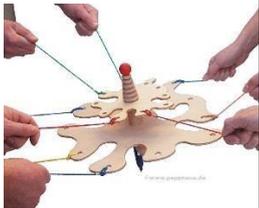




	Cycles			
	1	2	3	
<p>Jeux coopératifs pour bâtir la paix, Masheder Mildred, 2005</p> <p>A l'école ou au travail, la compétition joue un rôle majeur dans notre vie. Dès lors, il semble juste qu'elle ne doive pas dominer le jeu car son influence est déterminante sur notre amour-propre et notre confiance en nous-mêmes. Force est de constater qu'actuellement, le jeu compétitif est plus largement répandu. Tous les types de jeux ont leur place, mais l'équilibre entre la coopération et la compétition doit être plus grand. Ce livre est une source d'idées et d'inspiration pour conforter l'évolution vers les jeux coopératifs. Il regroupe plus de 300 jeux et sports coopératifs. Leur but est de développer la confiance en soi, le respect de l'autre, la cohésion du groupe et la solidarité. Ce livre s'adresse aux enseignants mais aussi aux parents et à toute personne travaillant avec des enfants à partir de l'âge de 3 ans.</p> <p>Compétences psychosociales, Bida (302066)</p>	X	X	X	
<p>Jeux de groupe pour mieux vivre ensemble, Pic Lelièvre, 2014</p> <p>Pour les 6-14 ans :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Des jeux pour se rencontrer, pour mieux se connaître - Des jeux pour faire partie d'un groupe, pour communiquer - Des jeux pour écouter et regarder <p>Des jeux pour mieux vivre ensemble.</p> <p>Egalité des chances, Leli (312795)</p>	X	X		
<p>Feelings, Act In Games, 2017</p> <p>Comment améliorer le vivre ensemble ? Comment comprendre et accepter l'autre dans sa différence ? Quel rôle jouent les émotions ? Comment favoriser leur expression sans nourrir le jugement ?</p> <p>Feeling réunit le plaisir du jeu et la découverte des émotions. C'est aussi possible entre adultes et enfants... Feelings c'est ne pas juger le point de vue d'un enfant ou imposer le sien.</p> <p>Compétences psychosociales, Bida (316090)</p>		X	X	
<p>Les Petits citoyens, Kidikoi Collection , 2016</p> <p>Deux jeux sont réunis dans cette même boîte (dès 8 / 9 ans) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pareil ? / Pas pareil ? Et - On devrait ? / On devrait pas ? <p>Le principe est le même pour les deux jeux : échanger, discuter, confronter des opinions différentes sur la base de situations / d'affirmations. L'objectif étant de découvrir qu'il existe de nombreuses manières d'appréhender les situations de la vie, ceci dans le respect mutuel.</p> <p>Egalité des chances, Kidi (314227)</p>	X	X		
<p>Zack, village de la paix, 2016</p> <p>Le jeu ZACK a été développé par l'association Village de la Paix. Pour approfondir le thème des conflits, du racisme et de la non-violence. Un jeu captivant et instructif pour enfants et élèves de 9 à 12 ans. Plusieurs équipes abordent de manière créative des situations difficiles du quotidien.</p> <p>Egalité des chances, vill (314228)</p>			X	
<p>Confliktbox, Birbaum André, Blumer Florian, Gutmann tThomas, Padeste marianne, Wirth Josef, 2007</p> <p>Pour approfondir le thème (conflits, violence, racisme), le Village de la Paix offre des journées d'impulsion pour les jeunes.</p> <p>Jeu de cartes pour aider à la gestion des conflits, dès 13ans.</p> <p>Compétences psychosociales, Meta (302297)</p>			X	
<p>Reality Check et Reality check 2, Metalog, 2014</p> <p>Un jeu qui permet à un groupe de se mobiliser autour d'un objectif commun, ceci malgré les perceptions différentes de chacun-e de ses membres. Une manière très ludique et pratique d'aborder des thèmes tels que la coopération, l'écoute, la communication, les représentations etc.</p> <p>Compétences psychosociales, Meta (311836, 311837)</p>		X	X	

