

## Du jeu compétitif au jeu coopératif

**C**omment transformer un jeu compétitif en un jeu coopératif ? Deux exemples sont présentés ici : à partir d'un jeu de société « Les petits chevaux » et d'un jeu mathématique pour des élèves de grande section de maternelle.

Mais d'abord, pourquoi transformer un jeu compétitif en jeu coopératif ? Le premier objectif de l'enseignant consiste à modifier les représentations sur le jeu souvent associé à la compétition, les joueurs étant des adversaires qui s'opposent pour gagner (tous cycles). Ensuite, il s'agira de réintroduire les jeux de société traditionnels pour construire une culture commune, se les approprier et favoriser des manipulations, des échanges (cycles 1 et 2). Enfin, autre objectif important : susciter l'imagination en créant de

nouvelles règles qui développent des situations coopératives d'échange (cycle 3).

L'avantage de cette transformation (plutôt que la création de jeu), c'est qu'elle permet d'utiliser le stock de jeux déjà existant dans la classe ou l'école sans engager de frais supplémentaires, voire de recycler les pièces restantes d'un jeu incomplet qui dormait sur une étagère.

Dans une première étape : on découvre ou redécouvre les règles d'un jeu en les formulant et en jouant.

Ensuite : on exploite le jeu une seconde fois en lui apportant des modifications.

Pour que ce jeu devienne vraiment coopératif, il faut respecter certains principes : les enfants ne sont plus seuls les uns contre les autres ; ils jouent en équipe de 3 ou 4 partenaires. Tout le monde gagne ou tout le monde perd ! Les membres de l'équipe sont solidaires et ont un objectif commun à atteindre. Les nouvelles règles induisent des échanges entre partenaires ou une stratégie d'équipe. Enfin, le jeu doit se terminer en moins de 30 minutes et rester ludique.

Evelyne Vincent

**J**eu de société traditionnel présent dans de nombreuses classes et compétitif par excellence puisque, pour terminer les premiers, les joueurs cherchent à renvoyer les chevaux des adversaires dans leur pré.

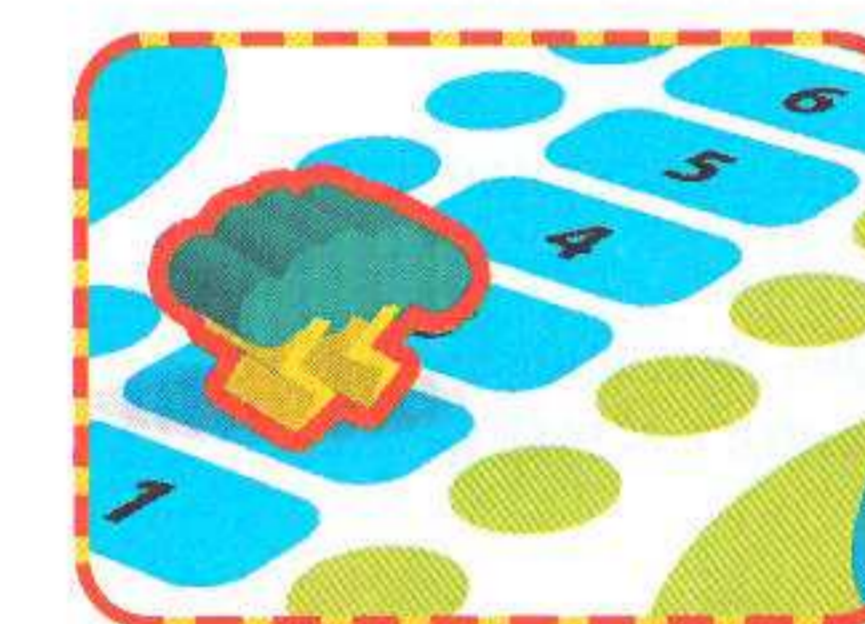


Ce qui est conservé du jeu traditionnel : chaque joueur déplace lui-même ses chevaux. On ne peut pas aller sur une case occupée par un autre cheval, ni dépasser.

Version coopérative : tous les chevaux regroupés dans la prairie (carré vert) 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. Les chevaux verts ne sont pas utilisés. L'orage est symbolisé par un jeton bleu ou un petit nuage bleu en carton que l'on positionne sur le parcours devant l'escalier bleu de 6 cases :

A chaque fois qu'un joueur fait un double, le nuage avance d'une case. L'équipe gagne si les 6 chevaux sont dans leur enclos respectif avant que le nuage ne soit dans la case 6.



Nouvelles règles : 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 2 dés pour leur permettre de tomber précisément sur la case « arrivée ».

Les petits chevaux coop

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.

E. V.

### " 1, 2, 3, suite ... "

**D**e nombreux ouvrages de qualité proposent des jeux pour s'approprier ou renforcer des savoirs et compétences en mathématiques, l'objectif étant de construire des apprentissages au travers de manipulations ludiques, porteuses de sens, et d'agir en interactions avec les autres. C'est le cas de l'excellent ouvrage réalisé par Lucette Champdavoine : « Jeux mathématiques en maternelle », chez Nathan. Là encore, ces jeux, comme nombre de jeux de société, placent les joueurs en concurrence et ne permettent pas de développer des compétences coopératives :

- s'entraider au sein d'une équipe ;
- être attentif au jeu de l'autre ;
- tenir compte de ses partenaires pour atteindre un objectif commun...

Ces compétences peuvent se

construire, dès la moyenne section, au travers de jeux coopératifs.

Dans le livre cité plus haut, l'auteur propose un jeu qu'elle nomme : « Un dé et des cartes ».

