

Les jeux coopératifs

-La compétition mise hors jeu-

Eduquer à l'Environnement, c'est aussi éduquer à la citoyenneté. En privilégiant dans nos pratiques les jeux coopératifs, nous permettons aux enfants et participants d'expérimenter le plaisir du jeu sans perdre la joie du « faire ensemble » et pour tous. Nous leur permettons de vivre l'expérience de la solidarité et de la notion fondamentale du respect de soi, des autres, et donc de la vie. Ces jeux développent l'aptitude à l'expression et à la communication, encouragent la confiance, la compréhension, privilégient le développement de la personnalité et de la créativité, ils induisent une meilleure vie sociale de groupe. Il est possible de prendre plaisir à jouer sans qu'il y ait systématiquement de gagnant.

Jeux coopératifs : qu'est ce que je cherche à développer

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. La coopération crée une atmosphère de confiance où chacun peut apprendre à s'exprimer, à défendre son point de vue avec assurance. Ces jeux accordent à tous une place (même au timide, à celui qui laisse toujours sa place...) et permettent l'apprentissage de notions fondamentales dans une vie sociale.

Ces jeux visent à développer :

L'épanouissement

Par le jeu coopératif, on favorise l'épanouissement de la personne. On se découvre soi-même, on teste et développe sa propre volonté, on prend conscience de ses besoins et de ses possibilités. Bien se connaître, s'accepter, s'aimer soi-même permet de goûter la joie d'exister.

L'autonomie

L'autonomie n'est pas la négation de l'autre. Bien au contraire c'est être apte à le prendre en compte, à le comprendre. Elle s'exprime par la créativité, l'invention d'attitudes et de solutions adaptées aux problèmes rencontrés.

La responsabilité

On apprend par le jeu à se sentir concerné par ceux qui nous entourent, par les événements,

même si nous restons conscients de nos limites et de nos possibilités.

Le respect et l'acceptation des différences

L'apprentissage du respect de l'autre, même adversaire, permet de vivre des relations fécondes. Accepter les différences signifie s'ouvrir à ce qui est étranger, à ce qui n'est pas familier et permet de comprendre l'autre.

L'entraide

Ensemble c'est souvent mieux que chacun pour soi. On découvre le plaisir et l'efficacité du partenariat. On expérimente des situations où tout le monde se sent « gagnant ».

Compétition ou coopération dans le jeu ?

Demandons nous ce que la compétition et la coopération mettent en jeu, quels sont les sentiments cultivés, leurs objectifs, leurs effets sur le caractère de l'individu et sur sa conduite dans la société

Jeux de coopération

- Développent l'esprit d'équipe pour vaincre une difficulté, la surmonter ensemble
- basés sur l'échange, l'entraide, la rencontre, le respect mutuel
- Obligent à communiquer, s'entraider, faire confiance au partenaire, mériter la confiance de l'autre

- Rapprochent les sexes, générations et origines différentes
- Donnent le sens de l'intérêt collectif
- N'éliminent pas, offrent une place à chacun, quelles que soient ses capacités physiques ou intellectuelles
- Cultivent l'engagement personnel et le sens de la responsabilité individuelle
- Cultivent le plaisir de réaliser ensemble en donnant le meilleur de soi

Jeux de compétition

- développent l'esprit d'équipe pour battre au détriment d'un autre (adversaire, concurrent), ils cultivent l'esprit de club, de clan.
- peuvent inciter, pour être le plus fort, à tricher.
- opposent individus et nationalités. Ils s'adressent à un cercle de plus en plus restreint d'actifs ; les autres écartés de la compétition, deviennent spectateurs.

Les jeux coopératifs peuvent être aussi un véritable plaisir si gagner n'est pas « vital » pour l'estime de soi. La personne doit pouvoir être gagnante dans bien d'autres aspects de sa vie. Le jeu coopératif peut être très présent dans les structures d'éducation à l'environnement afin de montrer aux participants que le véritable plaisir n'est pas dans le désir de gagner à tout prix (compétition), mais dans la joie d'être bien avec soi et les autres. Dans le foot, par exemple, on peut avoir le plaisir d'avoir bien maîtrisé le ballon, fait des passes avec adresse, tout en ayant perdu la partie.

Pratiquer un jeu compétitif peut être aussi éducatif (pour comprendre le vécu du perdant ou du gagnant, observer les phénomènes de groupe...), si les participants expriment leur ressenti, leur plaisir et leur souffrance.

Quelques jeux

Les jeux coopératifs peuvent être utiles durant toute les phases d'une animation ou d'un projet d'éducation à l'environnement. Certains sont cependant plus adaptés à la formation du groupe (jeux de connaissances quand les participants ne se connaissent pas encore), d'autres développent la cohésion et la solidarité dans le groupe (jeux de contact, de confiance...). On peut ainsi développer l'écoute, la compréhension, on peut contribuer à « souder le groupe »... Et à chaque fois que l'on a envie de se détendre !

