

LES JEUX COOPERATIFS

D'après un document créé par l'OCCE 72

1- Définition et principes d'un jeu coop

Définition :

Les jeux coopératifs reposent sur la poursuite d'un objectif commun pour tous les joueurs. Cet objectif ne pourra être réalisé que par l'entraide et la solidarité entre eux. Le défi proposé nécessite la mobilisation de chacun et la concertation de tous. Il ne s'agit pas de gagner sur l'adversaire mais de faire équipe pour gagner ensemble... ou de perdre ensemble.

Principes :

Jeux coop	Jeu compétitif
- Objectif commun à atteindre : ▪ un ennemi à vaincre (sorcière, pollution, loup) ▪ un phénomène naturel à éviter (tempête, pluie, soleil, lave) ▪ une équipe à battre - pas seuls les uns contre les autres: jeu en équipes de 3 ou 4 partenaires solidaires - Tout le monde gagne ou tout le monde perd - 1 ou plusieurs possibilités d'entraide entre les partenaires : des échanges, des dons, la construction d'une stratégie d'équipe	- Gagner/Faire mieux/Éliminer - La compétition-émulation une confrontation constructive un facteur d'éducation à la vie sociales'affirmer, se dépasser - La compétition-exclusion Dangereuse quand correspond à la loi du plus fort Disparition du plaisir de jouer Satisfaction d'avoir été le plus fort Colère d'avoir perdu = Comportements destructeurs

Qu'est-ce que la coopération ?

Définition du Larousse : Action de coopérer, de participer à une œuvre commune.

Définition du Robert : Action de participer à une œuvre commune

Petit historique :

Les jeux coopératifs sont nés aux Etats-Unis dans la mouvance non-violente issue de la période de la guerre du Vietnam. Ils sont repris au Canada, notamment suite à la publication d'études soulignant le fort taux de coopération dans les jeux des enfants de certaines sociétés primitives non-violentes. Le concept arrive en Europe par l'Allemagne grâce à la société Herder Spiele qui édite dans les années 80 une collection de jeux coopératifs à destination des enfants (Sauerbaum, Corsaro, Eskimo). Par la suite, le jeu coopératif fait son entrée chez certains éditeurs qui, aujourd'hui encore, sont les spécialistes du genre : Haba, Selecta, Oya et plus tard Djeco. Ils restent dédiés aux enfants. Depuis quelques années, cependant, le jeu coopératif envahit les gammes pour adultes (*Le seigneur des anneaux, Les chevaliers de la table ronde.*)

2- Les différents types de jeux coop

La coopération dans le jeu n'est pas l'exclusivité du jeu coopératif :

- dans certains jeux compétitifs : la victoire d'un joueur ne peut être atteinte que par l'alliance avec d'autres joueurs. Il s'agit plus de collaboration que de coopération.

Exemple : le tarot à 5 : 2 joueurs font équipe, mais celui qui appelle l'autre gagnera ou perdra au bout du compte plus de points.

- dans les jeux d'équipe : la victoire ou la défaite est partagée par plusieurs joueurs.

Exemple : volleyball

- dans les jeux semi-coopératifs : la victoire s'acquière seul, mais c'est le jeu qui l'emporte si les joueurs jouent de façon trop personnelle

Exemple : Star Edge : C'est un jeu de plateau où chaque joueur incarne l'un des peuples du monde de Terra. Ces joueurs vont devoir coopérer afin d'empêcher l'invasion de la galaxie par une race d'extra-terrestres hostiles. En d'autres termes, le premier adversaire des joueurs n'est autre que le jeu lui-même. Jeu de coopération, Star Edge est aussi un jeu de compétition. Si les joueurs ne sont pas collectivement vaincus par leur ennemi commun, celui qui réussira à marquer le plus de points de victoire l'emportera.

