

Les jeux coopératifs

« On a gagné, les doigts dans l'nez, on a perdu, les doigts dans l'... ! ». Les vainqueurs qui hurlent et les perdants humiliés, on a du mal à supporter ça. Les origines universalistes et pacifistes de la Pédagogie Freinet récusent l'idée de l'affrontement, de l'opposition, surtout quand elles sous-tendent une représentation éducative tournée vers l'émulation par la victoire de l'un sur l'autre. Les jeux coopératifs ont été créés en réponse à ces questionnements.

Non-violence Actualité, revue du Centre de Ressources sur la gestion non-violente des conflits, a rassemblé un catalogue de jeux coopératifs très complet, des jeux de plein-air aux jeux de société. (voir en pages « Actualités » et « Ouèbe »).



Des jeux solidaires

Savez-vous qu'il existe des jeux où l'on peut gagner sans éliminer ses partenaires ? Des jeux où l'on peut gagner en étant solidaires les uns des autres ? Des jeux où l'on apprend la coopération plutôt que l'exclusion ?... Ce sont les jeux coopératifs : jeux de groupe, d'extérieur ou d'intérieur, et jeux de table.

La plupart des jeux que l'on trouve dans le commerce ont recours au modèle « gagnant-perdant » et favorisent le « chacun-pour-soi ». La compétition n'est certes pas à rejeter systématiquement ; l'émulation est constructive

et facteur d'éducation à la vie sociale. Par contre, la compétition qui recherche l'exclusion des autres conduit à des comportements destructeurs tant chez le gagnant que chez les perdants. Quand elle se résume à la loi du plus fort, la compétition est source de violence. Il est donc important de maintenir un équilibre entre compétition et coopération.

Le principe des jeux coopératifs repose sur la poursuite d'un objectif commun pour tous les joueurs et 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 si l'équipe s'est mal organisée.



Dominique Tibéri, du groupe départemental 54, nous présente trois jeux issus de « Jeux de groupes » (catalogue *Non-violence actualité*) :

« La rivière aux crocodiles »

Plusieurs équipes de plusieurs joueurs.

Chaque joueur possède une chaise. Le but est que chaque équipe traverse la rivière aux crocodiles (un espace dans la cour) sans mettre le pied dans l'eau. Les équipes sont obligées de construire des ponts mobiles (la dernière chaise doit passer devant pour avancer). On peut corser le jeu en mettant « n » joueurs avec « n-1 » chaises.

Pour gagner, les équipes sont obligées de se concerter pour organiser la manipulation des chaises, pour trouver des stratégies.

C'est un jeu fort apprécié. En plus, prendre les chaises de la classe pour marcher dessus...

Le « Jeu des déménageurs »

Des équipes en relais.

Chaque équipe doit transporter ses camarades vers un autre point. Le premier porte le second jusqu'à l'arrivée. Les deux reviennent et doivent porter à deux un troisième. Les trois reviennent porter à trois un quatrième, etc.

Discussions sur les stratégies incontournables, partage des tâches entre les plus légers et les plus lourds, réflexion sur la répartition du portage (comment, à 4, porter un enfant...).

L'accroSPORT (ou accrogym) est aussi une activité qui plait beaucoup aux enfants.

Il s'agit de construire des pyramides humaines, des sculptures, des figures. On peut inventer, travailler d'après schémas, photos, etc... Les enfants sont obligés de s'organiser pour se répartir les places, qui porte ? qui monte ?...

La coopération crée dans le groupe une sécurité de base, une atmosphère de confiance où chacun peut apprendre à s'exprimer, à défendre son point de vue avec assurance. Coopérer c'est « construire ensemble », mais l'action collective n'est pas la simple addition des actions individuelles ! Par le dialogue et la négociation, il est possible de trouver ensemble la meilleure façon de jouer.

Les jeux coopératifs allient plaisir de jouer et valeur éducative pour mettre hors-jeu la violence. Ces jeux s'adressent à toutes catégories d'âge à partir de 3 ans jusqu'à l'adolescence... et l'âge adulte !

