

pour une culture de non-violence et de paix

4

*Ce texte n'émane pas comme les précédents, de la **Décennie pour une Culture de Non-violence et de Paix**, il est même bien plus ancien... mais, dans un langage à peine différent, il parle de même. Et il a été écrit par quelqu'un, qui est avec Célestin Freinet sur la liste des grands éducateurs.*

«La paix ne peut résulter que d'un commun accord. Pour réaliser cette unanimité en faveur de la paix, nous devons travailler dans deux directions à la fois : d'abord nous devons déployer immédiatement toutes nos énergies pour que les conflits soient résolus sans recours à la force, autrement dit, pour empêcher la guerre ; ensuite nous avons à engager un effort de longue haleine pour établir une paix durable parmi les hommes.

La **responsabilité** d'éviter les conflits incombe aux hommes politiques ; celle d'**établir une paix durable, aux éducateurs**. Nous avons à convaincre le monde de l'urgence d'un effort collectif universel pour poser les fondations sur lesquelles nous pourrions construire la paix. L'éducation à la paix ne saurait se réduire à un enseignement donné dans les écoles. C'est une tâche qui demande des efforts de toute l'humanité. Son but, en effet, n'est rien moins qu'une réforme universelle qui permettra le **développement** intérieur de la personne humaine, qui donnera à chacun une conscience plus claire de la mission de l'humanité et qui favorisera l'amélioration de la situation sociale. Ces objectifs s'imposent non seulement parce que l'homme reste largement ignorant de sa propre nature, mais encore parce que la plupart des gens ignorent tout des **mécanismes sociaux** dont dépendent leurs propres intérêts, voire leur survie à court terme.»

Maria MONTESSORI, «Pour la paix»

conférence prononcée devant le *Congrès européen pour la paix*,
Bruxelles, le 3 septembre 1936

éditée dans *Maria MONTESSORI, L'Éducation et la paix*,
collection «Culture de Paix», éd. Desclée de Brouwer, Paris 1996

Encore des propositions, des pistes de réflexion et d'action
Des moyens pour une culture de non-violence et de paix

4. Jeu et compétition ? Jouer la coopération

Le jeu tel qu'il est habituellement pratiqué est mangé par la compétition. Et la compétition mène à la valorisation du plus fort contre les autres. Arrogance du vainqueur, gloriole des supporters, qui n'ont pourtant rien fait !, humiliation du vaincu, et sa rage impuissante, ou son désespoir ; en équipe, exclusion du faible : ce sont les conséquences extrêmes de la compétition, dont nous trouvons des traces dans le moindre jeu d'enfants. Ainsi donc, il est urgent de refuser, ou du moins de prendre des distances avec la compétition.

Questionnons d'abord le sport :

Du sport, pour le plaisir de l'activité sportive, ou pour gagner ? pour être le plus fort ? pour écraser les autres ?

- Comment valoriser la lutte contre soi-même, le **dépassement de soi** ?
- Comment valoriser l'«**esprit sportif**», l'amitié avec l'adversaire ?
- Comment privilégier l'**esprit d'équipe** ?

Les jeux coopératifs

Il existe maintenant de nombreux jeux dont le fonctionnement est radicalement autre. Ce sont des jeux **sans gagnant ni perdant** : ensemble pour le plaisir du jeu, on réussit par la coopération.

Le principe des jeux coopératifs repose sur la poursuite d'un **objectif de groupe** qui ne pourra être réalisé que par l'**entraide** et la solidarité entre les joueurs. 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 et cause commune pour gagner ensemble... ou de perdre ensemble si le groupe s'est mal organisé.

Au plaisir de jouer, s'associe la valeur éducative de «mettre hors-jeu la violence».

Il y a actuellement des jeux coopératifs de toute sorte :

- Les jeux de société coopératifs :

Beaucoup de maternelles utilisent *Le Verger* (1) mais il y en a beaucoup d'autres. Des jeux ont deux règles, l'une coopérative, l'autre compétitive.

(Avis aux créateurs : il n'y a pas encore de jeu de société coopératif pour adultes aussi passionnant que les échecs ou le bridge...)

- Les petits jeux de groupe

à pratiquer à l'intérieur ou à l'extérieur, qui peuvent prendre la place de tous les jeux usuels.

Exemple :

Les chaises musicales coopératives (jeu de contact)

Tout le monde connaît le jeu des chaises musicales : à chaque étape, celui qui n'a pas trouvé de chaise est éliminé. En version coopérative, **tout le monde doit s'asseoir**, même s'il n'y a pas assez de chaises. Alors, on se serre, puis on s'assied sur les genoux les uns des autres, puis sur les dossiers des chaises, etc. jusqu'à ce qu'on ne puisse vraiment plus.

Quelques précisions :

Il est souvent difficile au début de faire passer la consigne de coopération auprès d'enfants très compétitifs, ce qui est le cas de beaucoup. Les éternels perdants apprécient beaucoup plus vie ! Mais ça en vaut la peine : les rapports du groupe se transforment.

Après chaque jeu, ou chaque groupe de jeux, on peut inviter les joueurs à dire comment ils se sentent. Cela peut permettre un échange autour des émotions, des tensions et des plaisirs éprouvés.

Un autre intérêt est que souvent, on peut moduler les règles suivant le groupe et les circonstances : l'absence de compétition ouvre à une attitude plus souple.