- dans les jeux de pseudo-coopération : les joueurs se liguent tous contre un seul joueur

Exemple : Scotland Yard : Un des joueurs est Mister X, gangster en fuite dans Londres. Les autres joueurs, incarnant des détectives de Scotland Yard, doivent le capturer en coordonnant leurs mouvements.

- dans les jeux coopératifs :

2 types de classement :

1- la stratégie de jeu

2- le défi

1- La stratégie de jeu

Jeu à pièces communes C'est un jeu de hasard : On obéit au dé. Certaines faces défendent les joueurs, d'autres les contrarient	Jeu avec possibilité d'entraide : Mise en commun des ressources ou de la mémoire, du résultat de son dé, de son avis	Jeu dans lequel il faut élaborer une stratégie commune, coordonner ses mouvements.
Perdre ensemble est moins dur que perdre seul	Plus d'efficacité à agir ensemble que séparément	Une stratégie de groupe est indispensable : apprendre à réfléchir ensemble, à s'écouter, à trouver sa place au sein du groupe
<i>Exemple :</i> Jeu du loup (dépend de ce qu'on pioche dans le sachet) Le verger (dépend de la couleur sur le dé).	<i>Exemple :</i> Au dodo les Oursons (on place les éléments en commun pour faire gagner le groupe.) 50 missions (on donne son avis, ses stratégies pour réussir le plus de missions).	<i>Exemple :</i> Après l'orage (on donne son avis pour élaborer la meilleure stratégie) Hanabi (on ne voit pas ses cartes, on doit donc compter sur les autres).

2- Le défi

Le but du jeu n'est pas seulement de vaincre l'oiseau, la pollution ou l'autre équipe, mais bien de créer une situation qui va nécessiter de la coopération.

Le défi n'existe que pour provoquer une émulation.

Jeu contre un élément extérieur : un ennemi à vaincre (sorcière, pollution) ou un phénomène naturel à éviter (tempête, pluie, soleil)	Jeu dans lequel 2 équipes s'affrontent. L'émulation vient de la confrontation des équipes.
Existence d'un défi qui fait appel à l'imaginaire : provoque l'émulation	Perdre ensemble est moins dur que perdre seul
<i>Exemple :</i> Jeu du loup (contre le loup) Le verger (contre le corbeau) Hop Hop Hop (contre le vent)	<i>Exemple :</i> Le verger (contre le corbeau) SOS Dino (contre les volcans et les météorites)

3- Rôle de l'enseignant.e

• Le jeu coop, une activité coopérative ?

On se satisfait souvent d'un semblant de coopération. **Ce n'est pas le jeu coopératif qui crée la coopération.** Le jeu coopératif n'est qu'un outil au service de l'activité coopérative.

Les 6 composantes qui définissent une activité coopérative :

-Le regroupement des apprenants:

La formation d'équipes se fait de différentes façons (groupe de niveaux homogènes, hétérogènes, regroupements aléatoires...)

-L'interdépendance positive:

Chaque élève ne peut accomplir la tâche (ou du moins difficilement) sans l'apport des autres membres de l'équipe.

-L'engagement:

La participation de tous les membres de l'équipe est essentielle. Chaque élève est responsable de ses apprentissages et aussi de l'aide qu'il apporte à son équipe pour atteindre les buts visés.

-Les relations interpersonnelles positives:

la communication, l'écoute, l'entraide, l'acceptation, la confiance, le respect

-L'évaluation:

On amène les apprenants à avoir une réflexion axée sur la dynamique de leur équipe et sur leurs habiletés interpersonnelles ou sociales.

-Le rôle de l'enseignant :

Il devient observateur. Il offre son soutien aux équipes d'apprenants. Il aide à l'évaluation du fonctionnement des équipes.

* Dans un groupe coopératif, les activités proposées sont conçues de telle façon que la participation de chaque personne est nécessaire pour atteindre l'objectif. Les individus de capacités et de talents différents ont chacun

une tâche à réaliser et travaillent ensemble pour atteindre un but commun. Le défi nécessite la mobilisation de chacun et la concertation de tous.

