

# FABRIQUER UN JEU DE SOCIÉTÉ COOPÉRATIF

## Objectifs du Jeu coop :

- modifier les représentations sur le jeu souvent associées à la compétition
- travail sur le vivre ensemble :
- développer des valeurs : respect, solidarité, coopération
- développer des comportements favorisant l'entraide, l'écoute, l'anticipation et l'esprit d'équipe
- construire la cohésion du groupe, favoriser les interactions
- organiser des situations réelles de communication
- réinvestir des notions vues en classe

## Objectifs de la fabrication de jeu coop :

- Impliquer l'enfant dans un projet coopératif au service de la collectivité
- Découvrir et redécouvrir des jeux de société traditionnels qui serviront de point de départ à la recherche
- Favoriser l'imaginaire et l'inventivité
- Valoriser la créativité par la réalisation de nouveaux jeux esthétiquement beaux et fonctionnels
- Constituer pour la classe ou pour l'école un stock de jeux à moindre coût, jeux que les enfants respecteront d'autant mieux qu'ils en seront les concepteurs
- S'initier à la démarche technologique

## Projet interdisciplinaire

- Vivre ensemble
- Math : travail en géométrie, grandeurs et mesure
- Français : travail du langage oral, production d'écrit
- Techno : analyse systémique du jeu, démarche technologique
- Arts visuels
- HG : Recherches sur les jeux à travers le monde, les temps
- Langues : A quoi jouent les enfants anglais

## Rappel de la démarche technologique :

- mener à bien un projet de réalisation
- établir un cahier des charges
- concevoir et réaliser un avant-projet
- analyser les productions
- établir la chronologie des opérations
- fabriquer l'objet définitif
- évaluer sa production

## ETAPES POUR LA REALISATION D'UN JEU COOP

### ETAPE 1 : Cahier des charges

Fonction de l'objet :

A quoi vont servir les jeux que nous allons fabriquer ?

- Exposition des jeux réalisés
- Exposé sur les jeux coop
- Présentation des jeux dans le journal d'école
- Envoi des jeux aux correspondants
- Rencontre jeux coop avec d'autres classes, d'autres écoles, avec les maternelles...
- Soirée jeux coop avec les parents
- Echange de l'expérience jeux coop sur le site de l'école
- Présentation ou prêt à la ludothèque de la ville
- Stand à la fête de l'école
- Recueil de règles
- Prêt des jeux coop à la BCD
- Mise à disposition des jeux coop pour la récré
- Echanges de jeux coop avec d'autres classes
- etc

### Cahier des charges :

Jouer à divers jeux compétitifs et jeux coopératifs

Travailler sur les types de relations induites par les jeux coopératifs : écoute, respect, acceptation, confiance, entraide...

Etablir la liste des principes d'un jeu coopératif

Pour que ce jeu devienne vraiment coopératif, il faut respecter certains principes :

Les joueurs ont un objectif commun à atteindre

un ennemi à vaincre (sorcière, pollution)

un phénomène naturel à éviter (tempête, pluie, soleil)

une équipe à battre

Les joueurs ne sont pas seuls les uns contre les autres : ils jouent en équipes de 3 ou 4 partenaires solidaires.

Tout le monde gagne ou tout le monde perd.

OCCE 91 et 72

Il existe une ou plusieurs possibilités d'entraide entre les partenaires : des échanges, des dons, la construction d'une stratégie d'équipe

- Etablir une classification des jeux coopératifs testés : Identifier le défi et la stratégie

### Types de défis

Jeu contre un élément extérieur : un ennemi à vaincre (sorcière, pollution) ou un phénomène naturel à éviter (tempête, pluie, soleil)	Jeu dans lequel 2 équipes s'affrontent. L'émulation vient de la confrontation des équipes.
Existence d'un défi qui fait appel à l'imaginaire : provoque l'émulation	Perdre ensemble est moins dur que perdre seul
Jeu du loup (contre le loup) Le verger (contre le corbeau) Jouons ensemble (contre les disputes) Sauvons les grenouilles (contre la pollution) La maison des ours (contre Boucle d'or)	Sauvons les grenouilles (2 équipes s'affrontent, la plus rapide à sauver les grenouilles gagne) Pastilles de couleurs (2 équipes s'affrontent, la plus rapide à compléter sa planche gagne) Le loto des nombres (jusqu'à 5 équipes s'affrontent, la plus rapide à cocher 5 cases de la grille gagne)