Ces jeux peuvent être utilisés également dans des moments de formations avec des adultes, de réunion, de rencontres.

Se rencontrer, se présenter

Pour quoi faire ?

Pour se connaître, une démarche est nécessaire, aller vers l'autre, lui parler... et révéler en même temps une part de soi-même.

Se grouper par mois de naissance

Sans parler (la communication est possible même si on ne parle pas la même langue), se placer dans l'ordre des âges.

Présentation mutuelle

Par couple, se présenter l'un à l'autre (prénom, activités, choix importants,...).

En grand groupe, présenter son partenaire, (rapide, canalise les bavards, oblige à écouter le partenaire pour restituer correctement, c'est une première relation qui s'établit).

Favoriser les relations dans le groupe

• Auto aveugle et conducteur muet

Conduire un aveugle dans un endroit arboré, en lui donnant des indications au moyen de pressions sur les épaules suivant une convention établie au départ, pour avancer, tourner, stopper.

Pour quoi faire ?

Ce jeu révèle les qualités de la relation établie entre les deux partenaires : confiance en l'autre, attitude de protection ou marge laissée à l'autonomie, abandon ou contraction, aptitude à appréhender la nature du sol, l'ombre et la lumière, les bruits.

Intervertir les rôles (prise de conscience des limites de la confiance accordée au guide, et de l'attention que je porte au partenaire aveugle).

Variantes

L'aveugle est amené devant un arbre. Le guide lui fait toucher, explorer la forme, la grosseur, les particularités. Une fois ramené au centre de l'aire de jeu, l'aveugle doit identifier l'arbre étudié.

• Marcher seul en aveugle

(par sécurité, choisir un lieu dégagé)

Se déplacer les yeux fermés, à la recherche d'un partenaire, en silence. L'animateur veille à la sécurité. Il guide éventuellement et discrètement les solitaires égarés.

• Ulysse et les sirènes

Ulysse aveugle est attiré par les appels séducteurs de deux groupes de sirènes. À quels appels va-t-il céder ?

Se mettre à la place des autres

• L'exclusion

Un joueur volontaire cherche à pénétrer à l'intérieur d'un cercle formé par les autres, se tenant solidement par les épaules et présentant un mur aussi impénétrable que possible. Suivant le nombre, essayer avec 2 ou 3 exclus.

Puis prévoir un temps de parole sur le vécu de l'exclu.

• L'inclusion

Jeu similaire, mais dans lequel le joueur est empêché de sortir du cercle, fait éprouver le découragement, l'abandon pouvant se transformer subitement en explosion d'énergie pour "s'en sortir".

Pour finir, à nouveau un temps de parole sur le vécu de « l'inclus »

Pour quoi faire ?

Dans le premier jeu, un mouvement très fort de solidarité s'établit spontanément pour interdire l'accès à l'exclu. Celui-ci devant le mur des dos, ressent intensément l'exclusion, le rejet par le groupe. Suivant ses capacités physiques, il choisira l'entrée en force, l'effraction, ou la ruse (le maillon faible, la chatouille ou le détournement d'attention).

Dans le deuxième jeu, le groupe expérimente son pouvoir, la force de sa cohésion, mais la solidarité s'effectue au détriment de quelqu'un.

Ces deux jeux permettent de verbaliser le vécu de ceux qui sont exclus ou enfermés et d'en prendre conscience pour les autres.

Ressentir la cohésion du groupe

• Le nœud géant

Faire une ronde. Le cercle se rompt en un endroit (2 personnes se lâchent la main). Une des deux personnes guide le reste de la « file » en faisant des nœuds. On passe sous les bras, dessus... le but étant de s'emmêler au maximum.

Ensuite il faut se dénouer sans se lâcher les mains... facile !

Pour compliquer

Groupe serré.

Yeux fermés, bras en l'air, écartés. Saisir une main à gauche, une main à droite (L'animateur veille à accrocher les mains solitaires). Ouvrir les yeux, dénouer, sans lâcher les mains. Plusieurs solutions peuvent se révéler: un ou plusieurs cercles, quelquefois, un véritable nœud.

Pour quoi faire ?

Dans ce contexte, se révèlent les caractères: indifférence passive, participation au dénouement, rationalité, expérimentation, imagination, sens de l'organisation et même hyperactivité. La coopération est nécessaire pour débloquer la

situation, dans le respect de l'autre car les changements de positions sont souvent acrobatiques.

- **Les chaises musicales**

- . Autant de chaises que de joueurs.
- . Une marche entraînante.
- . A chaque arrêt de la musique, on s'assied. À chaque signal, une ou deux chaises sont supprimées et les joueurs, sans qu'il y en ait d'éliminés, doivent de plus en plus coopérer pour s'installer tous sur les chaises restantes, sans qu'aucun pied touche le sol.
- . Deux chaises ont supporté finalement une grappe d'une quinzaine de personnes.

Pour quoi faire ?

De la ruée spontanée du début pour avoir une place assise, le groupe arrive progressivement à une concertation nécessaire à l'édification de la pyramide finale, structure où chacun a sa place et son rôle à jouer en fonction de sa force et de son goût du risque.

