

Jouer à coopérer

A l'aide de jeux coopératifs, l'association « De Bouche à Oreille-Jeunesse » tente d'amener les élèves, petit à petit, à acquérir des comportements de collaboration, d'entraide, et de respect.

« On va jouer pour s'amuser, pour le plaisir mais aussi pour apprendre. Apprendre des choses sur nous-mêmes, mais aussi sur notre groupe.

Parce que pour bien apprendre, il faut être bien ensemble ». Jean-Marc Piron, animateur à l'asbl De Bouche à Oreille Jeunesse (BAO-J), introduit la matinée auprès de la classe de 5^e primaire de l'école Carl Grün, à Verviers. Le dispositif que propose l'association - intitulé « Bien s'entendre pour apprendre » - est une initiation à la coopération. Au gré du groupe, de son attention, de la dynamique qui se met en place, Jean-Marc sort de sa grosse valise ou de sa tête un des jeux dont il a le secret. Secret qu'il transmet par la même occasion aux enfants et à l'enseignante. Ce matin, ce sera un jeu des chaises, un « pierre-papier-ciseaux » par équipe ou encore un « jeu du renard ». Version coopérative bien entendu ! Rires et défoulement au programme. A la fin de chaque jeu, l'animateur demande : « Qu'avez-vous remarqué? » Mohammed : « Quand on se fait des passes ça marche mieux ». Célia : « On a appris à s'écouter, à faire un groupe ». « Dans ce type de jeu, il n'y a jamais personne mis de côté, explique Jean-Marc. Ce sont des jeux où il n'y a ni perdant, ni gagnant. Et le jeu s'arrête quand on en a envie. Maintenant vous connaissez les règles, vous pourrez le refaire quand vous voulez... »

Pendant que Jean-Marc s'occupe des enfants et essaye de les amener à coopérer par le biais de jeux, Mme Bayer, l'enseignante, reste en dehors du groupe avec Anne-Claire, animatrice à BAO-J, et observe les interactions et les comportements individuels qui s'en dégagent. La coopération naissante, mais aussi les habituelles altercations qui éclatent, ou les semblants de bagarres entre garçons. Dans cette phase, il est demandé à l'enseignante de ne pas intervenir sur les comportements afin de mieux révéler ceux-ci. Son rôle est seulement celui d'un observateur extérieur. Elle retrouvera par contre toute sa place après ces 3h d'animation, lorsqu'il faudra continuer la démarche avec ses élèves, aidée en cela par un outil fourni*. En outre, à trois reprises, BAO-J reviendra pour une heure d'intervention et pour évaluer avec l'enseignante l'évolution comportementale du groupe et des élèves.

Le jeu pour travailler les valeurs

Ce programme a été mis en place suite à des demandes d'enseignants confrontés à des classes minées par des conflits qu'ils ne parvenaient pas démêler. Mme Demoulin, la directrice de l'école Carl Grün : « Je crois aux valeurs développées, qui se retrouvent d'ailleurs dans les compétences transversales. Je pense qu'il y a des enfants à qui cela fait le plus grand bien. On est dans un encadrement différencié. Nos élèves sont dans des contextes de vie parfois difficiles, où ils doivent lutter. C'est important de

Les compétences des autres sont des cadeaux, pas une menace

Lorsque je joue un de ces nombreux jeux coopératifs (**Le Verger, la Chasse aux Monstres, Avalanches, Pandémie, Derrière la Porte Secrète**), même si les thématiques nous emmènent dans des archipels emplis de magie ou dans le mystère d'une tombe chinoise, je suis renouvelé dans ma manière d'écouter, d'avoir confiance et de créer. Pour rappel, les jeux de société coopératifs se caractérisent par 3 éléments : nous gagnons ou perdons tous ensemble ; nous nous mesurons à un défi extérieur (la marée noire, l'obscurité, une épidémie, une invasion de fantômes) ; nous disposons d'une ou de plusieurs règles coopératives.

Dans **Avalanches**, par exemple, nous recevons quatre appels au secours qui viennent de quatre hautes vallées. Aussitôt les équipes de secours se mettent en marche. Mais l'hiver est aux portes et les cols seront bientôt fermés si nous ne nous hâtons pas. Contre ce défi communautaire que représente l'hiver, nous disposons heureusement de 3 règles pour nous entraider : nous donner mutuellement le résultat du dé ; prendre le mal de l'autre sur notre dos en vue d'une réussite communautaire ; nous allier sur le plateau pour progresser deux fois plus vite. Et le jeu ne sera gagné que si toutes les équipes auront ramené la totalité des personnes en détresse !

Dans un jeu compétitif, les compétences des autres joueurs sont des menaces. Si l'un est rapide, il gagnera à **Jungle Speed** ; si l'autre est doué en extrapolation, il me battra aux **échecs** ; si un autre encore manifeste une bonne mémoire, il l'emportera dans des parties de **Pique-Plumes** ou de **Labyrinthe Magique**. Autant de bons jeux pourtant ! Dans un jeu coopératif, il y a un renversement dont il faut prendre conscience : les compétences des autres ne sont plus des menaces mais bien des cadeaux qu'ils mettent à la disposition de tous. Et que se passe-t-il lorsque la menace disparaît ? Tout simplement cette chose essentielle : que la peur s'estompe et que chacun peut se révéler tel qu'il est, avec ses richesses et ses fragilités !

