

1) Définition du jeu coopératif

Un jeu coopératif est un jeu sans gagnant ni perdant, sans exclu ni éliminé, sans camp fixe et permanent. C'est ce qui le distingue des jeux de compétition et de beaucoup d'activités sportives. Loin de critiquer les jeux de compétition qui développent aussi des valeurs, ici l'accent est mis sur la convivialité, le plaisir de rencontrer les autres et un défi où l'enjeu est de gagner tous ensemble. **Le jeu coopératif, c'est un jeu où le simple plaisir de jouer est mis en avant dans la poursuite de l'objectif de groupe qui sera atteint grâce à l'entraide dans les interactions.**

Historique : D'où viennent ces jeux ?

Les jeux coopératifs sont issus principalement des « **New Games** » (nouveaux jeux) créés par Stewart Brand aux Etats-Unis au moment de la **guerre du Vietnam**. **Le principe fondamental en est l'engagement physique, même assez rude, mais sans gagnant ni perdant.**

Des Canadiens ont ensuite repris une partie de ces jeux, où il n'y avait ni violence ni compétition, pour en faire des **jeux coopératifs**. Terry Orlick, enseignant à l'Université d'Ottawa, a joué un rôle important dans cette démarche. Il a étudié différentes cultures (papous, esquimaux, chinois...). Il y a repéré des jeux coopératifs et, sur les traces de l'anthropologue Margaret Mead, il a étayé la thèse selon laquelle il y aurait **un lien entre la fréquence de l'utilisation des jeux coopératifs et le caractère non-violent de telle ou telle culture**. Ses travaux dans les écoles du Canada ont permis de mieux cerner l'impact de la pratique de tels jeux sur les comportements et plus particulièrement sur la faculté d'évoluer en groupe.

Ensuite, **des psychologues allemands** ont ramené des États-Unis des ouvrages sur les jeux coopératifs qui, pour l'essentiel, étaient des jeux de plein air. Ils en ont adapté les mécanismes pour créer **des jeux de société coopératifs**.

Aujourd'hui, l'OCCE construit/propose des outils d'animation, d'observation, de connaissance de soi et des autres. L'OCCE est convaincu que les jeux sont des moments importants de l'éducation et que la solidarité est une dimension essentielle de la vie en société.

2) Pourquoi utiliser des jeux ?

Le jeu :

- pour imiter, pour apprendre
- plaisir
- relativiser le réel (faire comme)
- trouver sa place dans le groupe
- SA place : une part de sa personnalité que l'on montre ou non aux autres
- communiquer
- force de réaction
- manifester son accord / désaccord
- dire / ne pas dire

Pour beaucoup d'entre nous, **le jeu a été la première pédagogie de la vie, le moyen de grandir et d'apprendre**. Plus jeune, nous avons tenté des imitations, des essais non dans l'intention d'être parfaits mais d'éprouver du plaisir, du désir et de la distraction. Ce qui nous procurait du plaisir, de la satisfaction, nous l'adoptions et le refaisions.

Le jeu est directement lié **au plaisir intense**. Il offre la possibilité de **relativiser le réel**. Il permet de **prendre une place dans le groupe**, SA place, celle qu'on choisit ou non de montrer aux autres. Il **autorise aussi à communiquer**, à laisser entrevoir sa **force de réagir**, de se comporter, de manifester son **accord**, son **désaccord**, de dire ou non des choses.

Le jeu coopératif pousse également à interagir, réagir et parfois coagir. Enfin, c'est l'occasion de prendre conscience du **fonctionnement des autres**, des **différences** de comportement, de pensée, de discours,... **Sont mis en jeu les individus avec leurs savoir-faire et savoir-être et le groupe avec sa dynamique et ses enjeux**. Ce qu'on commence pour soi, puis dans le groupe, pourquoi ne pas l'étendre à la société ? Accorder une place à tous et développer une solidarité entre tous

3) Le jeu coopératif en classe

Les jeux de coopératifs aident l'enfant à :

- Avoir confiance en lui ;
- Avoir confiance dans les autres ;
- S'exprimer, exprimer ce qu'il ressent ;
- Interpréter et accepter les avis des autres ;
- Transformer ses avis en fonction des autres ;
- Mieux se comprendre et mieux comprendre les autres ;
- Dépasser ses angoisses, ses craintes de mal faire et d'être jugé ;
- Vivre en groupe et se sentir responsable de soi et des autres
- Communiquer positivement avec les autres.

Pour l'adulte organisateur, ces jeux permettent de :

- Observer les différents comportements des enfants ;
- Mieux connaître l'enfant ;
- Voir comment fonctionne le groupe.

Jeux mathématiques et programme

Pour le cycle 2, le BO 2015 prévoit dans le domaine 2 des temps pour coopérer et collaborer. (Page 7). Puis, en page 73, la résolution de problèmes développe la capacité à chercher, à raisonner et communiquer. **Des situations pour questionner le monde doivent être le plus souvent ludiques.**

Pour le cycle 3, le BO 2015 prévoit dans le domaine 2 des temps pour faire acquérir la capacité de coopérer en développant le travail en groupe et le travail collaboratif (page 94). Puis, en page 198, la résolution de problèmes développe la capacité à chercher, à modéliser, à représenter, à calculer, à raisonner et communiquer. **Des situations pour assurer une appropriation qui en garantit le sens.**