



Le Centre pour l'action non-violente (CENAC) a pour but de promouvoir la non-violence en Suisse romande.

L'association vit pour l'essentiel des contributions de ses membres et de personnes sympathisantes. Reconnu d'utilité publique, le CENAC repose sur près de 45 ans d'expériences et propose les services suivants :

- des formations à la résolution non-violente des conflits sous la forme d'un programme annuel et de modules répondant à des demandes personnalisées;
- un Centre de documentation de plus de 10'000 notices, dont des bibliographies sélectives;
- un périodique d'information et de réflexions *Terres Civiles*;
- des outils tels que des dépliants de vulgarisation, des expositions ou des jeux.

Les jeux coopératifs: pour vivre des alternatives non-violentes!

La non-violence peut se résumer par la formule: «Ni hérisson, ni paillasson!». Ne pas blesser, ne pas se laisser piétiner. La non-violence est une dynamique qui permet de vivre les conflits comme des occasions de construire des relations moins destructrices.

Trop souvent, dans le vaste univers des jeux, les côtés compétitifs sont mis en avant au détriment des aspects coopératifs. Il est pourtant possible de s'amuser sans forcément se chercher des adversaires à l'intérieur du groupe des joueurs et des joueuses, tout en favorisant l'entraide et la communication.

En approchant, par exemple, les principes des jeux coopératifs, nous nous ouvrons à la non-violence. Notre raisonnement ne se base plus sur l'idée d'un ou d'une gagnante par opposition à un ou une perdante. Au contraire, les rôles et les responsabilités de chacun-e sont mis en œuvre pour atteindre des pratiques coopératives. La participation de chaque personne est sollicitée, la coopération au sein du groupe est ainsi renforcée, les défis posés au sein du groupe sont modifiés.

Tous les types de jeux peuvent être abordés pour en développer les côtés coopératifs : le sport de plein air comme le football, un jeu de groupe comme le «cache-cache», un jeu de plateau comme les échecs, les jeux de société comme la Bourse.

La capacité de recul et de créativité face aux jeux peut aussi servir à éclairer les mécanismes dont peut souffrir une institution, qui reproduirait inconsciemment des schémas de rivalité ou d'exclusion, et peut être utilisée comme outil de développement.

DES IDÉES DE JEUX

- A. Transformer un jeu de compétition en un jeu de solidarité

La Chaise Musicale à deux versions (dès 8 ans)

Le jeu de la chaise musicale ne nous est pas inconnu. Les participants et les participantes sont assis-e-s en cercle. Le meneur ou la meneuse du jeu met la musique et tout le monde doit se lever et danser. Lorsqu'on éteint la musique, tout le monde doit s'asseoir ... mais entre temps une chaise a été enlevée!

Versión compétitive: La personne qui n'a pas trouvé de chaise est éliminée, et on recommence en enlevant une chaise, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une personne (la gagnante).

Versión coopérative: Le but est que tout le monde soit assis, et que les pieds ne touchent pas par terre. On peut donc s'asseoir les un-e-s sur les autres ... Il y a de moins en moins de chaises, et le défi est de tenir le coup le plus longtemps possible (le plus de personnes possible sur le moins de chaises possible). Cela favorise la coopération de tout le groupe.

Petite réserve: les chaises doivent être d'une certaine solidité ...

Évaluation: Quelles différences voyez-vous entre les deux manières de jouer ? Laquelle avez-vous le plus aimé, et pourquoi ? Dans la première version, qui a gagné ? Qui a perdu ? Qu'ont ressenti les participant-e-s éliminé-e-s ? Dans la deuxième version, qui a perdu ? Qui a gagné ? Qu'a fait le groupe pour tenir le coup le plus longtemps possible ? Quelles stratégies ont été mises en place spontanément ?

Sur ce même modèle, l'enseignant-e pourra transformer d'autres jeux au gré de sa créativité!

B. Favoriser la cohésion du groupe autour d'une tâche commune

La Tour Eiffel (dès 10 ans)

La consigne est toute simple: il s'agit de former une tour aussi haute que possible avec pour seul matériel les participant-e-s. Prévoir des habits confortables. Dans une salle, enlever les souliers. Dehors, va pour les baskets ou souliers légers. Enlever aussi lunettes et objets fragiles (bijoux, montres, etc).

