Les jeux coopératifs[1] pour bâtir la paix

Chaque mardi midi, cinq ou six personnes viennent à la maison pour partager une table fraternelle à midi. L'après-midi nous participons à des jeux de table. Le scrabble tient une bonne place ; cependant l'aspect compétitif laissait parfois un goût amer pour celle ou celui qui était perdant. Nous avons donc décidé d'en modifier les règles. Il ne s'agit plus de marquer plus de points que les autres, mais ensemble d'arriver à dépasser un objectif commun, par exemple 600 points en additionnant tous les scores personnels au fur et à mesure. L'ambiance autour du jeu est devenue plus active et plus joyeuse. Pour favoriser la coopération, nous avons introduit des règles nouvelles. Par exemple, quelqu'un qui a le scrabble sur sa barrette de jeu peut retenir sa place sur le plateau et, s'il n'y a pas de possibilité, demander de l'aide pour que les autres joueurs lui permettent, en plaçant leurs lettres, d'en dégager une. Nous avons adapté un jeu notamment compétitif pour en faire un jeu coopératif.

Le jeu coopératif a une fonction très importante pour l'apprentissage de la vie en société. Il permet de développer des compétences psychosociales indispensables pour la vie en commun : la communication, la confiance en soi et la confiance en l'autre, la gestion des émotions, l'empathie, la créativité, le respect de l'autre, l'écoute, la solidarité, la coopération.

Les jeux de société coopératifs sont des jeux où tout le monde gagne ou perd ensemble. Dans les jeux de compétition, il y a un seul ga-

1 - Université de Paix, *Jeux coopératifs pour bâtir la paix,* éd. Chronique Sociale 2005.

gnant et tous les autres sont perdants. Dans les jeux de coopération, si quelqu'un gagne, tout le monde gagne, et si quelqu'un perd, tout le monde perd. Il y a toujours un objectif commun.

Pour les jeux de table, souvent, il s'agit de coopérer pour faire face à un danger extérieur commun comme des pluies acides qui menacent notre environnement ou un monstre qui menace d'envahir le village. Pour les jeux de salle ou les jeux de plein air, il s'agit de coopérer pour relever un défi commun.

Voici un exemple de défi. Les joueurs forment un cercle en croisant leurs bras comme sur la photo. Le défi consiste, en bougeant et en se déplaçant, sans se lâcher les mains, à reformer un cercle normal, les bras n'étant pas croisés et les corps toujours tournés vers le centre. Saurez-vous trouver la solution ?

On peut classer les jeux en trois catégories :

- les jeux purement compétitifs tels le jeu d'échec par exemple ou les sports de combat, etc.,
- les jeux coopératifs,
- les jeux qui contiennent une part de compétition entre deux groupes de joueurs et une part de coopération à l'intérieur de chaque groupe. Ainsi en est-il du jeu de football ou du jeu de bridge, etc.

La compétition n'est pas une valeur négative en soi. Elle permet de se connaître en s'affrontant à d'autres, de découvrir ses limites et ses capacités tout en tenant compte des autres, en reconnaissant leurs propres capacités et leurs limites. Mais dans un jeu traditionnel de compétition, les joueurs s'opposent et il y a un seul gagnant. Souvent le perdant est triste et fâché et, s'il est éliminé en cours de jeu, il va s'ennuyer. Ces jeux attisent la rivalité et la concurrence et, souvent, ils sont le reflet de la société actuelle où fleurissent les mauvaises graines de la rivalité hargneuse et de la concurrence déloyale.

Dans la société, il n'y a pas que des gagnants et il reste capital d'apprendre la coopération, notamment par le jeu.

Vincent ROUSSEL
Montargis (Loiret)