

Table des matières

Légende	8
Préface de Pierre Parlebas.....	9
Prélude	12
Introduction	14
Partie I : Jeu(x), coopération et compétition	16
Chapitre 1: Jeu du monde, jeu des hommes, jeux de société, ludopédagogie	16
1. Héraclite et « le jeu du monde »	16
2. Le jeu des hommes	16
2.1. Henriot et « L'attitude ludique du joueur »	16
2.2. Freud et le fondement éducatif, social et paramédical du jeu humain	17
2.3 Sartre, le jeu comme activité de l'homme libre	17
3. Les jeux des hommes en société	17
3.1. Définitions	17
3.2. Intérêt et limites d'une classification des éléments ludiques	18
Lévi-Strauss, Parlebas et Deledicq sur les traces de Mendeleïev	18
3.3. Jeux sportifs, jeux de société et... sociabilité	18
Kundera, Duflo, Goffman et Silva pour conclure.....	19
Les 4 éléments de l'expérience de jeu.....	20
4. Rudiments de Ludopédagogie	20
4.1. Notion plurielle et ancienne.....	20
4.2. Accompagnement et intention.....	21
Le jeu ludique	21
Le jeu éducatif.....	21
Le jeu pédagogique	22
Chapitre 2: Les différentes formes de coopération et leur empreinte culturelle... 23	23
1. La notion de coopération depuis Margaret Mead (1901-1978)	23
2. La coopération, un concept polysémique	23
3. Pourquoi coopérer? Coopération ouverte et coopération fermée, une part biologique innée chez l'homme?.....	24
Le postulat initial compétitif de la Théorie des jeux.....	25
Retour à Margaret Mead : Coopération et compétition, des traits culturels inhérent à chaque société transmis par l'éducation!.....	26
4. Comment coopérer? De l'apprentissage collaboratif à l'apprentissage coopératif: organiser l'asymétrie, la complémentarité... quel rôle vais-je jouer?	28

Chapitre 3: Le guide des jeux de société non-compétitifs	
Éléments de classification structurels	29
1. Tout jeu est à la fois un jeu de coopération et un jeu de compétition.....	29
2. Jeu compétitif, jeu paradoxal, jeu coopératif, jeu associatif	32
3. Les 7 critères d'asymétrie identitaire de l'expérience de jeu	34
1. Le nombre de joueur•euses (dans l'équipe).....	36
Jeu solitaire (isolé, parallèle, public).....	37
Jeu à deux	37
De 3 à 5: jeux en petit groupe.....	37
De 6 à 13: jeux en groupes restreints	38
Jeu en groupe large ou étendu (14+).....	38
2. Objectifs individuels	38
3. Capacités individuelles (Rôle).....	39
4. Informations individuelles (et collectives cachées)	39
5. Simultanéité, rythme et échéance temporelle (Pentagone).....	40
6. Le caractère commun du matériel de jeu (Pentagone)	41
7. L'Immersion: Univers, incarnation de rôles et hybridation numérique (Pentagone)	41
7.1 Tout jeu peut être plus ou moins abstrait ou thématique	41
7.2 Hybridation: le développement des applications numériques au service de l'immersion... ..	43
Chapitre 4: Nature de la coopération. Mécanismes d'entraide et d'interaction	45
1. Nature du défi: cognitif / moteur; réflexion / hasard.....	45
1.1 Jeu cognitif et/ou jeu moteur: le degré de (socio)motricité sollicité.....	45
1.2 Hasard vs réflexion et le « Pentagone d'engagement »	46
Niveau 1 (Pentagone, échelle de Réflexion): jeu de hasard pur	47
Niveau 5 (Pentagone, échelle de Réflexion): jeu de réflexion pure.....	47
Niveaux 2 à 4 (Pentagone, échelle de Réflexion).....	47
2. Difficulté du défi, actions et interactions: 77 mécanisme et 3 niveaux de complexité	48
2.1 Publics liés à la difficulté du défi	48
2.2 Difficulté du défi, critère important du Pentagone d'engagement À la recherche du « flow » ou de la « zone proximale de développement »	48
2.3 Mécanismes d'entraide et d'interaction (Pictos°, °°, °°°).....	49
2.3.1 Mécanismes interpersonnels et linguistiques	50
2.3.2 Réflexion.....	52
2.3.3 Défis « kinesthésiques » sensorimoteurs et d'intelligence musicale aux principes simples mais pas toujours si faciles... ..	55

