

Organiser la coopération entre élèves

Fiche 5 : Des jeux coopératifs

DEFINITION

Un jeu est considéré comme coopératif lorsque le résultat de l'activité ne distingue pas les vainqueurs des perdants. Ainsi :

- 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



INTENTIONS

→ Le jeu à l'école pour quoi ?

- C'est une alternative aux logiques de compétition ; on peut gagner sans faire de perdants. Cette caractéristique est une mise en acte avec les valeurs de l'école.
- Pour augmenter le plaisir d'être ensemble ; créer de l'interdépendance positive.
- Parce que les textes nous demandent de favoriser la coopération entre élèves (Art L119-1 du code de l'éducation et c'est une entrée assez simple à mettre en place.)
- Il permet d'installer un climat scolaire propice dans les classes et les établissements.

→ Le jeu en classe pour quoi ?

- En classe un jeu a intérêt à se terminer par une phase de régulation et d'analyse. C'est à ce moment-là que l'on exprime les ressentis, les choix effectués. Cette phase d'analyse permet au groupe de conscientiser les stratégies favorables et défavorables à la réussite du jeu en groupe. On peut, lors de cette phase poser des questions comme :



- Que s'est-il passé ?
- Comment le jeu a-t-il été perçu ?
- Qu'a-t-il manqué pour réussir ? ou le contraire ...
- Que peut-on faire pour s'améliorer la prochaine fois ?
- Qu'est-ce que le jeu a permis d'apprendre ?

- C'est ce moment qui permet à l'enseignant d'aider le groupe à faire des transferts vers les autres moments de vie ou de travail de la classe. Il se crée une culture de classe autour des stratégies favorables à la coopération dans le groupe classe.
- C'est aussi ces moments qui permettent d'éviter une certaine confusion dans la tête des élèves à propos du jeu. Le jeu coopératif demande des habiletés coopératives, des efforts pour s'améliorer, de la concertation etc...

ORGANISATION PEDAGOGIQUE

→ Quand organiser des moments de jeux coopératifs ?

- En début d'année, puis régulièrement (en heure de vie de classe au collège, ou en AP)
- En sortie, en classe transplantée
- Durant tous les moments « mous » de l'année, fin de période, fin d'année...
- Pendant les moments festifs de l'année scolaire.
- A certains moments de l'année où le travail collectif est difficile. Un détour par le jeu coopératif avec une phase d'analyse peut être efficace



→ Transformer un jeu traditionnel en jeu coopératif

1. Une fois le jeu choisi, déterminer un objectif commun (les points de tout le monde, le temps de l'équipe, une tâche que le groupe doit avoir réalisé...)
2. Déterminer un défi à réaliser ensemble, quelque chose de très difficile à réaliser seul ou de plus facile à réaliser à plusieurs

Exemple : Prenez un jeu de plateau très compétitif (Monopoly, Risk etc...)

1. Vous déterminez un joueur « neutre » qui démarre avec beaucoup plus de ressources ou un avantage décisif sur les autres joueurs.
2. Vous instituez les élèves comme un groupe.
3. Vous leur fixez un objectif. Selon les jeux,
 - dépasser le joueur « neutre » en un temps défini,
 - de le faire perdre ou que l'un des joueurs du collectif arrive premier ou

Remarque : le maître de jeux peut être le joueur neutre, il peut aussi être celui qui favorise les échanges. On a intérêt à susciter les essais de stratégies. On peut alors fixer un temps limite aux échanges avant la phase de jeux de chacun.

Inspiré de la revue Kaizen – hors série n°7 - « Pour une enfance joyeuse » p. 109

→ Réaliser un dessin ensemble : le crayon coopératif

Fiche OCCE : <http://bit.ly/2tJgcMg>

Site d'une école qui les fabrique : <http://bit.ly/2vdmDFI>



→ 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.

→ 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.

→ Réaliser une pyramide de gobelet à plusieurs (type de jeux : Défi de construction à plusieurs)

- Prenez des gobelets plastiques un peu épais.
- Un élastique et 4 bouts de ficelles
- Attachez les ficelles à l'élastique avec des points d'attache symétriques
- La consigne : construire une pyramide à 4, sans toucher les gobelets en tenant chacun une ficelle (Voir la vidéo de la bibliographie)

- Une liste très complète de jeux coopératifs d'intérieurs (« jeux de plateaux » ou « de construction ») rassemblés par l'OCCE 72 et triés par âges possibles des joueurs : <http://bit.ly/2tf1hWt>
- Une sélection de jeux coopératifs physiques - avec les règles - réalisée par l'OCCE 75.
 - o Cycle 1 : <http://bit.ly/2u9OTVv>
 - o Cycle 2&3 : <http://bit.ly/2tf1f0N>
- Dossier OCCE75 : <https://www.occe75.net/pedagogie/jeux-cooperatifs.htm>
- La vidéo réalisée d'une école autour de sa semaine de la coopération : <http://bit.ly/2tfi9fN>
- Connac, S. (2017). *La coopération entre élèves*. Futuroscope : Canopé.
- Masheder, M. (2005). *Jeux coopératifs pour bâtir la paix*. Lyon : Chronique Sociale.