Évaluation: On peut poser des questions sur la place de chacun-e dans la réalisation de cette tâche commune. Comment s'est faite la coopération entre les participant-e-s ? A-t-on utilisé tous les potentiels du groupe ? A-t-on laissé de côté certaines personnes, pourquoi ? etc.

C. Provoquer une réflexion sur la violence, agression, usage de la force, etc.

Les Forts et les Faibles (dès 12 ans)

Diviser le groupe en deux moitiés: les «Forts» et les «Faibles». Les participant-e-s n'auront pas le droit de parler. Ils/elles peuvent seulement jouer leur rôle de «Fort» ou «Faible» en exprimant les choses par leur corps, des gestes, des mimiques, éventuellement par des grognements ou des cris.

Chacun-e va arpenter l'espace de jeu en mimant son rôle. Après quelques minutes, le meneur ou la meneuse de jeu donne la consigne: «Les Forts deviennent de plus en plus forts, et les Faibles de plus en plus faibles». Laisser les jouer encore quelques minutes. Puis inverser les rôles et procéder de la même manière.

On peut désigner quelques observateurs/trices qui noteront les attitudes

particulières que prennent les acteurs/trices pour signifier leur force ou leur faiblesse.

Évaluation: Il ressort très souvent que les forts se défient entre eux et expriment de l'agressivité envers les faibles, et que les faibles n'ont aucune solidarité entre eux et s'isolent.

Comment les participant-e-s se sont senti-e-s dans chacun des rôles ? Comment ont-ils/elles exprimé leur force / leur faiblesse (quels signes extérieurs). Être «fort», est-ce forcément être violent ? Être «faible», est-ce forcément se retrouver seul ? Faire réfléchir à d'autres comportements que pourraient avoir des «forts», des «faibles», vis-à-vis d'autrui, etc.

Les Contrebandiers/ères (dès 12 ans)

Diviser le groupe en deux sous-groupes de même taille: les douaniers/ères et les contrebandiers/ères. Les douaniers se disposent en ligne sur la frontière tracée au préalable. Ils font face à la plus grande partie de la salle. Au fond, devant eux, les contrebandiers s'organisent: ils doivent faire passer un objet de contrebande (casseroles, linge, etc.) au-delà de la ligne, et les douaniers doivent les en empêcher. Faire jouer les participant-e-s plusieurs fois en stimulant les contrebandiers à chercher des stratégies complètement différentes, à être créatifs et créatives. Inverser les rôles si les participant-e-s le désirent.

Évaluation: Ce jeu permet de prendre conscience de nos réflexes orientés vers les solutions violentes. Animer la réflexion sur quelles stratégies étaient

violentes ou non-violentes ? Pourquoi les contrebandiers ont d'abord essayé la force ? etc.

Les Ponts aux Piranhas (dès 12 ans)

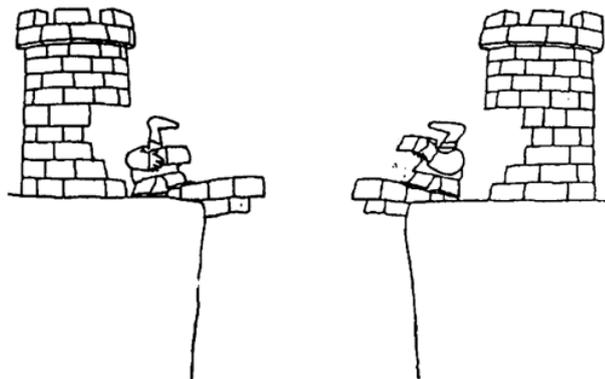
On trace par terre une ligne symbolisant un petit ruisseau plein de piranhas. On forme des paires de participant-e-s de part et d'autre du ruisseau. Les paires se placent face à face, et s'empoignent les mains. Au signal du meneur ou de la meneuse, chacun-e devra pousser l'autre le plus fort possible, y mettre le maximum d'énergie, mais *sans que ni l'un ni l'autre ne passe le ruisseau !* Il s'agit de dépenser le maximum de force pour que le pont reste debout, de part et d'autre du ruisseau, tout en poussant chacun-e en direction de l'autre.

Évaluation: Ce petit jeu montre qu'il est possible de faire usage de la force dans un esprit de coopération, sans entrer dans une logique de gagnant-e-s et de perdant-e-s. En général les participant-e-s sont plutôt désorienté-e-s: «et après ? qui est-ce qui gagne ? ...». Animer une réflexion sur ces réactions.