Si compétition il y a eu, c'est pour mettre le maximum de ses possibilités au service de la collectivité. Mais cela est une émulation saine, utile et positive qui crée la cohésion du groupe.

- **Le monstre à quatre pattes**

- . Par deux, dos à dos, s'accrocher les bras.
 - . Marcher, se déplacer latéralement.
 - . S'asseoir. Se relever.
- Essayer le monstre à six pattes.

- **La bouteille ivre**

Groupe de 6 ou 7. En cercle et face au centre, campé solidement sur les jambes, les mains en avant. Au centre, un volontaire, pieds joints, bras le long du corps, yeux fermés, monobloc, se laisse aller en avant, en arrière...

Les autres le reçoivent et l'accompagnent très doucement jusqu'à la verticale, en silence.

Pour quoi faire ?

Ce jeu permet de développer dans le groupe la confiance (il faut « s'abandonner » aux autres) et la responsabilité (il faut tout faire pour que l'autre puisse s'abandonner en confiance aux personnes qui forment le cercle). Cela permet aussi de voir

comment une personne est accueillie dans le groupe (le cercle la renvoie rapidement au centre ou il prend le temps de « l'accueillir » ?).

Communiquer une émotion, un sentiment

- **Pour se préparer**

- . En cercle, se tenir par la taille, harmoniser le rythme respiratoire :
 - . emplir la poitrine,
 - . emplir l'abdomen,
 - . respiration courte, haletante,
 - . respiration profonde,
 - . expirer d'un seul coup,
 - . cocotte minute qui bout,
 - . se gonfler comme une baudruche, en plusieurs fois,
 - . se dégonfler comme un ballon percé.
 - . décontracter le cou (balancer la tête lentement en avant, en arrière, de gauche à droite, puis décrire un cercle.)
 - . décrire un cercle avec les épaules, les bras, les poignets, les doigts afin de « libérer » les articulations.

- **Le jeu**

- . Se disposer en deux cercles concentriques égaux en nombre, se regardant :
 - . Fermer les yeux et ne plus les ouvrir jusqu'à la fin (important).
 - . Chacun fait trois pas à droite.
 - L'animateur veille à ajuster le face à face des couples d'aveugles.
 - . Avancer les mains et prendre celles du partenaire,
 - . soupeser les mains, ressentir la chaleur, la densité, la nature de la peau.
 - . Exprimer au partenaire seulement par les mains, en silence, et chacun son tour :
 - . la surprise,
 - . la peur,
 - . la confiance,
 - . la colère,
 - . la joie,
 - . merci...
- Pour finir, ouvrir les yeux et libérer la parole.

Ne pas oublier

Après chaque exercice, laisser un temps de parole pour exprimer le vécu et ce que chacun à envie ou besoin de partager avec le groupe.

Si j'ai le souci de l'environnement, je ne peux pas proposer n'importe quel jeu. Je pense aux comportements déclenchés, aux attitudes encouragées. Un animateur responsable et cohérent pensera à développer, même en jouant, le besoin de découverte, le respect d'autrui, des relations de confiance, le sens de la solidarité et de la coopération.

BIBLIOGRAPHIE

- **Spécial Guide de Ressources sur la Gestion Non-Violente des conflits**
Non-violence actualité n°264, sept /oct 2002, 6 €, réactualisé chaque année, à l'automne.
- **Fichier, jeux et activités natures**
Collection «Viens jouer», éd. Francas, 13.72 €.
- **Jouons ensemble, 40 jeux de groupe**
Fichier, éd. Non-Violence Actualité, 10.70 €
- **Jeux coopératifs pour bâtir la paix**
Mildred Masheder, livrets, éd. Université de la paix de Namur (Belgique) 2 tomes, 14 € l'un + frais de port, disponibles auprès de Non Violence Actualité.
- **Jeux et violence**
Dossier, 50 p, éd. Non-Violence Actualité, 4,60 €
- **Pour une éducation Non-Violente**
Dossier, 130 p, éd. Non-violence actualité, 15,30 € (port compris)
- **Je coopère, Je m'amuse, 100 jeux coopératifs à découvrir**
Christine Fortin, éd. Chenelière/Pirouette, 115p, 24 €
- **Jeux pour acteurs et non-acteurs**
Augusto Boal, éd. De La Découverte, 9 €.

ADRESSES

Non-Violence Actualité
BP 241, 45 202 Montargis cedex
Tel : 02 38 93 67 22
Fax : 02 38 93 74 72
nonviolence.actualite@wanadoo.fr
www.nonviolence-actualite.org
www.jeux-cooperatifs.org

Mise à jour : le 19 février 2003

Cette création est mise à disposition gratuitement par le Réseau Ecole et Nature
sous licence Creative Commons

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/fr>

Vous avez le droit de le reproduire, de le modifier et de le diffuser dans les mêmes conditions,
dans un but non lucratif, et en citant la source