



Le Jeu coopératif : intérêts pédagogiques

Loin d'un jeu entièrement scripté, dont l'horizon est sans surprise, le jeu coopératif amène les participants à collaborer afin de résoudre, **ensemble**, une problématique.

Chacun dispose de paramètres sous son contrôle et doit les ajuster au mieux pour qu'un **esprit d'équipe** optimisé se mette en place afin **d'affronter l'adversité** dans un but commun.

L'objectif doit être atteint **collectivement**, et de la même manière, l'échec est également conjoint.

Les critères seront atteints si les mêmes objectifs sont remplis, ceux-là même qui ont été choisis, lors de la conception, pour être valorisés et mis en lumière.

Le **partage**, **l'échange** d'idées et **l'appropriation** d'un même contenu devient alors beaucoup plus efficace que dans un jeu compétitif où seul le but de gagner individuellement prime et dépasse très (voire trop) souvent les objectifs de sensibilisation que l'outil doit proposer.

Enfin, en cas de victoire, le mérite est général, décuplant ainsi la **satisfaction** de tout un chacun d'avoir mis sa pierre à l'édifice de la réussite générale.

Le jeu coopératif présente de nombreux atouts dans la **transmission** de messages aux joueurs.

En s'unissant, les joueurs créent une **force** inédite qui, composée des aptitudes de chacun, représente le seul moyen de vaincre les difficultés que comporte l'essence même du jeu, de réussir le **challenge** que pose le jeu. De plus, les choix sont collectifs et doivent être pris dans l'intérêt commun, ajoutant de **l'enjeu** à la partie dans sa globalité.

L'avantage de faire jouer les participants dans une seule et même équipe les amène à **intégrer** les contenus en termes d'individu et au sein d'une même communauté. Le niveau de jeu peut être **graduel**, modulé, ponctué de contraintes afin **d'adapter la difficulté** au niveau de compétence de chacun des joueurs, augmentant par là même la durée de vie du jeu et favorisant sa rejouabilité.





Quelques recommandations :

Jeux de plateau :

Hanabi (Communication/Mémorisation)

De 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans

La Maison des souris (Mémorisation/Observation)

De 2 à 6 joueurs à partir de 5 ans

MicroMacro : Crime City (Enquête/Observation)

De 1 à 6 joueurs à partir de 8 ans

The Mind (Communication/Ambiance)

De 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

Captain Sonar (Stratégie/Communication)

De 2 à 8 joueurs à partir de 14 ans

Crime Zoom (Enquête/Observation)

De 1 à 6 joueurs à partir de 14 ans

Jeux hybrides:

Unlock! (Escape game/Observation)

De 1 à 10 joueurs à partir de 10 ans

Mystery House (Escape game/Immersion)

De 1 à 5 joueurs à partir de 12 ans

Chronicles of crime (Investigation policière)

De 1 à 4 joueurs à partir de 12 ans

Kosmopoli:t (Communication/Ambiance)

De 4 à 8 joueurs à partir de 10 ans

