

# 1 Points communs

- (A)** Identifier ensemble,  
en cinq minutes,  
le maximum de points communs  
entre tous les membres du groupe.  
  
(chercher des points qui ne sont pas  
directement évidents ou apparents)



## 2 Remue-méninges

- (A)** En 3 minutes,  
trouver et nommer ensemble,  
sans faire aucun autre commentaire,  
le maximum d'usages possibles à  
un caddie de supermarché.

Alternative :

Trouver le maximum  
d'usages possibles à un cerf-volant.



[cooperer.org](http://cooperer.org)

### 3 Boîte à papier

- (A) Chacun·e écrit sur un bout de papier quelque chose de soi que les autres ne connaissent pas.
- (B) Mettre les papiers dans une boîte et en tirer un au hasard : le groupe cherche à identifier son auteur. Faire le tour de tous les papiers.
- (C) Le groupe vérifie les attributions faites et chacun·e peut compléter l'information si souhaité.



## 4 Gestes et sons

- (A) Former un cercle debout, puis une personne passe un geste à la personne qui est à sa droite, laquelle en fait de même, jusqu'à faire le tour.
- (B) Le groupe continue en silence à se passer un geste, mais celui-ci peut être progressivement modifié (en veillant à ne pas trop le changer).
- (C) Après trois tours, on y ajoute un son, qui peut aussi être peu à peu modifié.



5

## Noeud

- (A) Former un petit cercle en se plaçant debout face à face.
- (B) En silence, chacun·e lève la main droite et saisit la main d'une personne (autre que celle qui est juste à côté). Puis de même avec la main gauche.
- (C) Toujours en silence, démêler le noeud sans se lâcher les mains.



[cooperer.org](http://cooperer.org)

## 6

## Machine

- (A) Une personne se met au centre et effectue un mouvement simple de son choix, accompagné d'un son.
- (B) Une deuxième personne la rejoint en ajoutant un mouvement et un son pour l'accompagner ou lui répondre. Puis une troisième et ainsi de suite.
- (C) Le groupe continue à faire jouer cette machine puis progressivement en accélère ou en ralentit le rythme.



## 7 Associations libres

- (A) Former un cercle puis une personne commence à dire un mot qu'elle passe à la personne qui est à sa droite.
- (B) Celle-ci y associe, sans réfléchir, un mot qu'elle passe à la personne à sa droite, mot sur lequel rebondira la personne suivante et ainsi de suite.
- (C) Faire autant de tours que souhaité. Après deux tours, associer avec un mot qui commence avec la même lettre que le précédent ou qui rime avec lui.



## 8 Histoire à construire

- (A) Lire la première phrase de l'histoire :  
*"Personne ne sait vraiment d'où vient ce mystérieux étranger. Il s'est simplement présenté un jour au..."*
- (B) Le groupe continue l'histoire :  
une personne dit quelques mots puis laisse d'autres s'exprimer avant de reprendre la parole qui circule selon l'inspiration.





9

## Slogan

- (A) Chacun·e écrit un mot sur un papier sans le montrer aux autres.
- (B) Le groupe prend connaissance de tous ces mots. Il élabore et écrit, avec cet ensemble de mots, un slogan qui a pour but de mettre en valeur la notion de coopération.



[cooperer.org](http://cooperer.org)

## 10 Science-fiction

- Ⓐ Imaginer ensemble trois objets tout à fait nouveaux qui pourraient exister en l'an 2100 et être d'un usage plus ou moins courant.
- Ⓑ Donner un nom à chacun de ces objets.



11

## Carré

- (A) Répondre, en 2 minutes, chacun·e pour soi sur un papier à la question :  
*" Combien de façons existe-t-il de découper un carré en 4 parties de forme et de surface identiques ? "*
- (B) Mettre en commun les réponses et chercher ensemble d'autres possibilités.



## 12 Jeu -> coopératif

- Ⓐ Identifier ensemble un jeu que chaque personne présente connaît.
- Ⓑ Imaginer des règles et un déroulement susceptibles de rendre ce jeu coopératif plutôt que compétitif.

*Si l'occasion s'en présente,  
on peut ensuite y jouer  
de manière coopérative*



## 13 Objets

- (A) Chacun·e choisit en pensée un objet, au hasard.
- (B) Les objets choisis sont communiqués au groupe.
- (C) Le groupe imagine comment ces objets pourraient servir s'il devait se retrouver échoué sur une île déserte.



## 14 Définition

- (A) Chacun·e choisit en pensée une syllabe, puis le groupe se divise en deux.
- (B) Les membres de chaque sous-groupe mettent en commun leurs syllabes et les accolent pour former un mot.
- (C) Chaque sous-groupe imagine, en 4 minutes, une définition originale de ce mot.
- (D) Les deux sous-groupes se retrouvent pour partager leur production.



## 15      2 + 2 mots

- Ⓐ Le groupe se divise en deux et chaque sous-groupe choisit deux mots, un pour quelque chose de concret et un pour quelque chose d'abstrait.
- Ⓑ Les deux sous-groupes mettent en commun les mots choisis.
- Ⓒ Chaque sous-groupe cherche des points communs entre les deux entités concrètes, puis imagine une petite histoire en y incluant les quatre mots.
- Ⓓ Les sous-groupes partagent l'histoire.