Plus concrètement, il peut y avoir dans les paires des plus forts et des plus faibles: comment ont-ils géré leurs différences de force de part et d'autre du ruisseau pour que le pont reste debout ?, etc.

Vous trouverez plus de jeux dans des livres que vous pouvez emprunter à notre Centre de documentation

(voir au verso)



Vous pouvez emprunter ces ouvrages et ces jeux (...et bien d'autres encore !) au CENTRE POUR L'ACTION NON-VIOLENTE

LIVRES

Jeux coopératifs pour bâtir la paix
Mildred Mashedier, Chronique sociale, Lyon, 2005.
Cote CENAC: 790 MAS-8

Je coopère, je m'amuse : 100 jeux coopératifs à découvrir
Christian Fortin, Chenelière, Montréal, 1999.
Cote CENAC: 790 FOR
Comment sortir des batailles...?

Jouons : la pédagogie des jeux de coopération
François Paul-Cavalier, Jouvence, Genève, 1993.
Cote CENAC: 790 PAU-8, 790 PAU-D

JEUX

T'chang
Gudrun König et Pascal Deru, ill. Kitty Crowther, Casse-Noisettes, Bruxelles, 1996.
Cote CENAC: J.E.10



Les joueurs sont tombés dans un puits profond, qui se révèle être la tombe d'un empereur chinois. Ils n'en sortiront qu'en s'entraïdant, en s'éclairant à l'aide de lucioles, en répondant aux énigmes des gardiens et en construisant ensemble un tangram.
8 à 99 ans - 1 à 4 joueurs - durée 20'

Corsaro - Aux mains des pirates!
Wolfgang Kramer, ill. Petra Probst, Herderspiele, Freiburg im Breisgau, 1991.
Cote CENAC: J.E. 04



Des bateaux essaient de gagner l'île voisine mais les pirates leur compliquent le voyage. Il faudra aux joueurs beaucoup d'habileté pour leur échapper. Le jeu de base s'adresse à des enfants à partir de 6 ans. Cependant trois stratégies de plus en plus compliquées permettent aux plus grands d'y jouer. Prix de la critique 1991 du Spiel des Jahres.
dès 5 ans - 1 à 4 joueurs - durée 30'

Tabajana - Fuite de l'île en feu
Wolfgang Kramer, ill. Sylvia Öwerdieck, Herderspiele, Freiburg im Breisgau, 1990.
Cote CENAC: J.E. 05



Tabajana est une île des mers du Sud, riche en couleurs et en végétation. On y vit heureux jusqu'au moment où le volcan commence à se réveiller. Les habitants cherchent alors à s'enfuir sur des bateaux en emportant de la nourriture pour survivre. Parviendront-ils à

charger toutes les caisses nécessaires à leur voyage avant que Tabajana n'ait complètement disparu sous les eaux? Tabajana est probablement le meilleur jeu de coopération de la société Herder, intelligent, doté d'un matériel agréable. Chacun ne pouvant déplacer que ses caisses ou une pile comprenant ses caisses, la coopération doit s'installer. Il ne s'agit pas tant de ranger ses caisses que de permettre aux autres joueurs de faire de même. Le but est d'empiler les caisses en bon ordre, rouge avec rouge, ... sur le bateau avant qu'il n'atteigne la case 24. La subtilité des règles rend ce jeu tout à fait adapté à un public adulte qui pourra éventuellement compliquer le challenge en se donnant un objectif plus ambitieux. Le Jury du Spiel des Jahres ne s'y est pas trompé en le nominant dans la catégorie générale et non dans celle réservée aux enfants.
dès 5 ans - 2 à 5 joueurs - durée 20'

Le verger

Anneliese Farkaschowsky, ill. Walter Matheis, Habermaaß-Spiele, Rodach, 1992.
Cote CENAC: J.E. 09



L'été fait mûrir les fruits. La corneille est ravie, elle attend avec impatience le moment où elle pourra satisfaire sa gourmandise. Mais voici que ce matin les enfants arrivent avec leurs paniers, «Oh la la!», croasse la corneille, je dois les gagner de vitesse... Les enfants auront-ils rempli leurs paniers avant que la corneille n'ait tout mangé? S'ils veulent y parvenir, ils devront s'entraider.
dès 4 ans - 2 à 8 joueurs - durée 15'