La règle du jeu pour les enfants consiste à se servir des indications données par le dé pour prendre des cartes de valeur correspondante et d'en collecter un maximum. Dans la chronologie du jeu, les joueurs sont amenés à trier les cartes, les ranger en fonction de leur valeur, puis de comparer par une correspondance terme à terme les collections réalisées pour connaître le gagnant.

Pour cela, les joueurs disposent d'un jeu de 52 cartes, d'un dé et d'un plateau de jeu 32x25 sur lequel 6 cartes de 1 à 6 sont reproduites.



#### Le jeu

Pour le jeu coopératif que nous appelons « 1, 2, 3, suite... », nous avons gardé les étapes suivantes :

1. opérer des tris et classements pour démarrer le jeu ;
2. prendre la carte dont la valeur correspond aux constellations du dé.

D'autres compétences de difficulté supérieure ont été ciblées :

- connaître l'ordre des nombres de 1 à 6 et savoir faire une suite de 3 nombres ;
- jouer en tenant compte des autres ;
- aider ses partenaires en donnant des cartes.

La nouvelle règle du jeu est la suivante : les 4 joueurs d'une même équipe doivent constituer chacun une suite de 3 cartes (1, 2, 3, ou 2, 3, 4, ou 3, 4, 5, ou 4, 5, 6) de la même forme.

Chaque équipe de 4 joueurs dispose du matériel suivant : un plateau de jeu, un jeu de 24 cartes (de 1 à 6 dans les 4 formes), un dé avec les constellations de 1 à 6.

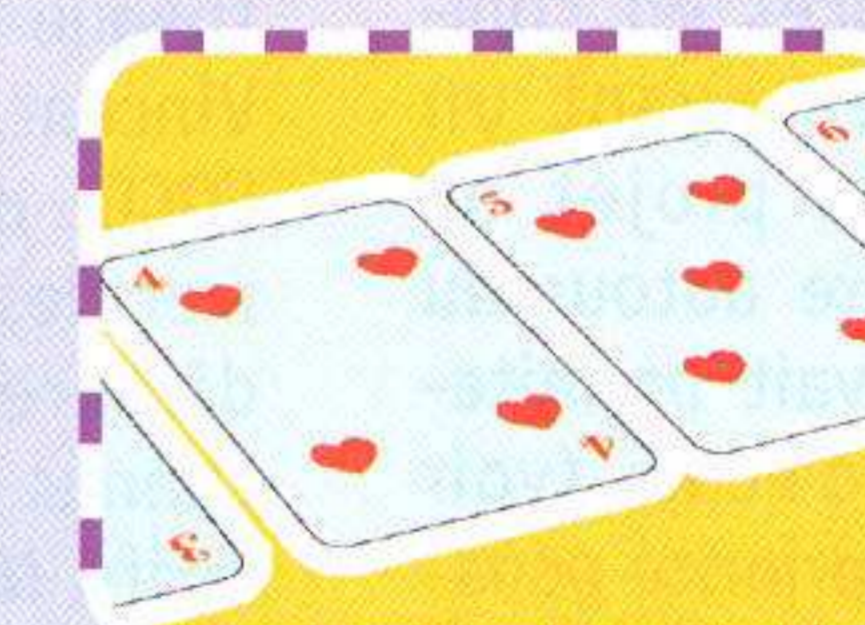
Le plateau de jeu a été agrandi (55x20) et modifié pour faciliter une lecture linéaire des cartes, quelle que soit la place du joueur.

On multiplie ce matériel en autant d'équipes constituées.

Pour commencer, on distribue 6 cartes à chaque enfant. Ensemble et en s'entraînant, ils les placent toutes sur le plateau, en se

préoccupant uniquement des valeurs : les 1 avec les 1, les 2 avec les 2...

Au signal donné par la maîtresse, le premier joueur de chaque équipe lance le dé. Il prend la première carte qui correspond à ce qu'indique le dé : j'ai fait 6, je prends la carte 6 de cœur placée sur le dessus de ce tas. Je la pose sur la table devant moi, de façon bien visible pour tous et je passe le dé au joueur suivant. Celui-ci lance le dé à son tour et prend la carte correspondante. Deux cas de figure :



**Contraintes qui favorisent échanges et coopération :** une carte qui n'a pas été donnée immédiatement ne peut plus changer de place. Il est donc primordial de tenir compte du jeu des autres.

On n'exige pas une carte, on ne se sert pas dans le jeu des autres. La carte est donnée par celui qui l'a tirée.

Quand un paquet est vide, on passe son tour si on tombe sur lui.

Lorsqu'un joueur a constitué sa suite de 3 cartes, il continue à lancer le dé pour aider ses partenaires.

Lorsque les 4 joueurs d'une même équipe ont chacun une suite, ils l'annoncent en levant la main et en disant « Stop ». L'enseignant, maître du jeu, vient vérifier si les 4 suites sont correctes et valide la réussite du groupe en énonçant les 4 suites. Le jeu est relancé par l'enseignant pour permettre à une deuxième, puis une troisième équipe de terminer les suites.

On peut également nommer un enfant observateur qui veille au bon fonctionnement de chaque équipe.

Evelyne Vincent

### Pour faire évoluer un jeu "lambda" en un jeu coopératif

→ Répartir le matériel de façon équitable entre les joueurs.

→ On peut aussi concevoir du matériel commun que les joueurs doivent se partager.

→ Transformer les règles en contraintes qui génèrent des stratégies entre coéquipiers.

→ Limiter les effets dus au hasard.

→ Pour atteindre l'objectif commun, les joueurs sont dépendants les uns des autres.