Chapitre 5 : Compétences psychosociales mobilisées	56
1. Fonctionnement cérébral et compétences psychosociales de l'OMS	56
Les compétences psychosociales de l'OMS	56
Émotionnelles	56
Sociales	57
Cognitives	57
2. Dimensions cognitives et fonctions exécutives	57
3. Jeux, empathie et autres compétences sociales	60
Les compétences sociales selon l'OMS (2015)	60
L'empathie	61
L'empathie émotionnelle outil de coopération associative qui se distingue de la sympathie	62
L'empathie outil de la coopération collaborative (sans rôle prédéterminé)	62
Limites de la bienveillance dans l'empathie ludique des jeux compétitifs	63
Collaboration / Coopération	64
4. Attitude ludique, gestion des émotions et débriefing	65
Les compétences émotionnelles selon l'OMS (2003, 2015) sont pour rappel	65
Gestion des émotions et attitude ludique	65
Gestion du stress	67
Autoévaluation/ autorégulation et pensée critique	67
Métacognition et conscience de soi	68
Le débriefing	68
5. En guise de conclusion	70
« Jouer pour développer des compétences », nous dit la science	70
« Jouer pour inclure : le jeu coopératif pour vivre en neurodiversité », nous dit une praticienne réflexive	70
Chapitre 6 : Considérations sur les jeux compétitifs	71
1. La règle : l'alpha et l'oméga de la coopération dans tous les jeux	71
1.1 Coopérer VERS le jeu	71
Et... jouer avec la règle POUR le jeu	72
1.2 Les Jeux multimodaux : une tendance actuelle	72
1.3 Adapter un jeu compétitif en jeu coopératif	72
1.4 La triche, un enjeu des jeux coopératifs	72
2. La diversité des jeux sportifs traditionnels et des jeux de société	73
2.1 Les jeux sportifs traditionnels	73
La compétition peut être « partageante »	73
« Les jeux paradoxaux majorent l'originalité et la complexité du lien social »	73

2.2 Richesse et diversité des interactions sociales dans les jeux de société.....	74
3. Conclusion : Effet des jeux compétitifs	77

Partie II : Les jeux associatifs réglés 79

Chapitre 1: Définition et structure des jeux associatifs réglés 79

Témoignage de Jiddu Krishnamurti (1895-1986) : La coopération authentique est dans le plaisir de l'association non dans son résultat 80

Chapitre 2: Attention, outil!..... 81

Du plaisir de jeu au *serious game* 81

Chapitre 3: Typologie des jeux associatifs réglés 83

- Des jeux narratifs, jeux symboliques, jeux de rôle ludiques sans maître de jeu 83
- Des jeux associatifs à récompenses symboliques 83
- Concept, un jeu... presque associatif! 83
- Des jeux d'empathie, outils de développement, d'encapacitation et de renforcement positif..... 84
- Les jeux-cadres et d'intelligence collective « Thiagi » 84
- Des rondes et jeux chantés ou dansés..... 85
- Des jeux d'adresse et des jeux physiques moteurs..... 85
- Des jeux dramatiques, théâtraux et premiers jeux de rôles thérapeutiques, pédagogiques et de formation..... 85
- Les « *party games* », jeux de société quasi associatifs à récompenses symboliques 86

Chapitre 4: 162 jeux et outils associatifs réglés dont 30 incontournables 86

Partie III : Guide des Jeux coopératifs sans rôles ni informations individuelles..... 117

Chapitre 1: Structure, intérêts et limites des jeux coopératifs sans rôles ni informations individuelles 117

- 1. Structure..... 117
- Jeux coopératifs..... 117
- ... sans rôles ni informations individuelles..... 117
- 2. Intérêts: Concertation, citoyenneté, cohésion de groupe et team building..... 118
- 3. Quelques limites..... 118
- Une coopération moins authentique 118
- Des règles simples pour des défis complexes 118
- Démagogie face à une lucidité altérée 119
- Moins d'effet bouc émissaire, plus d'effet leader 119

Chapitre 2 : Les 4 premiers paliers de différenciation identitaire dans la coopération	120
1. Si le matériel est commun et que les joueur•euses jouent en même temps	120
2. Si le matériel est au moins partiellement individuel et que tous les joueur•euses jouent en même temps	121
3. Si le matériel est commun et que chaque joueur•euse joue à son tour.....	121
4. Si le matériel est au moins partiellement individuel et que chaque joueur•euse joue à son tour.....	121
Chapitre 3 : 193 jeux coopératifs sans rôles ni informations individuelles dont 34 incontournables.....	121
Partie IV : Guide des jeux de société coopératifs avec rôles et/ou informations individuelles	156
Chapitre 1 : Jeux de société avec rôles vs jeux de rôles	156
Chapitre 2 : Les 7 paliers de l'individualisation dans les jeux coopératifs	157
Chapitre 3 : Succès et reconnaissance des jeux coopératifs avec rôles et/ou informations individuelles	158
1. Les jeux de société coopératifs avec informations individuelles.....	158
2. Les jeux de société coopératifs avec rôles sans informations individuelles.....	159
3. Les jeux de société coopératifs avec rôles et informations individuelles.....	159
4. Les jeux de société coopératifs « un avec tous »	161
Chapitre 4 : 266 jeux coopératifs avec rôles et/ou informations individuelles dont 51 incontournables.....	161
Conclusion	213
Liste des fiches	215
Bibliographie	217
Index des jeux.....	222
Index des auteur•ices	233
Index des jeux par mécanisme	239
Index des jeux par compétences	245