fait  
grandir

LILLE  
ÉDUC'

## JEU 9 : Le stylo



**Pour qui ?** A partir de 6 ans (en adaptant le jeu).

**Pour quoi ?** Jeu de coopération et de réflexes

**Quand ?** Pour redémarrer après un temps de pause, se remettre en route et coopérer.

**De qui ?** Ligand

### Déroulé :

Faire placer les joueurs par petits groupes de 3. Les joueurs de chaque groupe se positionnent tous debout, les mains derrière le dos en cercle.

Il est placé, un stylo, par terre au milieu du cercle. Le joueur 1 fait équipe avec tous les joueurs 1 des différents groupes, le joueur 2 fait équipe avec tous les joueurs 2, le joueur 3 fait équipe avec tous les joueurs 3.

Le premier qui ramasse le stylo a réussi. Puis on recommence.

**Retour sur l'activité :** qu'est-ce qui a été facile ? Difficile ? Qu'avez-vous appris ?

*Toutes les réponses sont bienvenues. Écouter jusqu'au bout sans juger ou intervenir.  
Rassembler les idées.*



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Un projet  
qui fait  
grandir

LILLE  
ÉDUC'

## JEU 10 : JEU coopératif « en file »



**Pour qui ?** A partir de 8 ans (en adaptant le jeu).

**Pour quoi ?** Jeu de coopération, brise-glace, met l'accent sur l'utilisation du corps.

**Quand ?** Pour redémarrer après un temps de pause, se remettre en route et coopérer.

**De qui ?** Association le souffle Bruxelles – Devenir son propre médiateur- joelle Timmermans-Delwart.

Nous allons commencer par bouger.

- Se mettre en file par ordre de taille,
- Se mettre en file par ordre de couleur de cheveux (du plus foncé au plus clair).
- Se mettre en file par ordre de grandeur de mains...
- Se mettre en file en se référant à son numéro d'habitation (du plus petit au plus grand)
- ...

Questions de synthèse : Qu'avez-vous observé ? Que découvrons-nous ?

*Toutes les réponses sont bienvenues. Écouter jusqu'au bout sans juger ou intervenir.  
Rassembler les idées.*



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Un projet  
qui fait  
grandir

LILLE  
ÉDUC'

## JEU 11 : petits trains par équipes



**Pour qui ?** A partir de 8 ans (en adaptant le jeu).

**Pour quoi ?** Jeu de coopération, de confiance et de stratégie.

**Quand ?** Pour redémarrer après un temps de pause, se remettre en route et coopérer.

**De qui ?** Jeux coopératifs pour bâtir la paix – Université de paix - chronique sociale - Mildred Masheder – juin 2011

### Déroulé :

Les participants forment plusieurs petits trains (selon le nombre de personnes) et ont les yeux fermés ou bandés.

C'est le dernier joueur de la file qui dirige le train qui lui a les yeux ouverts et non couverts.

Il doit presser l'épaule ou les épaules de celui de devant selon ce qu'il a décidé de faire :

- S'il presse l'épaule de droite : on tourne à droite.
- S'il presse l'épaule de gauche : on tourne à gauche.
- S'il presse une fois les deux épaules : on avance.
- S'il presse deux fois les deux épaules : on s'arrête.

Et l'information doit passer de joueur en joueur jusqu'à ce que l'information arrive au premier qui du coup tourne à droite ou à gauche ou s'arrête ou avance.

Questions de synthèse : Qu'avez-vous observé ? Que découvrons-nous ?

*Toutes les réponses sont bienvenues. Écouter jusqu'au bout sans juger ou intervenir.  
Rassembler les idées.*



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Un projet  
qui fait  
grandir

LILLE  
ÉDUC'

## JEU 12 : Jeu du carwash ( lave auto )



**Pour qui ?** A partir de 8 ans (en adaptant le jeu).

**Pour quoi ?** Jeu de coopération

**Quand ?** Pour redémarrer après un temps de pause, se remettre en route et coopérer.

**De qui ?** Association le souffle Bruxelles– Devenir son propre médiateur- joelle Timmermans-Delwart.

Placer huit personnes en deux files face à face, à une distance de leurs deux bras tendus. Ces deux files représentent les deux rangées de brosses du car-wash.

- Les deux premières « brosses » savonnent et frottent (mouvement circulaire).
- Les deux brosses suivantes miment l'eau qui coule (tapotement avec le bout des doigts)
- Les deux suivants représentent l'eau qui « rince » (mouvement large de balayage du dos).
- Les deux derniers miment le « séchage » (en soufflant sur la « voiture »).

