

JEUX COOPÉRATIFS: UN ESPACE CRÉATIF POUR VIVRE LA RENCONTRE

FRÉDÉRIQUE REBETEZ ET CATHERINE AMENDOLA

Cet article compare deux manières de jouer en classe. D'une part, le jeu compétitif suscite la stimulation et le dépassement de soi, mais aussi la rivalité entre les personnes; d'autre part, le jeu coopératif permet le développement de compétences relationnelles et la cohésion du groupe. Selon les auteures, l'intérêt se situe dans l'articulation entre ces deux formes de jeux.

Il reste dix minutes avant la sonnerie de midi. M. Durand observe ses élèves, ils sont agités, ils semblent fatigués; Samuel regarde par la fenêtre, Naïm et Mélanie bavardent, Lisa s'applique à faire des trous dans sa gomme. M. Durand prend rapidement sa décision, ouvre les fenêtres, dispose des carrés de moquette en rond devant le tableau noir et appelle ses élèves. «Venez chacun vous placer sur un carré, on va jouer à la chaise musicale!» - «Ouais!» répondent ses élèves. Karine ne veut pas jouer. «Tu es sûre? Bon, assieds-toi et regarde.» Sur la musique, chacun se déplace entre les moquettes, lorsque M. Durand arrête la musique, les élèves se placent sur les carrés. «Plus dur maintenant, j'ôte cinq carrés, vous devrez vite trouver une place avant les autres!» Lorsque la musique s'interrompt à nouveau, les élèves se précipitent. Naïm et Samuel se bousculent: «J'étais le premier, pousse-toi!» Helena n'a pas bougé, elle n'a pas de carré. «Helena, tu dois aller plus vite te chercher une place.» M. Durand appelle les cinq élèves éliminés; ils s'asseyent à côté de Karine. Le jeu continue sans eux, Karine et Helena discutent, Naïm boude et regarde Samuel d'un œil noir.

«Le jeu satisfait un besoin vital, est un outil social et un objet de culture.»

On rembobine, même enseignant, mêmes élèves agités. M. Durand ouvre les fenêtres, dispose des

carrés de moquette les uns à côté des autres devant le tableau noir et appelle ses élèves. «Venez chacun vous placer sur un carré, on va jouer aux pingouins sur la banque!» - «Ouais!» répondent ses élèves. Karine ne veut toujours pas jouer. Sur la musique, chacun se déplace autour des morceaux de moquettes, lorsque M. Durand arrête la musique, les élèves se placent sur les carrés. «Plus dur maintenant, j'ôte cinq carrés, vous devrez tous tenir sur la banque!» Lorsque la musique s'arrête à nouveau, les élèves se précipitent, tiennent en équilibre sur la «banque», Naïm et Samuel se donnent la main pour ne pas tomber, Helena n'a pas bougé. «Helena, viens, il y a un petit coin là!» Karine sourit et se lève.

Deux dimensions: le jeu et la coopération

Le jeu coopératif recouvre deux dimensions, celle du jeu et celle de la coopération. Pour la première, Sautot (2006) distingue plusieurs fonctions. Le jeu satisfait un *besoin vital* (moyen d'expression, de découverte, de détente et de plaisir, mais aussi vecteur du développement dans ses dimensions affective, psychomotrice, cognitive, relationnelle). Il est également un *outil social* (vivre l'interaction avec autrui, avec le groupe, apprendre des règles et les respecter) et un *objet de culture* (le jeu est universel, il ne connaît ni les frontières de l'espace ni celles du temps). La *chaise musicale* et la

banque sont deux jeux souvent pratiqués dans les classes, pourtant le premier génère de la rivalité, une compétition centrée sur les personnes suscitant de la comparaison sociale (je dois être plus rapide que les autres) tandis que le second crée de l'émulation, une compétition centrée sur la tâche (nous devons faire en sorte de tous tenir sur la banque).

Quelles sont les caractéristiques des jeux coopératifs?

Nous comparons dans le tableau ci-après les éléments essentiels de ces deux types de jeux en croisant plusieurs sources¹.

Il ne s'agit pas d'évincer les jeux compétitifs pour ne faire que du «coopératif»; «s'en remettre à la seule coopération, bienveillante, sans la moindre émulation, ne suscite aucun dynamisme», de même que «mettre en œuvre la seule compétition conduit généralement à des situations plutôt violentes» (Bayada et al., 1999, p. 51).

«Les jeux compétitifs rendent visibles les compétences individuelles ou celles d'une équipe.»

L'intérêt est bien dans l'articulation entre ces deux formes de jeux. Les jeux coopératifs permettent le développement de compétences relationnelles et la cohésion du groupe et les jeux compétitifs sont source de stimulation (notamment de dépassement de soi), ils rendent visibles les compétences individuelles ou celles d'une équipe. Notre intention est donc d'ouvrir les possibles et de permettre un choix, en toute connaissance de cause, des activités ludiques proposées dans les classes.

