

6 FAVORISER LA RENCONTRE

Jeux pour la rencontre et l'amitié

Jeu, réflexion, attention, connaissance de soi, coopération

Contexte et enjeux :

Il y a des manières d'être et de vivre qui sont contraires à l'exclusion et aux injustices : apprendre à se connaître, coopérer, agir ensemble, résister à l'exclusion, pouvoir être fier de soi. Il y a aussi des jeux de société qui, au-delà de leur aspect ludique, font appel à nos émotions, nos capacités de toutes sortes, notre rapport à l'autre, notre réflexion.... et sont l'occasion de vivre et de penser émotions et décisions très variées, et de s'essayer à des « manières d'être ». On joue « pour de faux » car on n'est pas dans la réalité de la vie, mais on joue « pour de vrai » car on est dans la vérité de nos sentiments. En cela, les jeux peuvent être de précieuses leçons de vie. En voici quelques-uns.



Les dominos

Jeu pour apprendre à se connaître

Objectifs de l'activité :

Découvrir quels sont mes points communs avec d'autres

Age :

6-12 ans

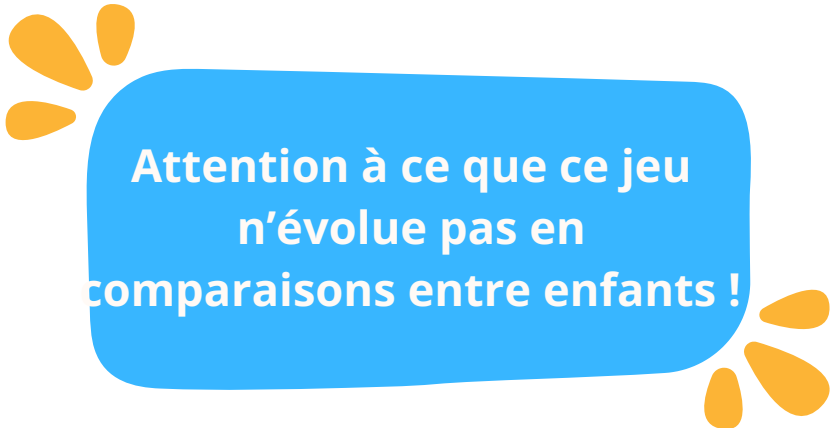
Nombre :

De 8 à 30 participants

Matériel :

Aucun en particulier

Déroulement de l'activité



Attention à ce que ce jeu
n'évolue pas en
comparaisons entre enfants !

Petit plus

Les participants sont assis en cercle. L'animateur explique qu'ils ne sont pas placés par hasard, mais comme des dominos ; ils ont donc un point commun avec leurs voisins. Dans un premier temps, cela peut être un élément visible (par exemple des vêtements de la même couleur), dans un second temps un élément invisible (par exemple, un goût, un loisir commun...).

L'animateur laisse quelques minutes pour que chacun trouve un point commun avec son voisin de droite et un autre avec son voisin de gauche. Quand tout le monde a fini, un volontaire commence le tour de cercle en disant : « Avec...(prénom du voisin de gauche), nous avons comme point commun... » Ensuite tous les participants changent de place et recommencent l'exercice.

Sources

- [« Jeux coopératifs pour bâtir la paix », éditions Chronique sociale](#)



Les trésors

Jeu pour être fier de soi

Objectifs de l'activité :

Présenter un aspect de sa personnalité aux autres.

Age :

6-12 ans

Nombre :

De 5 à 30 participants

Matériel :

Objets variés apportés par l'animateur (un ballon, une console, un livre, un animal-jouet, une moto miniature, un cœur....) la collection d'objets peut être complétée par des photos ou des images.

Déroulement de l'activité

L'animateur demande à chaque participant de choisir un objet qui lui plait beaucoup. Ensuite, chacun montre celui qu'il a choisi et explique son choix aux autres.

Sources

- [« Jeux coopératifs pour bâtir la paix », éditions Chronique sociale](#)



Jeu des lignes

Jeu pour être fier de soi

Objectifs de l'activité :

Réaliser que nous voyons de la compétition là où il n'y en a pas.

Age :

à partir de 8 ans

Durée :

10-20 min

Nombre :

De 8 à 30 participants

Matériel :

Aucun

Déroulement de l'activité

Les participants forment deux lignes, la 1 et la 2, en face l'une de l'autre, de chaque côté d'une pièce.

Le meneur de jeu donne la même consigne de jeu à chaque groupe, séparément, sans que l'autre groupe ne l'entende.

Consigne : Chaque joueur de la ligne 1 a pour objectif de faire venir le joueur de la ligne 2 qui se trouve en face de lui, de son côté de la pièce.

Les joueurs de la ligne 2 doivent faire de même : chaque joueur de la ligne 2 a pour objectif de faire venir le joueur de la ligne 1 qui se trouve en face de lui, de son côté de la pièce.

A haute voix, on annonce : vous devez tous réussir votre objectif. Vous avez le droit de vous parler !

La solution serait simplement d'échanger leurs places, pourtant spontanément c'est un jeu de force qui s'engage : le plus fort réussit à tirer l'autre vers son propre objectif. La plupart des groupes commenceront d'abord par se disputer d'une manière ou d'une autre.

Au bout de quelques minutes, quand les lignes ont bougé, on arrête le jeu et on demande : avez-vous atteint votre objectif ? Les uns vont répondre oui, les autres non.

On redit la consigne : les deux doivent remplir l'objectif. Comment y arriver ensemble ? Reprenez vos places initiales et réfléchissez : comment faire pour que vous gagniez tous ?

Normalement, les enfants comprennent qu'ils doivent juste échanger leur place, donc collaborer.



Le crayon coopératif

Jeux pour résister à l'exclusion



Objectifs pédagogiques :

Communiquer et s'organiser pour atteindre un objectif commun

Durée :

10 à 20 minutes

Age :

6 à 12 ans

Nombre :

3 à 10 participants

Matériel :

Pelotes de laine ou bobines de ficelle (plus résistantes), stylo, bouteille en verre

Préparation du jeu

Nouer des bouts de ficelle autour d'un stylo. Il doit y avoir autant de bouts de ficelle que de joueurs, et tous les bouts doivent être d'une longueur semblable. Plus il y aura de joueurs, plus les bouts de ficelles devront être longs.

Déroulement de l'activité

Placer la bouteille dans un endroit central et faire un cercle autour avec tous les joueurs. Chaque participant saisit un bout de ficelle rattaché au stylo, de telle sorte que le stylo se retrouve en l'air au-dessus de la bouteille.

Le but du jeu est de faire entrer le stylo dans le goulot de la bouteille. Pour cela, les joueurs devront tirer sur leurs bouts de ficelle en se coordonnant.