Les autres participants sont en file indienne à l'entrée du carwash.

Faire avancer une personne à la fois dans la Carwash.

Inviter chaque personne à l'entrée du carwash à exprimer ses besoins et ses demandes (je ne suis pas très sale, ne frottez pas trop fort, ne me soufflez pas dans le part brise (visage)...) )

### **Retour sur l'activité :**

Lorsque la voiture sort du Carwash : Voiture, comment te sens-tu ? Es-tu satisfait ? Peux-tu dire, demander, proposer quelque chose pour te sentir mieux ?

Lorsque toutes les voitures sont lavées : que peut-on faire pour se sentir mieux ?

*Toutes les réponses sont bienvenues. Écouter jusqu'au bout sans juger ou intervenir.*

*Rassembler les idées.*



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Un projet  
qui fait  
grandir

LILLE  
ÉDUC'

### Jeu 13 : la statue égyptienne (Exercice de respiration)



**Pour qui ?** A partir de 6 ans (en adaptant le jeu).

**Pour quoi ?** Ce jeu introduit un moment de relaxation et de retour au calme.

**Quand ?** Lorsqu'on a besoin de s'apaiser, se recentrer, se concentrer ou de revenir au calme.

**De qui ?** Association le souffle Bruxelles – Devenir son propre médiateur- joelle Timmermans-Delwart.

- S'installer confortablement sur sa chaise : pied au sol, dos droit, tête dans le prolongement de la colonne, menton légèrement rentré et mains tranquillement posées sur les cuisses.
- Etre attentif à sa respiration : inspiration calme qui gonfle le ventre et expiration longue et profonde.
- Fixer un objet ou un point devant soi qui ne soit pas une personne.
- Rester totalement immobile et en silence au signal.
- Tenir une à deux minutes.

**Précaution :** Avoir une montre en main ou horloge. Encourager ceux qui arrivent à se concentrer malgré les rires d'autres... plutôt que de souligner le comportement qui dérange.

**Retour sur l'activité** : qu'est-ce qui a été facile ? Difficile ? Qu'avez-vous appris ?

*Toutes les réponses sont bienvenues. Écouter jusqu'au bout sans juger ou intervenir.  
Rassembler les idées.*



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Un projet  
qui fait  
grandir

LILLE  
ÉDUC'

## Jeu 14 : Remue-méninge sur le mot : « pratiques restauratives » (ou autre mot comme communication )



**Pour qui ?** A partir de 8 ans (en adaptant le jeu).

**Pour quoi ?** Jeu de coopération, approche cognitive.

**Quand ?** Pour redémarrer une séance ou faire un point bilan.

**De qui ?** Association le souffle Bruxelles– Devenir son propre médiateur- joelle Timmermans-Delwart.

### Déroulé :

Ensemble nous allons définir un mot. Par exemple ce que veut dire pour nous « pratiques restauratives » ou « communication ».

Noter sur un tableau toutes les idées et tous les mots des personnes autour de la notion de « pratiques restauratives » ou « communication ».

Veiller à la compréhension de chaque mot par tous.

**Retour sur l'activité :** était-ce facile ? Difficile ? Qu'avons-nous appris ensemble ?

*Toutes les réponses sont bienvenues. Écouter jusqu'au bout sans juger ou intervenir.  
Rassembler les idées.*



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Un projet  
qui fait  
grandir

LILLE  
ÉDUC'

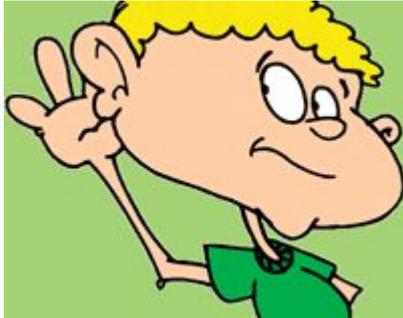


Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Un projet  
qui fait  
grandir

LILLE  
ÉDUC'

## Jeu 15 : Exercice d'écoute



**Pour qui ?** A partir de 6 ans (en adaptant le jeu).

**Pour quoi ?** Jeu d'écoute et d'intégration.

**Quand ?** Pour intégrer une notion, pour transférer des acquis.

**De qui ?** Association le souffle Bruxelles – Devenir son propre médiateur- joelle Timmermans-Delwart.

### Déroulé :

- Discuter à deux sur un sujet : l'un écoute, l'autre parle. Exemple de sujet : un moment en groupe que j'ai aimé ou que j'ai détesté. Mon pourquoi ? « personnel et professionnel » mettre en place les pratiques restauratives. Autre exemple : c'est quoi l'amitié ?
- Intervertir les rôles : celui qui a écouté parle et inversement.

