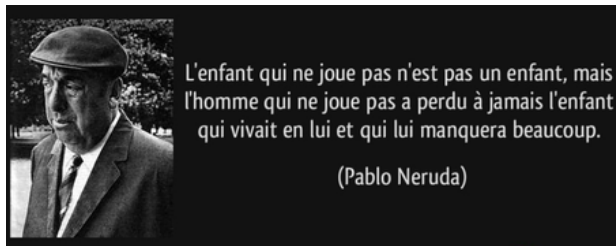


# Jeux Coop

## Pourquoi ? Comment ?



**Jean EIPSTEIN (psychosociologue, kinésithérapeute) :**

Le jeu constitue l'alpha et l'oméga de l'univers de l'enfant. Un enfant joue 24 heures sur 24, il joue ses joies, ses peines, ses peurs : tout est jeu chez un enfant. (...)

**Un enfant ne joue pas pour apprendre, mais il apprend « parce » et « par ce » qu'il joue.**

### **+ Caractéristiques et mode de fonctionnement des jeux coopératifs**

- Le principe des jeux coopératifs repose sur la poursuite d'un **objectif commun** pour tous les joueurs et joueuses : ils se mesurent par rapport à un défi extérieur.
- Cet objectif ne pourra être réalisé sans **l'entraide et la solidarité** entre les joueurs et joueuses (*Une méthode de résolution de problèmes plus ou moins complexe est à construire collectivement à partir de situations-problèmes imposées par la règle du jeu*).
- Il ne s'agit pas de gagner contre un adversaire mais de faire équipe pour **gagner ou perdre ensemble**.

### **+ Le jeu coopératif : 4 facteurs psycho-sociaux :**

- **La coopération** : la communication, la cohésion, la confiance : l'entraide.
- **L'acceptation** : personne n'est rejeté par le groupe.
- **L'engagement** : contribution de chacun à la réussite commune.
- **Le plaisir** : on joue pour s'amuser, facteur de motivation.



### **+ Objectifs et apprentissages**

Les jeux coopératifs créent des situations d'apprentissage et d'acquisition de compétences relationnelles et intellectuelles dans 2 domaines : **Le vivre ensemble** (piliers 6 et 7 du socle commun) et **Le développement du langage** (pilier 1 du socle commun) :

- améliorer sa capacité à **communiquer dans un groupe**, son expression personnelle (verbale ou avec son corps): se faire comprendre nécessite d'ajuster ses idées, de fournir des exemples, d'argumenter. Il s'agit aussi de renforcer sa capacité d'écoute et de prendre le risque de se tromper ou d'être en désaccord avec les autres.
- Il s'agit d'apprendre à **poser un regard positif** sur soi et sur les autres et oser prendre sa place dans un groupe. Le jeu coopératif, en favorisant l'autonomie, la confiance en soi et en l'autre, modifie en profondeur les relations interpersonnelles.
- **Entre confiance et conflit** : La coopération est apte à créer dans le groupe une sécurité, une atmosphère de confiance permettant à chacun de s'exprimer, de construire ensemble. Mais le jeu reste un espace privilégié d'interactions conflictuelles que seule une organisation de la prise de parole permettra de rendre positive (ex : le joueur dont c'est le tour dit au groupe ce qu'il va faire avant l'intervention des autres joueurs...).

### + Les 3 types de jeux coopératifs

- **Jeux dont toutes les pièces sont communes** : c'est le niveau le plus simple : jouer c'est obéir au dé sans pouvoir résister. Sur le dé, les bonnes faces défendent le sort du joueur, les mauvaises contrarient leur fortune. Les enfants font l'expérience d'appartenir à un même groupe que menace un ennemi. Ils ne rivalisent pas entre eux, ils se réjouissent ensemble de la victoire ou, au contraire, assument ensemble la défaite. **On découvre ainsi une des premières qualités des jeux coopératifs : perdre ensemble est beaucoup moins dur que de perdre tout seul...**
- **Jeux dans lesquels les joueurs ont la possibilité de s'entraider** : on peut, selon le jeu, offrir à un autre enfant, le résultat de son dé, mettre en ressources que l'on possède, ou sa mémoire pour retrouver l'emplacement d'une carte, donner un avis pour faire changer de tactique un partenaire. **On découvre alors la puissance d'une mémoire collective : il y a plus d'efficacité à agir ensemble que d'agir de la même manière séparément...**
- **Jeux dans lesquels il faut coordonner des mouvements de pions pour gagner** : les pions sont communautaires ou séparés : il faut observer ensemble la manœuvre la plus efficace ou la moins dangereuse. On gagne facilement si on coopère. Une vraie stratégie de groupe est indispensable à la victoire ; **on apprend à réfléchir ensemble, à écouter les autres et à trouver sa place au sein du groupe.**

### + Les règles de fonctionnement du jeu :

- droit de pas aimer un jeu,
- droit de sortir du jeu si on a demandé à tous les autres joueur-ses de partir,
- droit d'avoir des émotions (même négatives)



### + Préconisations pour les jeux coop :

- Préciser qu'il n'y a pas de gain individuel : on gagne ensemble, on perd ensemble
- Respect de la parole de chacun-e et des corps



### Retour réflexif = bilan à faire après l'activité : ESSENTIEL !

- il permet de faire un temps de régulation de ce qui s'est joué pendant le jeu notamment au niveau émotionnel.
- l'élève réfléchit de façon individuelle : l'animateur-ice veillera à ce que les élèves s'expriment à la 1ère personne ("ça m'a fait..., ce que je ressens...")

*Comment je me sens après ce jeu ? Est-ce que cette activité m'a plu ? Est-ce que je me suis impliqué-e dans l'activité, dans l'équipe ? Est-ce que j'ai su attendre mon tour, encouragé mes camarades, aidé les autres ? Est-ce que j'ai su demander de l'aide, proposer une solution ? etc....*

*Qu'avons-nous appris les uns des autres ? Avons-nous mis en place une stratégie commune ?*

### Code de vie des « jeux coopératifs »

---

*J'ai le droit de ne pas participer,  
de ne pas prendre part à l'activité  
proposée, sans devoir me justifier. (Joker)*

---

*Je ne fais pas mal, ni avec des mots,  
ni avec des gestes.*

---

*Je ne parle pas en même temps  
que quelqu'un d'autre.  
J'écoute.*

---

*J'ai le droit à l'erreur,  
d'essayer pour réussir.*

---

*Je prends du plaisir à jouer  
avec les autres.*

---