Guy Boubault

pour *Non-violence Actualité*



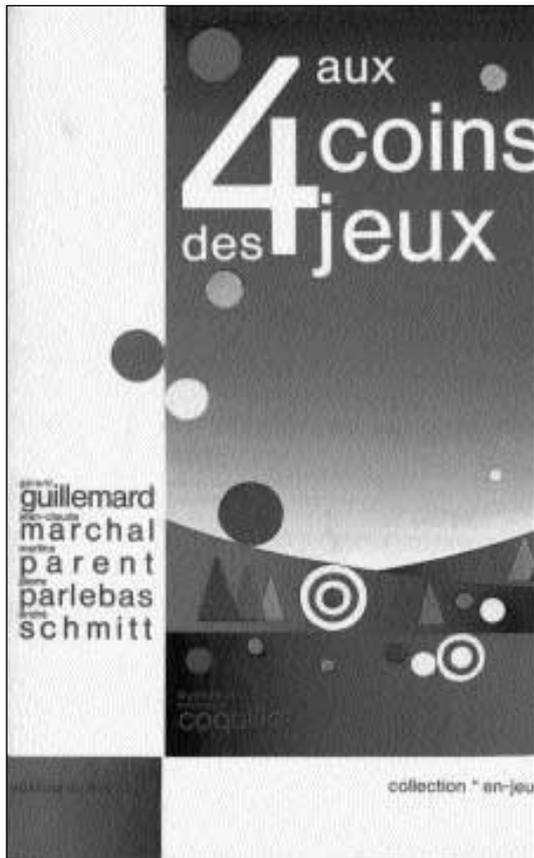
Restaurer les jeux anciens

Le jeu des barres : un jeu traditionnel et coopératif

Le jeu des barres est un jeu de prise qui repose sur une règle unique : pour pouvoir prendre quelqu'un il faut avoir *barre sur lui*, c'est à dire être sorti de son camp après que l'adversaire soit sorti du sien. Deux équipes de dix à vingt joueurs s'affrontent dans un espace entre deux camps. On prend quelqu'un par simple touché et on doit le ramener jusqu'à son camp. Les prisonniers font une chaîne à partir du camp adverse et sont délivrés au touché par les membres de leur équipe. On peut décider d'une délivrance collective ou membre à membre. La première permettant, à mon sens, une meilleure dynamique dans le jeu.

La présentation du jeu dans « *Aux quatre coins des jeux* » donne le choix d'établir une règle pour





C'est le plaisir, plaisir du jeu et du jouer ensemble qui est enfin permis lorsqu'on ose s'écarter des pratiques physiques et sportives institutionnalisées, codifiées et médiatisées. En effet dans ce jeu là, le modèle social est inexistant et va permettre la liberté du jeu et des initiatives individuelles.

Ce jeu est ainsi fait qu'il semble écarter, balayer les discriminations sexuelles qui existent au sein des jeux institutionnalisés et qui posent réellement problème : quel animateur de jeu ne s'y est jamais trouvé confronté ? *Nous ne voulons pas des filles dans notre équipe, elles nous font perdre...*

Un tel jeu ne pourrait supporter la présence d'un arbitre : comment voir les multiples phases du jeu qui se déroulent en même temps ? Bien entendu, des conflits surgissent au début, mais la discussion collective d'après jeu suffit souvent à démontrer que l'arbitrage n'est pas possible et que la confiance doit reprendre le dessus.

Coopération possible enfin parce qu'il se crée une situation d'égalité dans le jeu, non pas une égalité décrétée comme cela est souvent le cas, mais qui se trouve mise en évidence par le jeu lui-même. *Eh oui Thomas ! Caroline qui court beaucoup moins vite que toi a pu t'attraper parce qu'elle a profité de ta fixation à attraper Robert.*

Gageons que le plaisir du jeu fera le reste.

Le jeu des barres et plus largement les jeux traditionnels permettent à n'importe quel joueur, quelles que soient ses compétences (ses origines, son sexe et sa religion au sens d'inscription dans une culture), de participer activement. Ils sont un remède efficace aux rôleurs et aux dispensés chroniques de gym, ainsi qu'aux inégalités entre garçons et filles !

Alors une pierre de plus à l'édifice, car pas de coopération sans plaisir et pas de plaisir sans coopération.

Laurent Bernardi

Enseignant

École primaire de Puget-Théniers (06)

définir une équipe gagnante. J'y joue depuis une dizaine d'années et je ne l'ai jamais mise en place car ainsi il me semble qu'on a affaire à un des rares jeux où il n'y a ni gagnant ni perdant, avec un jeu qui pourrait ne jamais s'arrêter. Par contre les joueurs vivent des situations qui amènent à des moments de réussites et d'échecs mais qui ne portent pas à conséquence durablement sur leur activité dans le jeu. En effet, les prisonniers sont très vite délivrés aux barres.

Deux équipes s'affrontent, certes, mais elles sont vite oubliées au profit de défis par binômes ou de petites stratégies à trois ou quatre. Ainsi l'individu et le groupe sont en interaction permanente, ayant besoin et pouvant se passer l'un de l'autre.

Dans les barres la diversité des rôles que chaque joueur peut revêtir lorsqu'il le souhaite, permet ainsi :

- aux moins rapides de participer à la surveillance des prisonniers ou encore de jouer les appâts pour des joueurs plus rapides ;
- aux joueurs fatigués de se faire prendre et de se reposer parmi les prisonniers ou encore de « faire campagne ».

La coopération est donc réelle et efficace. On n'est pas dans une situation de servitude où les plus faibles servent à constituer le mur lorsqu'il y a un coup franc.

Coopération possible également entre adversaires parce que je suis bien obligé de faire confiance à quelqu'un qui dit avoir barre sur moi et que je n'ai pas vu sortir de son camp.