

Règles supplémentaires (pour complexifier le jeu)

On peut ajouter d'autres règles à volonté. Par exemple :

Lorsqu'on obtient un 1 au lancement de dé

On avance d'une case et on rejoue une nouvelle fois immédiatement.

Lorsqu'on obtient un 6 au lancement de dé

On reste sur place mais on donne les points à un-e autre participant-e qui avancera son pion de 6 cases immédiatement.

Lorsqu'on tombe pile sur une des cases ci-après

Case 5 : on double les points obtenus.

Case 10 : on reste sur place et on donne à un-e participant-e le nombre de points obtenus.

Case 25 : on recule (par rapport à la case d'où on vient) du nombre de points obtenus.

Case 30 : on perd tous ses « bonus » et jokers (si on en a).

Case 35 : on reste sur place mais on fait reculer un-e autre participant-e du triple du nombre de points obtenus (on choisit la personne en concertation).

On peut aussi, en début de jeu, inventer d'autres règles, notamment en imaginant des activités qu'une personne devra accomplir (seule ou avec d'autres participant-e-s) lorsqu'elle arrive sur une case donnée. Il est ainsi possible de les décrire en quelques mots, par exemple sur des post-it que l'on peut coller sur le plateau de jeu.

Variantes d'utilisation en lien avec d'autres jeux ou outils

Avec les cartes « partages - découvertes »

La personne qui arrive sur une case donnée (définie au début du jeu) doit tirer au hasard une carte « partages - découvertes » et y répondre spontanément.

Avec les cartes « communication »

La personne qui arrive sur une case d'une couleur donnée (définie au début du jeu) tire au hasard une carte « communication » et la lit ; puis, à choix, elle dit quelque chose ou elle pose une question (à une personne choisie ou à l'ensemble du groupe) en centrant sa parole exclusivement sur le registre de communication indiqué ; par exemple, avec la carte « intention - but », elle peut demander à une personne quel est son plus grand défi pour l'année à venir... et le groupe écoute la réponse de celle-ci.

Avec les dimensions de la coopération et les cartes « questions clés »

Au terme du jeu, on peut réfléchir en commun aux clés de la coopération ou développer un partage sur les vécus de chacun-e durant le jeu : des observations (cartes violettes), des idées de renforcement de la coopération (cartes vertes), des apprentissages et prises de conscience (cartes rouge-orange).

Défi commun si l'on joue plusieurs fois

Lorsqu'on joue une deuxième fois au même jeu, on peut se donner le défi de réussir à faire en sorte que tou-te-s les participant-e-s parviennent à la case « Arrivée » en comptant ensemble moins de tours de lancers de dé que la première fois.



Coopérer

Jeu de l'oie coopératif

Jouer en coopérant

Expérimenter et apprendre la coopération



Règles et suggestions de variantes



cooperer.org

Marc Thiébaud

Principe général

Ce jeu de l'oie coopératif offre le plaisir de jouer et l'occasion simultanément de vivre la coopération et d'en percevoir les bénéfices de manière ludique.

Un jeu coopératif propose d'atteindre un objectif commun en mobilisant de l'entraide. Il peut être utilisé pour lui-même ou dans une démarche de constitution de groupe ou d'équipe, pour développer les liens, l'écoute, la communication. Il peut aussi servir à apprendre la coopération. Du temps sera alors prévu pour récolter et partager des observations sur son déroulement et réfléchir à ce qu'elles mettent en évidence.

Il importe de favoriser un état d'esprit ouvert et une confiance au sein du groupe en explicitant les buts et les caractéristiques du jeu coopératif.

But spécifique du jeu

Il s'agit de parvenir au terme du parcours, à la case « Arrivée », en coopérant. Le défi consiste à chercher ensemble à ce que tout le monde parvienne à l'arrivée avec le moins de tour de lancers de dé possibles au total.