### Types de stratégies

Jeu à pièces communes C'est un jeu de hasard : On obéit au dé. Certaines faces défendent les joueurs, d'autres les contrarient	Jeu avec possibilité d'entraide : Mise en commun des ressources ou la mémoire, du résultat de son dé, de son avis	Jeu dans lequel il faut élaborer une stratégie commune, coordonner ses mouvements.
Perdre ensemble est moins dur que perdre seul	Plus d'efficacité à agir ensemble que séparément	Une stratégie de groupe est indispensable : apprendre à réfléchir ensemble, à s'écouter, à trouver sa place au sein du groupe
Jeu du loup (dépend de ce qu'on pioche dans le sachet) Le verger (dépend de la couleur sur le dé)	Sauvons les grenouilles (mise en commun de la mémoire pour le Memory) La maison des ours (échange de cartes)	Jouons ensemble (il faut penser en équipe le déplacement des pions) Le loto des nombres (il faut penser en équipe quel dé on relance)

### Faire des recherches sur la présentation graphique d'un jeu :

Apporter des jeux de la maison

Observer les plateaux, les pions, les dés, les boîtes, les règles de jeu...

Lister les différentes possibilités techniques et artistiques :

- Matériaux : bois, carton, plastique, papier
- Les couleurs
- Les illustrations : styles, techniques
- etc

### Lister les contraintes

- Durée de jeu raisonnable
- Règles du jeu écrites, justes et claires
- Qualité esthétique
- Aspect pratique du jeu (les pions tiennent debout, les cartes sont solides, on peut ranger les pions...)
- Le jeu procure du plaisir à jouer
- Coût de fabrication
- Contraintes techniques (tout doit rentrer dans une boîte, nous n'avons pas de machine pour travailler le plastique...)
- Conditions de productions : production individuelle, de groupe, collective
- Contraintes humaines (personne de sait dessiner dans le groupe)
- Contraintes matérielles (à notre disposition : papier carton, ciseaux...)

### Anticiper pour le travail d'analyse

Etablir une grille de contraintes qui permettra, lors des différentes phases de test de mettre en évidence les dysfonctionnements de vérifier le caractère coopératif de jeu de questionner les choix techniques (matériaux, outils...) etc

### Exemple de grille : à retravailler en fonction du cahier des charges

Critères	Test 1	Test 2	Test 3	Etc...
Quel est l'objectif commun à atteindre ?				
Les joueurs ne sont pas seuls les uns contre les autres : ils jouent en équipes de 3 ou 4 partenaires solidaires	oui non	oui non	oui non	oui non
Tout le monde gagne ou tout le monde perd	oui non	oui non	oui non	oui non
Type d'entraide				
Quel est le défi ?				
Quelle est la stratégie ?				
Durée du jeu				
Les règles sont écrites	oui non	oui non	oui non	oui non
Les règles sont claires				
Qualité esthétique du jeu				
Aspect pratique				
Le jeu procure du plaisir à jouer	oui non	oui non	oui non	oui non

Cout de fabrication du jeu respecté	oui non	oui non	oui non	oui non
Le jeu rentre dans la boîte	oui non	oui non	oui non	oui non
Etc...				

### ETAPE 2 : Conception de l'avant-projet

Déterminer le défi

Déterminer la stratégie

Créer la règle du jeu écrite

Créer plateau, pions, dés... au brouillon (utiliser des pots de colle pour les pions, etc...)

Choisir les matériaux, formes, dimensions, outils... = présenter sur un croquis

### ETAPE 3 : Analyse de l'avant-projet par les créateurs

Jouer au jeu réaliser pour mettre en évidence les dysfonctionnements

Remplir la grille

Améliorer son jeu en fonction des dysfonctionnements remarqués lors de la phase de test

### ETAPE 4 : Analyse de l'avant-projet par d'autres élèves

Organiser des groupes qui tournent pour tester chaque jeu

Chaque groupe rempli une grille de test qui sera remise aux fabricants du jeu.

Améliorer son jeu en fonction des dysfonctionnements pointés par les camarades lors de la phase de test

### ETAPE 5 : Analyse de fabrication

Etablir la liste de matériel et d'outils nécessaires

Organiser les étapes de fabrication

Dans le temps (combien de temps pour telle étape ? quelle chronologie ?)

Dans l'espace (qui se met où ? comment j'organise mon espace de travail ?)

Répartir les tâches

### ETAPE 6 : Fabrication

### ETAPE 7 : Evaluation

Retour sur le respect des contraintes

Evaluation du travail de fabrication en lien avec ce qui avait été décidé au moment de l'analyse de fabrication

Utilisation dans le cadre du projet décidé au départ (soirée jeux coop avec les parents...)

--

## TRANSFORMER UN JEU COMPET EN JEU COOP - EXEMPLE DES PETITS CHEVAUX

### Type de jeu :

Jeu avec possibilité d'entraide : don ou partage des points du dé

Les joueurs découvrent qu'il y a plus d'efficacité à agir ensemble que séparément.

Jeu contre un élément extérieur : contre l'orage

Le défi, qui fait appel à l'imaginaire, provoque l'émulation.

### 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 cheval, ni le 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 vert 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 deux dés pour leur permettre de tomber précisément sur la case arrivée.

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.