**Retour sur l'activité :** noter les observations, mettre en commun, rechercher les moyens d'améliorer l'écoute.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Un projet  
qui fait  
grandir

LILLE  
ÉDUC'

## Jeu 16 : BINGO BONJOUR

### Bingo Bonjour

prénom :

Je suis végétarien.	Je suis allé(e) en Asie.	Je sais jouer aux échecs.	Je sais parler une langue étrangère.
J'ai une passion originale.	Je joue au squash.	J'ai appris quelque chose de nouveau récemment.	Je peux jouer d'un instrument de musique.
J'ai un animal de compagnie.	J'aime aller au cinéma.	J'aime la musique classique.	Je fais du ski.

**Pour qui ?** A partir de 6 ans (en adaptant le jeu avec des images ).

**Pour quoi ?** Jeu de connaissance.

**Quand ?** Pour démarrer une journée. Approche corporelle.

**De qui ?** Association le souffle Bruxelles – Devenir son propre médiateur- joelle

Timmermans-Delwart.

- Ecrire son prénom sur la feuille
- Circuler dans le groupe pour trouver une personne qui vit un des éléments proposé. (exemple : joue d'un instrument de musique, aime voyager, a un animal domestique, parle une autre langue, pratique un sport précis, est végétarien, etc...
- Lui faire signer la feuille à l'endroit indiqué.
- Trouver une personne différente pour chacune des cases.
- Compléter soi-même les cases vides et les faire signer.
- Crier BINGO lorsque toute la feuille est remplie.
- Le jeu s'arrête pour tout le monde à ce signal.

**Matériel :** une fiche bingo bonjour pour chaque participant.

**Retour sur l'activité :** Etait-ce facile ? Difficile ? Comment cela se fait-il que certains ont beaucoup de cases remplies et d'autres non ? Qu'avons-nous appris ?

*Toutes les réponses sont bienvenues. Écouter jusqu'au bout sans juger ou intervenir.  
Rassembler les idées.*

## JEU 17 : Jeu des Grimaces



**Pour qui ?** A partir de 6 ans (en adaptant le jeu).

**Pour quoi ?** Jeu d'expression des sentiments et émotions. Distinguer ce que l'on voit de ce que l'on pense et de ce que l'on ressent. Approche corporelle.

**Quand ?** Approche corporelle. Pour démarrer ou compléter une séance.

**De qui ?** Association le souffle Bruxelles – Devenir son propre médiateur- joelle Timmermans-Delwart.

- Composer un « masque » : par deux, à un mètre de distance, face à face, l'un commence à transformer son visage et à se composer un « masque ».
- Faire le miroir : l'autre suit et l'imité.
- Faire un petit temps d'arrêt lorsque les deux personnes ont la même expression sur le visage.
- Inter changer : la deuxième personne, à son tour, transforme son visage en une autre expression que la première imite.
- Continuer le jeu : composer quelques faciès différents en inter changeant.
- Arrêter le jeu après quatre à six faciès différents.

**Retour sur l'activité** : était-ce facile ? Difficile ? Qu'avons-nous appris ensemble ?

*Toutes les réponses sont bienvenues. Écouter jusqu'au bout sans juger ou intervenir.*

*Rassembler les idées.*

## Jeu 18 : JEU DE MIROIR



**Pour qui ?** A partir de 6 ans (en adaptant le jeu).

**Pour quoi ?** Jeu d'expression et de communication non verbale. Prendre conscience des difficultés de la communication et de la relation de confiance. Approche corporelle.

**Quand ?** Pour démarrer ou compléter une séance.

**De qui ?** Association le souffle Bruxelles – Devenir son propre médiateur- joelle Timmermans-Delwart.

### Déroulé :

- Placer les participants debout en cercle.
- Mettre une musique entraînante et demander aux participants d'imiter les gestes du premier danseur.
- Marquer un temps d'arrêt après quelques minutes en arrêtant la musique pour s'observer.
- Le premier danseur passe la main à sa droite ou à sa gauche dans le cercle et ainsi de suite.
- Partager l'expérience vécue.

**Retour sur l'activité :** était-ce facile ? Difficile ? Qu'avons-nous appris ensemble ?

*Toutes les réponses sont bienvenues. Écouter jusqu'au bout sans juger ou intervenir.  
Rassembler les idées.*