Il y a aussi de beaux jeux à faire avec un parachute de jeux. (2)

Un témoignage :

En juillet 2003, une équipe de formateurs du MAN-68, est allée au Kosovo animer un stage de jeux coopératifs «*La coopération dans les rapports interethniques*». Depuis, dans leur école, deux enseignantes ont lancé des ateliers réguliers de jeux coopératifs. Selon la directrice, ils aident les enfants à **s'exprimer**, les aident à **accepter les règles** et les rendent **plus calmes** !

Autres exemples

- Formez la paire (jeu de contact)

Matériel : des photos ou des cartes coupées en deux. De la musique. Les joueurs reçoivent chacun un morceau de photo. Ils circulent dans la pièce sur la musique (éventuellement en dansant !) en échangeant

continuellement leurs morceaux. Quand la musique s'arrêtent, ils doivent reformer très vite les paires et se jeter dans les bras l'un de l'autre en criant «Ah !» (ou, si on a peur des embrassades généralisées, ils se serrent la main en échangeant leurs prénoms. Ou autre chose.)

- **La queue du dragon** (jeu de contact et de mouvement)

Les joueurs, l'un derrière l'autre, se tiennent par la taille. C'est le dragon. La «tête» du dragon doit essayer d'attraper la «queue», qui essaie de lui échapper. Quand elle y arrive, le second joueur lâche, et devient une nouvelle «tête».

- **L'aveugle et son guide** (jeu de communication)

Les joueurs se mettent par deux. L'un a les yeux bandés. C'est l'aveugle. Son guide, sans parole, va lui faire visiter les lieux en assurant sa sécurité : en le tenant par la main ou l'épaule, en lui faisant toucher, etc. Ensuite on inverse les rôles.

- **Visé-Touché** (jeu de course-poursuite)

Chacun met sa main gauche derrière son dos. Chacun essaie de toucher la main gauche des autres avec son index droit.

- **Le dessin commun** ou «**tac-o-tac**» (jeu de créativité)

Matériel : un grand papier, des feutres de couleur. Chacun, à son tour, rajoute un élément au dessin.

- **La Tour de Babel** (jeu de coopération et d'habileté)

Matériel : des «cubes» de toute sorte (cubes en bois d'enfant, ou boîtes, ou n'importe quoi). But : le groupe essaie de construire la tour la plus haute possible. Déroulement : Chacun à son tour pose une brique sur les précédentes. Habileté, patience, attention aux autres. (Ce jeu existe, chez Non-Violence Actualité, sous le nom de *Bhavati*, avec des pièces d'une forme particulière). On peut jouer sur une table avec de petits cubes, ou au sol avec des boîtes... et un tabouret ou même une échelle pour placer les plus hautes.

Matériel : Des jeux de société coopératifs, souvent édités par des maisons allemandes, sont distribués par Non-Violence Actualité et disponibles au MAN-68

Bibliographie :

- *Jouons ensemble*, fichier, Ed. Non-Violence Actualité

- *Jeux coopératifs pour bâtir la paix*, tomes 1 et 2, Université de Paix de Namur

- *Je coopère, je m'amuse*. Ed. Chenelière, Pirouette

(Ces deux derniers ouvrages, étrangers, sont distribués par Non-Violence Actualité, et aussi disponibles auprès du MAN-68)

(1) «**Le Verger**» (3-6 ans) L'été fait mûrir les fruits. La corneille est ravie, elle attend avec impatience le moment où elle pourra satisfaire sa gourmandise. Mais voici que ce matin les enfants arrivent avec leurs paniers. Les enfants auront-ils rempli leurs paniers avant que la corneille n'ait tout mangé ? S'ils veulent y parvenir, ils devront s'entraider. Ce jeu existe en deux dimensions : pour jouer sur une table (2 à 4 joueurs), pour jouer par terre (éléments de plus grandes dimensions) (2 à 8 joueurs).

(2) **Le parachute** permet de nombreux jeux coopératifs avec des groupes d'enfants comme d'adultes, à l'intérieur ou à l'extérieur. En toile de nylon très légère et très résistante, il existe un modèle avec 12 poignées pour 10 à 20 personnes (6 m de diamètre) et un modèle plus petit (3,50 de diamètre).

Annexe

Et les jeux vidéos ?

Sans les diaboliser, ils présentent des dangers. Bien sûr, on proscriit les habillages cruels et violents. Mais même sans cela, ils ne prennent pas de distance avec la notion de vainqueur. Y a-t-il des jeux vidéo coopératifs ? Avis aux créateurs... D'autre part, ils coupent le joueur des personnes réelles de son entourage. La coopération se vit d'abord dans la réalité de la relation...

Et les jouets guerriers ?

Il y a eu de nombreuses campagnes, à notre sens justifiées, contre les jouets guerriers. Mais laissons jouer les enfants, même à la guerre, même si c'est déplaisant. C'est une phase. Ils peuvent avoir besoin de jouer l'affrontement, la puissance, la violence, la cruauté : acceptons-le. Mais l'adulte n'a pas à le favoriser : y jouer avec eux, fournir les jouets guerriers. Qu'ils fassent eux-mêmes leurs armes en lego ou en bouts de bois, pour les abandonner quand ils auront fini.

N'oublions pas l'objectif véritable : que, une fois devenus adultes, ils ne se servent pas d'armes...