

Quelques principes pour la transformation d'un jeu en jeu coopératif

Transformer la plupart des jeux en jeu coopératif demande de suivre quelques principes fondamentaux.

En premier lieu, **chercher un objectif commun** à tous les participants (comme, par exemple, dans le *Ligretto* où le groupe doit avoir réussi à poser toutes les cartes en tas au centre en moins de X minutes) ou un **adversaire fictif** (ainsi dans le *jeu de l'échelle* le but est que le dernier joueur ait atteint le terminus avant l'adversaire fictif, qui avance d'une à deux cases après chaque mouvement d'un joueur).

Souvent, le plus simple est de **fixer une performance à atteindre dans un temps donné** (par exemple dans le *Tabou*, il faut arriver à faire deviner une moyenne d'au moins deux/trois/quatre mots avec une minute par personne). Mais cela peut être une norme collective (comme dans le *Scrabble* où, pour trois joueurs, nous allons définir un total à atteindre à la fin du jeu de 500 points - ou plus, ou moins).

Faites attention que le **défi commun corresponde aux possibilités du groupe** (il doit être stimulant sans s'avérer insurmontable). La fixation de cette barre demande une certaine expérience. Cependant, si le défi se révèle trop décalé pour tenir l'intérêt du groupe, il suffit de demander un arrêt de jeu et de proposer de modifier cette règle.

Une des différences importante entre le jeu coopératif et le jeu traditionnel est justement **l'aspect évolutif** du premier. Il n'y a pas de règles posées une fois pour toute, juste des règles de départ, susceptibles d'être modifiées en fonction de l'évolution des besoins mutuels à chaque instant. Jouer ainsi, c'est retrouver l'aisance naturelle des jeunes enfants.

Après la plupart des modifications de règles ou simplement après un arrêt de jeu, c'est utile, et pédagogique, de fixer un **moment de concertation**, afin que les membres du groupe s'adaptent à la nouvelle donne et qu'ils définissent ensemble la meilleure stratégie. Ce sont pour les participants de précieux moments d'apprentissage de la négociation, de l'affirmation de soi, de l'écoute, de tous les aspects du « prendre sa place dans un groupe ». Mais, si ces temps deviennent trop confus, ils peuvent éloigner des jeunes du jeu coopératif. Il vaut la peine de fixer quelques **garde fou**, par exemple d'essayer chaque idée nouvelle plutôt que de la discuter ou d'arrêter la concertation après deux minutes (ou moins ou plus).

Un point important est de chercher à **valoriser la coopération**. Par exemple, avec de jeunes enfants, il est pédagogique au début de fixer un bonus qu'ils reçoivent quand il font appel à un partenaire (par exemple au *Monopoly* quand un joueur passe le chiffre qu'il a obtenu en lançant les dés à un partenaire il encaisse mille francs de la banque). En même temps, comme cette passation augmente le pouvoir de la coopération elle doit presque toujours être limitée, afin de conserver l'intérêt du défi commun et pour marquer dans l'esprit des joueurs sa valeur (ainsi au *jeu de l'échelle*, chaque joueur ne peut passer ses dés que trois fois - ou quatre ou cinq - à un partenaire).

Un autre aspect intéressant à **valoriser** est le **handicap**. Quelle règle trouver pour que le jeu reste passionnant pour tous les joueurs, quelles que soient leurs compétences (par exemple, au *football*, seuls les joueurs qui n'aiment pas ce sport peuvent marquer des buts) ?