Matériel

Plateau de jeu (voir cooperer.org/jeu-a)

Un dé et autant de pions qu'il y a de participant·e·s, idéalement entre 3 et 6 (chaque personne peut choisir un objet de petite taille pour représenter son pion)

Deux types de jetons ou petits cailloux ou bouts de papier (une quinzaine), pour représenter des points « bonus » et des jokers (voir les règles de base en page 3)

Eventuellement : matériel complémentaire selon variantes utilisées (voir page 4)

Consignes générales

Les règles sont similaires à celles d'un jeu de l'oie, avec la particularité que c'est tout le collectif qui gagne ensemble en coopérant. Chaque personne joue à tour de rôle et avance son pion du nombre de cases correspondant au chiffre indiqué par le dé.

Avant de commencer le jeu proprement dit, le groupe se concerta pour définir :

- l'ordre dans lequel on jouera ;
- la manière de procéder pour l'arrivée : on peut décider qu'il s'agira de parvenir à la case « Arrivée » avec un nombre de points exacts ou on peut convenir que l'on aura terminé dès que la case « Arrivée » est atteinte ou dépassée ;
- la durée choisie pour le jeu en lien avec les règles complémentaires et les variantes que l'on veut adopter cas échéant (voir pages suivantes).

Pour d'autres suggestions d'activités,
des variantes supplémentaires,
des exemples d'utilisation :

cooperer.org/jeu-a



Règles de base

Cases avec échelle

Lorsque l'on tombe sur une case avec échelle, on doit déplacer son pion à l'autre bout de l'échelle (s'applique dans les deux sens).

Cases sans numéro, lorsqu'on arrive sur une de ces cases ou qu'on la dépasse

On reçoit un « bonus de coopération » ; chaque « bonus » peut être utilisé une fois, quand on veut ; il donne la possibilité d'octroyer les points obtenus par son lancer de dé à une personne de son choix (ou de les partager entre deux ou plusieurs personnes, soi-même compris) ; le groupe se concerta à ce sujet.

Cases rouges : lorsqu'on arrive pile dessus

Lors du prochain lancer de dé, on pourra choisir de donner - ou non - les points obtenus à qui on veut (ou les partager entre deux ou plusieurs personnes).

Cases jaunes : lorsqu'on arrive pile dessus

On reçoit un joker que l'on peut utiliser une fois, quand on veut ; ce joker permet de ne pas effectuer une consigne ou de demander à un·e participant·e de son choix de l'effectuer à sa place ; un joker peut également être donné à une autre personne en temps voulu (en concertation, pour lui éviter d'effectuer une consigne).

Cases 15 et 20 (associées à des nuages) : lorsqu'on arrive pile dessus

On recommence à la case « Départ ».

Cases occupées par un ou plusieurs autres pions : lorsqu'on arrive pile dessus

On prend la place de ce pion ou de ces pions qui recule(nt) à la case d'où on vient.

Case « Arrivée »

Au terme du parcours, on peut continuer à jouer à son tour, en donnant les points obtenus à une personne ou en les partageant entre deux ou plusieurs personnes.

Règles complémentaires (version plus longue du jeu)

Case 18 (marquée avec une flèche circulaire) : lorsqu'on arrive pile dessus

On choisit cinq mots que l'on donne au reste du groupe et on lui demande d'improviser ensemble (en 5 minutes) une courte histoire en utilisant ces cinq mots.

Case 26 (marquée par une étoile) : lorsqu'on arrive pile dessus

On reçoit une surprise des autres participant·e·s, qui se concertent à l'écart pendant quelques minutes (cette surprise peut prendre des formes très variées : une phrase, un geste, un sketch, un poème, un cadeau, etc.).

Case 39 (marquée par un coeur) : lorsqu'on arrive pile dessus

On exprime une appréciation personnelle, de la gratitude à chaque autre personne.

Case « Arrivée », quand tout le monde y est parvenu

On se concerta pour célébrer : on choisit une activité coopérative que l'on réalise en commun ; celle-ci peut être plus ou moins brève : par exemple chanter ou danser ensemble, faire un petit jeu tel que le jeu des baguettes, etc. (voir cooperer.org/jeux).