Les jeux coopératifs ne sont pas le tout du jeu... mais ils représentent un détour précieux pour comprendre et intégrer que jouer ensemble, ce n'est jamais s'écraser les uns les autres... mais partager un moment de plaisir.

Pascal DERU

Lire aussi pp.8-9 de ce **SYMBIOSES** et www.casse-noisettes.be/reflexion/jeux_cooperatifs.html



leur montrer que c'est mieux de la faire ensemble, de s'entraider. Certains ont aussi un manque de reconnaissance et d'attention, et donc se font remarquer. Ils ne sont pas méchants, mais ça peut fatiguer les autres. Cela dit, on ne va pas se dire non plus "il ne faut être que dans la coopération". Ils devront toujours se battre pour faire face à certaines situations, car la société est ce qu'elle est. Mais c'est important de diversifier la palette de leurs armes. » Vivre la coopération, notamment par les jeux, est ainsi devenu une des priorités de l'école durant les deux prochaines années. Toutes les classes devront s'y frotter.

« Notre objectif n'est pas d'arriver comme des experts en gestion de conflits, mais de proposer un outil, le jeu, pour aborder cette problématique, précise Jean-Marc Piron. Avec les jeux, on identifie très vite les dysfonctionnements dans un groupe. Par exemple quand une personne est exclue, ou quand une autre veut être le meneur permanent, même face à l'enseignant. Même pour les classes ayant une bonne dynamique, le jeu de coopération est là pour travailler certaines valeurs ou pour approfondir l'identité du groupe ».

Quel lien avec l'éducation à l'environnement ?

L'association De Bouche-à-Oreille est également très active en éducation relative à l'environnement. Pour Jean-Marc Piron, le lien avec les jeux de coopération est clair : « Si je me sens reconnu par les autres, si je suis bien parmi les autres, je peux plus facilement respecter mon environnement, trouver aussi avec les autres des moyens de le protéger. » D'ailleurs, parallèlement à l'axe « coopération », l'école Carl Grün s'engage dans un axe « écocitoyenneté ». « Il faut construire un esprit de groupe, pour qu'ensemble on pose des choix, où chacun a son rôle à jouer et est écouté dans la construction du projet. » Ce projet, ce peut être celui d'une classe, d'une école, ou d'une société toute entière.

Christophe Dubois

Contact : BAO-J - 087 44 72 80 - www.bao-j.be

* « Bien s'entendre... pour apprendre » de Katia Petersen et Lee Carter, Chenelière/McGraw-Hill, 2003

Transformation d'un jeu compétitif en jeu coopératif !

Qui n'a jamais rêvé de changer les règles d'un jeu ?... Pas pour gagner seul mais pour tous gagner ?

Pour cela, quelques ingrédients sont vivement conseillés :

- de nouvelles règles, qui développent des situations coopératives d'entraide, d'échange
- un élément extérieur contre lequel il faut tous lutter, ou un but commun à atteindre tous ensemble
- s'il y a des points en jeu, chaque joueur peut donner ses points à un autre joueur
- le jeu se termine en même temps pour tous les joueurs : lorsqu'un joueur a fini son parcours, il continue à jouer en aidant les autres
- se baser sur une histoire qui doit permettre une mise en scène du jeu
- choisir un élément (objet, saison, élément naturel) qui joue un rôle stimulateur dans le jeu.

Ainsi, presque tous les jeux peuvent avoir une variante coopérative.

Voici le **jeu des petits chevaux** revisité...

On invente un scénario : « Tous les chevaux sont regroupés dans la prairie (carré vert). Ils doivent retourner dans le pré correspondant à leur couleur avant l'orage ». L'équipe se compose de 3 joueurs, chacun ayant 2 chevaux à rentrer.

De nouvelles règles alimentent le jeu : inutile de faire un 6 pour commencer, chaque joueur lance 2 dés en même temps. Il peut choisir de partir vers la droite ou la gauche du carré vert. Il n'est pas possible de dépasser le nuage tant que celui-ci n'est pas sur la case 1. Pour faire entrer un cheval dans son pré, il faut arriver exactement sur la case « arrivée » de chaque couleur. A chaque lancer de dés, les joueurs ont des choix à faire pour permettre à l'équipe de progresser plus rapidement.

Exemple :

- Un joueur obtient 5 avec le premier dé et 4 avec le second. Il peut :
 - * additionner les valeurs des deux dés et avancer l'un de ses chevaux de 9 cases
 - * avancer ses deux chevaux, l'un de 5 cases, l'autre de 4 cases
 - * choisir de donner ses points à l'un de ses partenaires, ou aux deux, en respectant les valeurs des deux dés pour leur permettre de tomber précisément sur la case arrivée.

Très rapidement, les joueurs sont amenés à donner ou partager les points puisqu'ils se retrouvent bloqués derrière un cheval qu'ils ne peuvent dépasser. Ils s'aperçoivent également, très vite, qu'en sortant tous les chevaux en même temps ils paralysent le jeu. Il vaut mieux sortir chacun un cheval, le faire avancer très vite en se donnant des points pour laisser la place libre aux suivants.

LE PAS DE CÔTÉ

Contact : +33 (0)3 20 52 18 48 (Lille) - www.lepasdecote.org