



Le festival scout de l'animation

COOPERER POUR GAGNER

Tranches d'âge concernées : baladins, louveteaux

Déroulement

Comment passer du jeu de compétition au jeu de coopération ?
« Animateurs contre enfant, bleu contre roue... ? »
Et si on jouait autrement ?

Qu'est-ce qu'un jeu de coopération ?

C'est un jeu de société qui propose aux joueurs de mobiliser ensemble des stratégies de solidarité, dans le but de gagner tous ensemble contre un ennemi commun.

Ce type de jeu est né dans les années 80, voulant prôner d'autres valeurs que la compétition et les rapports de force... mais plutôt l'entraide, le partage grâce à des règles liant la réflexion et le hasard, l'anticipation et la coordination, le tout grâce à une bonne communication pour servir efficacement l'issue du jeu en bénéficiant des attitudes et compétences de chacun. N'est-ce pas, en résumé, nos objectifs scouts ?

Gagner ? Oui mais pas contre l'autre...
Perdre ? Peut-être mais pas seul...
Quelle expérience enrichissante et grandissante !

But de l'atelier

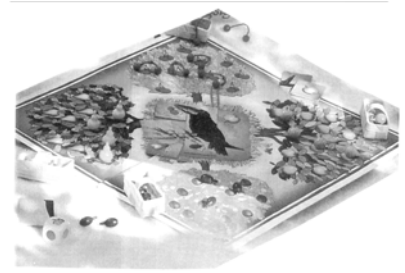
- Découvrir ensemble des jeux de coopération et leurs règles spécifiques
- « recettes » pour créer un jeu de coopération
- Atelier « création » d'un jeu de coopération

Alors avec une bonne dose d'imagination, osons créer des variantes à l'infini... et au-delà !! Utilisons ce canevas pour inventer des jeux sans perdant, ni gagnant mais tous gagnants, selon nos thèmes de jeux, de camp...

Allons-y !

Le jeu de la corneille (HABA) 5 à 8 ans

Dans un verger, les enfants cueillent des fruits pour faire une bonne tarte. Seulement la corneille, elle aussi aime les fruits et les prend dans le panier des enfants. Si nous nous entraïdons, si nous donnons nos fruits en trop aux autres, notre panier sera rempli avant que la corneille aie tout pris. Nous pourrons gagner tous ensemble.



Le brigand Briquambroque (HERDER, épuisé) 6 à 10 ans

Dans une grande forêt habite le géant Briquambroque. Il est armé de sept horribles couteaux. Il est friand des tartes de grand-mère. Pour l'empêcher de venir voler les tartes, nous devons être deux pour le capturer et l'enfermer dans le poste à incendie d'où il s'échappera aussitôt au tour suivant. Mais à chaque pris, nous lui prendrons un de ses couteaux. S'il réussit à prendre plus de tartes que nous lui avons pris de couteaux, il aura gagné tandis que nous aurons perdu tous ensemble. Nous gagnons si nous lui prenons plus de couteaux qu'il n'a pris de tartes.



T'chang (CASSE-NOISETTES) 8 à 12 ans

Enfermés dans le fameux labyrinthe chinois de la tombe d'un empereur, nous devons réussir à en sortir grâce à de petites lucioles qui nous montrent le chemin. Nous devons découvrir par quelle porte nous pourrons sortir si et seulement si nous avons trouvé les 7 pièces du tangram et si nous sortons tous ensemble... Mais nous n'avons pas que des amis dans le labyrinthe et nous devons nous entraider afin d'arriver sain et sauf à la bonne sortie et avec assez de lucioles. Nous pourrons nous délivrer, partager et nous donner des conseils en cours de route.



Les pluies acides (HELDER, épuisé) 8 à 12 ans

La pluie tombe et avec elle, toute la pollution retombe sur les branches de l'arbre qui risque de mourir. Nous devons grimper dans l'arbre et nettoyer une à une les feuilles touchées. Nous devons nous coordonner pour être le plus efficace possible afin de ne pas se laisser submerger par la pluie qui n'arrête pas de tomber. Réussirons-nous à sauver l'arbre en coopérant ?