<p>Tube-ball L'esprit d'équipe tient à un fil, Metalog, 2010</p> <p>Jeu de coopération à utiliser pour la cohésion d'équipe, le développement d'un projet commun, etc.</p> <p>Un tube de type "tuyau d'écoulement", ficelles et boules de bois fixées au tube, 3 balles en mousse</p> <p>Compétences psychosociales, Meta (309358)</p>	X	X	X	
<p>Tirer les ficelles (Strippen Zieher), Karl-Schubert Werkstätten und Wohngemeinschaft e.V., 2010</p> <p>Jeu de coopération destiné à la construction d'une réalisation commune.</p> <p>Réaliser un dessin ou résoudre un problème en équipe. Un jeu qui favorise la réflexion sur la place et le rôle de chacun, sur ce qui favorise ou au contraire freine un processus de groupe.</p> <p>Compétences psychosociales, Karl (309357, 313182)</p>	X	X	X	
<p>La baguette magique Metalog, 2004</p> <p>La baguette magique est un exercice de communication et de coopération qui permet aux participants de voir, entendre et même sentir l'interaction, telle une métaphore vivante. Cet exercice permet de souligner et de mettre en pratique plusieurs sujets : par exemple l'esprit de groupe d'une équipe, la communication et le leadership, la concertation dans un groupe, le partage du travail, l'importance des objectifs au travail, l'identification des rôles, etc.</p> <p>Compétences psychosociales, Meta (310114)</p>	X	X	X	
<p>Magic Nails, Metalog, 2012</p> <p>Les "magic Nails" forment un exercice de créativité et de coopération, qui rend l'interaction palpable, audible et visible, telle une métaphore vivante. Divers sujets peuvent être abordés de manière illustrée et plus vivante avec ce jeu, entre autres comment visualiser des concepts et résoudre des situations qui semblent insolubles.</p> <p>Compétences psychosociales, Meta (310184)</p>	X	X	X	
<p>Pipeline, Metalog, 2009</p> <p>Jeu coopératif pour groupes. Il s'agit de mettre et garder en mouvement une bille... et d'atteindre une cible.</p> <p>Les participants accomplissent ensemble des tâches exigeantes grâce à une communication efficace.</p> <p>Promotion de la santé, Meta (302441)</p>	X	X	X	
<p>Tower of power, Metalog, 2009</p> <p>Très beau jeu de coopération en bois pour 24 participants au maximum.</p> <p>Construire une tour ensemble, voilà le défi qui attend les participants.</p> <p>Autres thèmes, Meta (302437), Egalité des chances (313094), Promotion de la santé (302442)</p>	X	X	X	
<p>Les bâtons emmelés (Die unmöglichen Stäbe), Metalog,</p> <p>Jeu de coopération et de réflexion en équipe pour parvenir à démêler les bâtons sans couper la ficelle.</p> <p>Compétences psychosociales, Meta (310954)</p>	X	X	X	

<p>CulturRallye, Metalog, 2018</p> <p>CultturRallye est une méthode interactive et ludique permettant aux participant-e-s de vivre une expérience en dehors des aléas du quotidien tout en favorisant les parallèles avec ce dernier.</p> <p>Les participant-e-s se voient confronté-e-s durant le jeu à une sorte de "choc culturel" face auquel ils-elles peuvent se retrouver dans le cadre privé, scolaire ou professionnel.</p> <p>La variété et la complexité des sujets que vous pouvez traiter avec cet exercice dépendent avant tout de votre créativité. Si vous adaptez l'exercice à votre groupe, en personnalisant la mise en scène et en pratique ainsi que l'évaluation, l'expérience sera d'autant plus enrichissante et vive pour les participant-e-s.</p> <p>Compétences psychosociales, Meta (315885)</p>			X	