•Types de relations dans le jeu

Cependant, toute activité de groupe est confrontée à la différence d'investissement entre les membres. Certains, par lâcheté ou timidité, ne vont apporter aucune contribution alors que d'autres vont tout prendre en charge, empêchant l'expression de chacun.

Types de relations dans le jeu :

Un joueur dit aux autres ce qu'ils doivent faire. Il réfléchit à la place du groupe	Des joueurs attendent qu'on leur dise quoi jouer	Des joueurs se révoltent	Des joueurs choisissent des alternatives originales pour montrer leur indépendance
Un joueur, parfois deux, plus vifs, vont dire aux autres comment ils doivent jouer, organiser tous les déplacements, réfléchir à la place du groupe.	Quelques joueurs vont attendre qu'on leur dise quoi jouer sans se révolter aucunement : "On est là pour gagner et eux ont l'air de s'y connaître, alors	Quelques joueurs vont se révolter ouvertement : "Mais tais-toi, laisse-moi réfléchir", ou en jouant systématiquement autre chose que ce qui leur est vivement conseillé.	Quelques joueurs vont choisir des alternatives originales pour montrer leur indépendance : exemple, refaire un tour alors qu'il est arrivé ou prendre des risques inutiles, etc.

• Rôle du maître, de la maîtresse (posture).

Le rôle du maître, de la maîtresse, est primordial pour permettre au jeu de se dérouler dans une ambiance coopérative.

Le débriefing va constituer un moment propice à l'expression des difficultés relationnelles apparues au cours du jeu, puis à une réflexion sur les solutions à envisager : Comment t'es-tu senti pendant le jeu ? Quel rôle as-tu joué au sein du groupe ? Pourquoi ces comportements ? Comment faire autrement ? Quelles règles à établir pour que chaque personne soit actrice dans la coopération au sein du jeu ?

Ces réflexions peuvent aboutir à l'établissement de règles.

Exemple de règles qui ont été proposées par un groupe d'enfants dans le cadre d'un travail sur les jeux coopératifs :

- Quand une personne joue, les autres se taisent. Elle réfléchit et dit ce qu'elle pense faire.
- Les autres lui proposent d'autres façons de faire en expliquant pourquoi.
- La personne qui joue fait le choix final, qui n'est pas discuté pour l'instant, mais pourra l'être en fin de jeu.
- Si une personne ne sait pas quoi jouer, elle peut demander à quelqu'un de jouer à sa place par deux fois au cours du jeu (deux jokers).

4- Idées de projets dérivés

Les jeux coopératifs constituent un support pour la mise en œuvre de nombreux projets, qui impliquent l'élève dans ses apprentissages.

Exemples :

- Exposition des jeux réalisés
- Exposé sur les jeux coop
- Présentation des jeux dans le journal d'école
- Envoi des jeux aux correspondants
- Rencontre jeux coop avec d'autres classes, d'autres écoles, avec les maternelles...
- Soirée jeux coop avec les parents
- Echange de l'expérience jeux coop sur le site de l'école
- Présentation ou prêt à la ludothèque de la ville
- Stand à la fête de l'école
- Recueil de règles
- Prêt des jeux coop à la BCD
- Mise à disposition des jeux coop pour la récré
- Echanges de jeux coop avec d'autres classes
- Recherches sur les jeux à travers le monde, les temps

De même, les jeux coop permettent de travailler dans toutes disciplines et ainsi d'envisager un projet interdisciplinaire.

Exemples :

- Vivre ensemble
- HG : jeux à travers les temps, le monde
- Math : géométrie, grandeurs et mesure
- Français : langage oral, débat, production d'écrit
- Techno : analyse systémique, démarche technologique
- Langue : à quoi jouent les enfants anglais ?
- Arts visuels
- etc