D'où viennent les jeux coopératifs ?

Ces jeux s'inscrivent dans les mouvements pacifistes américains pour la non-violence de la fin des années soixante. Stewart Brand développa les *new games* dans le cadre des protestations organisées contre la guerre du Vietnam, dans le but de permettre l'expression de l'agressivité et le combat, mais sans blesser autrui. Les *new games* ont ensuite été repris, dans les années septante, par les Canadiens, et la recherche de Terry Orlick² a joué un rôle important dans cette démarche. Cet enseignant chercheur a repéré au sein de différentes cultures la présence de jeux coopératifs. En s'appuyant sur les travaux de l'anthropologue Margaret Mead, il a pu mettre en évidence la corrélation entre la fréquence de l'utilisation de ces jeux et le caractère non violent des cultures étudiées.

La coopération: vers une interdépendance positive

Rappelons que la coopération n'est pas limitée au jeu. La pédagogie s'est également intéressée à cette modalité d'interdépendance, pour évoluer vers l'*apprentissage coopératif* venu du contexte

nord-américain ou vers la *pédagogie coopérative* issue des mouvements d'éducation nouvelle en Europe. Les jeux coopératifs font partie des dispositifs pédagogiques compris dans la catégorie des activités participant à une gestion de classe coopérative³.

«*La coopération augmente la performance dans les apprentissages et favorise le développement de relations de qualité.*»

La coopération existe lorsque des individus travaillent ensemble vers un but commun et qu'ils ne peuvent l'atteindre que si les autres membres du groupe l'atteignent également; on parle alors d'*interdépendance positive*. Comme le relèvent de nombreuses études⁴, la coopération augmente la performance dans les apprentissages, mais elle favorise également le développement de relations de qualité, le soutien social, une meilleure santé psychologique et l'estime de soi. La coopération promeut des valeurs comme le respect, l'entraide, l'engagement, l'ouverture aux autres, le droit à la

différence, la solidarité, la confiance, le partage, le plaisir, l'autonomie, l'équité, l'écoute empathique. Nous souhaitons relever en particulier les deux indicateurs de l'ouverture aux autres, cités par Rouiller et Howden (2010): «Faire le premier pas vers l'autre, sur les plans émotionnel et intellectuel. Accepter que les différences mènent à la créativité et non au conflit» (p. 91).

Des jeux coopératifs au service de la rencontre

Grâce à ses dimensions ludique et coopérative, le jeu coopératif permet la découverte de l'autre, dans ses similitudes, mais aussi ses différences; il prévient la violence, comme le démontre l'étude de Clément et Buhler⁵ selon laquelle la mise en place de jeux coopératifs a suffi pour diminuer de moitié les comportements agressifs des enfants de six à huit ans durant la récréation. Revenons aux pingouins sur la banquise... Le jeu se termine, tout le monde est gagnant. Karine a finalement rejoint le jeu; Samuel a aidé Helena à trouver une place; Naïm a maintenu Samuel grâce à son sens de l'équilibre; chacun a proposé de bonnes idées pour que tous puissent tenir sur les sept tapis restants.

Catherine Amendola, Frédérique Rebetez

Catherine Amendola est professeure formatrice à la HEP et enseignante au cycle initial. Frédérique Rebetez est professeure formatrice à la HEP, consultante et coach indépendante.

Bibliographie sur www.hepl.ch/prismes

Notes

- 1 Université de Paix, 2005; Paul-Cavallier, 2007; Mangen, 2008; Faure, 2011.
- 2 Terry Orlick, Université d'Ottawa. (<http://www.sante.uottawa.ca/esap/per/torlick.htm>).
- 3 Rouiller & Lehrhaus, 2008; les deux autres types de catégories, selon le modèle proposé par Howden et Kopiec (cités par Rouiller & Lehrhaus, 2008), sont les activités visant la reconnaissance et le développement de l'esprit de classe et d'équipe, les activités structurées en vue d'acquiescer des connaissances académiques.
- 4 Johnson & Johnson (2009) ont recensé 1200 études, pp. 371-372.
- 5 (2004, pp. 13-14).

Jeu coopératif	Jeu compétitif
Schéma gagnant/gagnant ou perdant/perdant; A et B gagnent ou perdent ensemble.	Schéma gagnant/perdant; si A gagne, c'est que B a perdu.
L'adversaire est une situation extérieure qui se dirige contre tous les joueurs, ou un but à atteindre ensemble.	L'adversaire est un autre joueur ou une équipe de joueurs.
Fin du jeu en même temps pour tous.	Les joueurs éliminés s'ennuient.
Règles et rôles évolutifs (selon des modifications individuelles proposées au groupe).	Règles et rôles figés (aucune proposition n'est envisageable).
Buts partagés par l'ensemble du groupe.	Les joueurs s'opposent.
Solidarité, entraide.	Rivalité, concurrence.
Responsabilisation envers soi et le groupe.	Responsabilisation envers soi au détriment des autres.