<p>Das Band, Metalog, 2010</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un des éléments clés des bonnes équipes est que chaque membre peut faire entièrement confiance aux autres. Mais l'on sait d'expérience que beaucoup de gens ont du mal à « lâcher prise » pour se laisser « rattraper » par les autres. Cette « cellule » de caoutchouc permet aux participants de vivre dans leur propre corps la sensation d'être entourés et soutenus par l'équipe. Apprendre à faire corps avec son équipe ! • Lorsque l'on souhaite encourager les rencontres émotionnelles sincères au sein de son équipe, on a besoin d'un espace protégé, entourant les participants comme un cocon. Placez-vous confortablement en position assise ou debout à l'intérieur du ruban avec votre groupe, adossez-vous, ressentez le soutien mutuel et discutez ce qui doit l'être. <p>Promotion de la santé, Meta (208083)</p>	X	X	X	
<p>Team 2, Metalog, 2015</p> <p>Le jeu Team2 permet d'expérimenter le travail d'équipe en terme de coopération, de résolution de problèmes. La solution ne peut être collective. Chaque participant doit constituer un carré avec les pièces à disposition devant lui. Une "place du marché" est constituée de pièces qui sont à la disposition de tout le monde.</p> <p>Compétences psychosociales, Meta (313183)</p>			X	
<p>Bamboleo, Zeimet Jacques, 1996</p> <p>Bamboleo est un jeu qui peut symboliser, en promotion de la santé, l'équilibre nécessaire entre facteurs risque et facteurs protecteurs. C'est un jeu d'adresse si simple que tout le monde peut s'y frotter et passer un bon moment. Et, si le plateau s'écroule, on est quitte pour une nouvelle partie !</p> <p>Promotion de la santé, Zeim (302365)</p>	X	X	X	
<p>Jouer avec le parachute, Krogh Inge-Lise, 2004</p> <p>Un grand parachute de 7,5 m de diamètre qui permet toute une série d'activités physiques centrées sur la collaboration et le plaisir.</p> <p>Promotion de la santé, Krog (301782)</p>	X	X	X	
<p>Collaboration Puzzle, Metalog, 2019</p> <p>Les thèmes pouvant être illustrés par le Collabortion Puzzle sont, entre autres, le travail d'équipe et la communication.</p> <p>Participants : 3 / 6 /10 (minimum / optimal / maximum)</p> <p>Durée (sans évaluation) : 15 à 50 minutes</p> <p>Espace requis : suffisamment de place pour créer une zone d'équipe et une zone de travail. L'espace séparant ces deux zones doit être suffisant pour ne pas permettre de contact visuel ni oral.</p> <p>Compétences psychosociales, Meta (316782)</p>			X	

<p>Transport de balle</p> <p>Un jeu coopératif qui se pratique en groupes de 4 à 12 participant-e-s. Une séquence d'animation dure entre 10 et 45 minutes sans compter le temps du "débriefing" qui constitue une partie essentielle de l'activité. Les règles sont adaptables à l'âge des participant-e-s. Ce jeu permet notamment d'aborder des thèmes comme la communication, le travail commun, la coopération, l'importance de chaque personne avec des rôles et des points de vue différents, etc. Un bon moyen d'acquérir ou de consolider les compétences psychosociales qui permettent de bien vivre ensemble.</p> <p>Compétences psychosociales, Meta (317939)</p>	X	X	X	
<p>PerspActive</p> <p>Un jeu coopératif qui se joue avec un groupe de minimum 5 personnes et 12 au maximum. Une séquence va durer entre 10 et 25 minutes, sans compter le temps du débriefing qui constitue une partie essentielle de l'activité. Les règles sont adaptables à l'âge des participant-e-s. Ce jeu permet de mettre notamment en lumière le fait que chacun-e a une perspective, un point de vue différent et l'importance de la communication. Une activité pratique pour le développement des compétences psychosociales.</p> <p>Compétences psychosociales, Meta (317940)</p>		X	X	