16

## Pont

- (A)** Prendre une vingtaine de feuilles de papier (format A4 ou équivalent).
- (B)** Construire ensemble le pont le plus long et le plus robuste possible avec les seules feuilles de papier (sans utiliser ni ciseaux ni colle).





17

## Dessin

- (A) Prendre deux feuilles de papier A4 vierges et un crayon.
- (B) En silence, tenir le crayon ensemble et dessiner une maison sur une des feuilles.
- (C) Echanger : en quoi les dessins sont-ils l'expression d'un travail coopératif ?
- (D) En silence, tenir le crayon ensemble et dessiner un arbre sur l'autre feuille.



## 18 Construction

- (A) Choisir ensemble dans l'environnement proche une vingtaine de petits objets variés (mesurant de 5 à 50 cm).
- (B) Construire en commun avec tous ces objets la tour la plus haute (qui tienne debout sans aucun support).



19

## Sketche

- (A) Imaginer et jouer ensemble une histoire sous forme de sketch à partir de l'image ci-dessous.



[cooperer.org](http://cooperer.org)

20

## Mime

- Ⓐ Constituer deux sous-groupes qui se tiendront à une certaine distance.
- Ⓑ Chaque sous-groupe de son côté choisit un mot et prépare un mime collectif qui servira à faire deviner le mot choisi à l'autre sous-groupe.
- Ⓒ A tour de rôle, chacun d'eux joue le mime préparé et l'autre sous-groupe cherche à trouver le mot choisi au départ.



## 21 Sculpture

- (A) Le groupe se divise en deux.
- (B) Chaque sous-groupe de son côté choisit un personnage ou un animal et va s'en inspirer pour sculpter un membre du sous-groupe (position du corps, expression du visage).
- (C) A tour de rôle, chaque sous-groupe montre la sculpture à l'autre sous-groupe qui pourra exprimer ce qu'elle représente à ses yeux.



## 22 Mot le plus long

- (A) Tirer au hasard 10 lettres et écrire chacune sur un bout de papier.
- (B) Chercher ensemble à composer le mot le plus long à partir de ces 10 lettres.
- (C) Échanger sur la manière dont cette tâche collective a été réalisée.



**23**

## **Chanson**

- (A) Identifier une activité appréciée par chacun·e dans le groupe.**
- (B) Choisir une chanson ou un couplet que chacun·e connaît.**
- (C) Rédiger sur cette chanson des paroles en rapport avec l'activité identifiée initialement.**



## 24 Jeu de lettres

- (A) Tirer au hasard 12 lettres et écrire chacune sur un bout de papier.
- (B) Une personne compose un mot de 3 lettres à partir du tas de 12 lettres.
- (C) Le groupe compose ensuite à partir de ce mot, en s'entraïdant, un nouveau mot (on peut enlever, prendre dans le tas de lettres ou déplacer au maximum 2 lettres).
- (D) Poursuivre la composition de nouveaux mots en utilisant les 12 lettres.





25

## Cuisine

- (A) Chacun·e pense individuellement à un ingrédient qui peut être cuisiné.
- (B) Les différents choix sont notés et mis en commun.
- (C) Le groupe imagine ensemble deux recettes possibles avec tous ces ingrédients.

*Si l'occasion s'en présente,  
le groupe peut cuisiner et  
déguster l'une ou l'autre recette.*



[cooperer.org](http://cooperer.org)

## 26 Numérotation

- (A) Former un cercle et fermer les yeux.
- (B) Le groupe va compter de 1 à 15 : une personne dit « 1 », puis une autre « 2 » et ainsi de suite, de façon aléatoire, sans se consulter.

Le défi consiste à ne pas dire un chiffre en même temps.

Chaque personne peut dire plusieurs fois un numéro, mais pas deux fois de suite (si des personnes parlent en même temps, on recommence à 1).



## 27 Jour de naissance

**(A)** En silence :  
Se placer dans l'ordre  
du jour de naissance dans l'année  
(du 1er janvier au 31 décembre).

Alternative :

Se placer dans l'ordre  
de la taille des chaussures  
portées par chaque personne.



## 28 Baguettes

- (A) Prendre chacun·e un objet d'une longueur de 20 à 100 cm environ (crayon, baguette, etc.).
- (B) Tout le groupe se relie par ces objets tenus au bout des index tendus de chaque personne.
- (C) Déterminer ensemble un endroit où le groupe se déplacera en restant relié.
- (D) Réaliser le déplacement en silence, en veillant à ce qu'aucun objet ne tombe (cas échéant, le ramasser et continuer).



## 29 Appui dos à dos

- (A) Le groupe se met debout de telle sorte que chaque personne appuie son dos sur celui des autres.
- (B) Le groupe s'accroupit de concert en maintenant l'appui dos à dos.
- (C) Le groupe se relève, toujours en maintenant l'appui dos à dos (il est possible de se crocher l'un à l'autre avec les bras).



## 30 Figure corporelle

- (A) Reproduire au mieux une ou l'autre des figures ci-après en s'entraîdant dans le groupe.



## 31 Dialogue

- (A) Improviser un dialogue entre ces trois personnes à partir de l'image ci-dessous.



32

## Poème

- (A) Choisir en commun un thème pour un poème.
- (B) Rédiger ensemble un poème de quatre vers avec rimes.
- (C) Puis le scander à tour de rôle tel un slam.

