

JEUX COOPERATIFS ET EDUCATION

Un jeu est considéré comme coopératif lorsque le résultat de l'activité ne distingue par les vainqueurs des perdants. Soit tout le monde gagne, soit tout le monde perd. Il n'y a pas besoin d'isoler des « éliminés. » La plupart du temps, les participants sont conduits à s'associer pour réaliser un défi ou dépasser un record précédent. Au final, le jeu se termine lorsque le but est atteint ou lorsque la tâche est terminée.

Une seconde caractéristique des jeux coopératifs est qu'ils nécessitent une analyse, pour étudier les choix effectués, pour permettre l'expression des ressentis, pour envisager de nouvelles stratégies, ...

- *Que s'est-il passé ?*
- *Comment l'activité a-t-elle été perçue ?*
- *Qu'a-t'il manqué pour réussir ? ou Qu'est-ce qui a permis de réussir ?*
- *Que peut-on faire pour progresser ?*
- *Qu'est-ce que ce jeu a permis d'apprendre ?*

La pratique des jeux coopératifs permet de vivre une alternative aux logiques de la compétition, ne serait-ce que pour montrer qu'essayer de gagner contre des perdants n'est pas la seule finalité possible des interactions humaines. Les participants découvrent que du plaisir peut naître de la coopération, que les actions à mener demandent effort, concertation et concentration, au moins autant qu'avec la compétition.

Un même jeu coopératif gagne à être pratiqué plusieurs fois, pour permettre aux participants d'affiner leurs gestes et stratégies. En même temps, une année scolaire est propice à la pratique de plusieurs jeux coopératifs ayant des visées complémentaires.

En voici une sélection partielle, chacun pouvant faire l'objet de plusieurs variantes. Les jeux accompagnés d'une * indiquent que du matériel est nécessaire :

Se présenter

Il s'agit de se mettre par groupe de 3 ou 4 camarades. Un maître du jeu énonce des consignes :

- La même couleur des yeux
- La même couleur de chaussures
- La même taille
- La même initiale de prénom
- Le même quartier / village
- Le même nombre de frères / sœurs
- ...

Compter-décompter

Le groupe des participants doit compter les yeux fermés jusqu'à 20, 30 ou 40, sans aucune autre consigne (ou décompter depuis 20, 30 ou 40.) Si deux joueurs prononcent un nombre en même temps, la partie recommence.

Rechercher sa paire*

Chaque participant reçoit un carton sur lequel est écrit un nom. Il doit chercher sa paire (par exemple Astérix et Obélix, César et Cléopâtre, Tic et Tac, Titeuf et Nadia, Sherlock Holmes et Moriarty, ...). La partie s'arrête lorsque chacun a trouvé son complément. Les cartons sont distribués plusieurs fois.

Se ranger sans parler

Le maître du jeu énonce un critère : la taille, le nombre de stylos dans la trousse, le nombre de pays visités, le numéro de son jour de naissance, ... Les participants doivent ensuite se ranger dans l'ordre croissant, sans parler.

Délivrer les touchés*

Les participants évoluent dans un espace délimité. Une balle permet de toucher des camarades. Lorsque l'on est touché, on ne peut plus se déplacer et on écarte les jambes. Pour se faire délivrer, il suffit que quelqu'un passe entre celles-ci. La partie a une durée limitée. Elle est gagnée si, au final, aucun joueur n'est immobilisé.

S'asseoir à plusieurs

Les participants forment une chenille en cercle serré : chacun se trouve devant et derrière quelqu'un. Au signal d'un maître de jeu, chacun s'assoit sur les genoux de la personne qui se trouve derrière. Lorsque la chenille assise est stable, il devient possible de marcher en avant ou en arrière, à l'aide d'un rythme « droite ... gauche ... droite ... » prononcé par quelqu'un. L'activité peut alors consister à réaliser le plus de tours possibles.

Attraper avec des bâtons*

Les participants constituent des paires. Chacun reçoit deux longs bâtons. Le principe est alors que chaque binôme empile un maximum de boîtes de conserve en se servant uniquement des bâtons.

Pousser le culbuto

Les participants (7-8) forment un cercle serré. Au centre se trouve un camarade, les yeux fermés et les bras croisés sur la poitrine. Il forme le culbuto que le groupe va pouvoir balancer sans faire tomber.

Construire en papier*

Chaque groupe (de 3 à 5 personnes) reçoit comme matériel du papier journal et du scotch. Le but est alors de construire en un temps limité (par exemple 20'), une tour la plus haute possible. Les hauteurs sont ensuite enregistrées. Le principe des parties suivantes sera de construire des tours encore plus élevées.

Dessiner groupé*

La moitié des participants a les yeux bandés et dispose d'une feuille de papier blanc et d'un crayon. Les autres participants reçoivent un dessin simple et doivent s'entendre pour le faire reproduire de la manière la plus fidèle possible par chacun des camarades aveugles.

Sauver les baigneurs*

Une île est matérialisée par des tapis. Les baigneurs se déplacent librement à l'extérieur de l'île jusqu'au signal. Ils doivent alors se retrouver sur l'île sans se toucher. Au fur et à mesure, la surface de l'île diminue, jusqu'à ce qu'il ne soit plus possible de s'y regrouper.

Eviter les sorciers

Le maître du jeu choisit au hasard trois ou quatre sorciers. Lorsqu'un participant est touché sur le dos par un sorcier, il se fige. Pour être délivré, il doit recevoir une étreinte chaleureuse de la part d'un de ses camarades. Au bout de quelques minutes, les sorciers choisissent des remplaçants.