

Les jeux paradoxaux

La notion de jeu « paradoxal » a été mise en évidence dès les années 70, à partir d'une approche scientifique : une démarche sociométrique approfondie autour des jeux traditionnels et un recueil de données expérimentales qui semblaient incohérentes par rapport aux hypothèses envisagées. Certaines relations observées dans le jeu ne correspondaient en effet pas aux relations nouées par les participants en dehors du jeu. C'est le lieu du « *je t'aime moi non plus*. » Nous avons alors pris en compte ces données et contribué à définir un jeu paradoxal comme « *un jeu sportif dont la logique interne entraîne des interactions motrices affectées d'ambiguïté et d'ambivalence relationnelle, qui suscitent des effets collectifs contradictoires et incohérents* ». (Parlebas, 1979). Un jeu paradoxal, c'est donc un jeu où les relations sont ambivalentes : les joueurs sont à la fois partenaires et adversaires.

Ce phénomène ambivalent a été mis en évidence en dehors de jeu, dans la vie quotidienne, sous le nom de « double contrainte » (Bateson, 1956) ou d'« effet pervers » (Boudon, 1977). Dans le domaine des activités physiques, il se manifeste exclusivement dans les jeux traditionnels, jamais dans les sports classiques où les règles ne permettent pas des libertés aussi manifestes que le fait de pouvoir choisir ses partenaires et ses adversaires. Les fédérations préfèrent soumettre les pratiquants à l'ordre prédéterminé des strictes règles sportives que de laisser libre cours à la spontanéité d'un désordre relationnel apparent.

Concrètement, cette dimension paradoxale se manifeste aux *Trois camps* (Poules, renards, vipères) lorsqu'en faisant des prisonniers, les joueurs se privent alors des seuls pratiquants pouvant les protéger de ceux ayant prise sur eux ; plus ils « gagnent », plus ils s'éloignent de la victoire. A la *Balle assise*, vouloir tirer sur un joueur, c'est aussi le faire vivre dans le jeu. Aux *Liaisons dangereuses*, les binômes provisoirement éliminés auront besoin de faire des alliances avec les autres binômes pour espérer revenir en jeu.

Sur les fichiers édités par le groupe *Jeux et Pratiques Ludiques*, nous avons représenté chacun des jeux qui possèdent cette caractéristique paradoxale en ajoutant un pictogramme différencié : *Che-Min-Libre*, *Tirer son épingle du jeu*, *la Galine*, *la Conquête de l'espace*, etc.



Le logo différencié de nos fichiers

Terrain	Durée	Effectif	Matériel	Âge	Structure
		16 12 22			

11

Les liaisons dangereuses

Au plan éducatif, ces jeux invitent chacun à se mettre à la place des autres, à deviner leurs intentions voire à intérioriser des conduites totalement opposées, comme à *L'ours et son gardien* où chaque joueur épouse à tour de rôle la fonction de « victime » et celle de « bourreau ». Ils déclenchent ainsi à profusion des phénomènes d'empathie aux tonalités contradictoires et facétieuses qui contrastent avec la routine habituelle.



La Balle assise



Les Liaisons dangereuses

Il a été montré que ces jeux paradoxaux génèrent chez les pratiquants une motivation, un plaisir et un investissement particuliers (Venner, 2007). Ils suscitent une effervescence bousculant les habitudes, mettant en jeu des émotions puissantes autour de la ruse et de l'ambiguïté, de la confiance, de la liberté et de la justice : autant d'occasions de placer les apprenants dans des situations authentiques au sein desquelles chacun pourra négocier et apprendre à trouver sa place, dans le cadre réglé et sécurisant du jeu.



Les Trois camps

Le plaisir du jeu et son aspect éducatif résident en partie dans le déchiffrement sur le champ de ces intentions cachées. En favorisant également les échanges entre les joueurs après le jeu, l'éducateur pourra favoriser la coopération en s'appuyant sur une dynamique de groupe verbale greffée sur une dynamique motrice.

Laurent Bellenguez & Pierre Parlebas

3 questions à Charline Ramauge

Formatrice BPJEPS (APT) , Militante des CEMÉA

1) Pourquoi fais-tu jouer des jeux paradoxaux ?

Les jeux paradoxaux apportent une complexité supplémentaire par rapport aux autres jeux. En équipes, comme dans les *Trois camps*, ils permettent l'incertitude quant à la finalité du jeu. Et en individuel, comme la *Balle assise*, ils créent une ambiguïté dans la prise de décision dans le jeu : « avec qui je m'allie, est-ce que je joue seul.e, est-ce que je trahis mon alliance ? » Ce qui me semble intéressant avec les jeux paradoxaux, c'est qu'ils amènent d'autres richesses, de nouvelles manières de jouer, des stratégies différentes à contrario des sports ou des jeux symétriques.

2) Comment les utilises-tu ?

Ils peuvent se jouer très vite en début de stage ou de séjour car ils sortent les pratiquants de leurs habitudes. Cela permet d'amener une certaine dynamique dans les temps de jeux, notamment en mettant les pratiquants sur un pied d'égalité. Ces jeux sont en effet accessibles d'un point de vue technique et ils permettent donc à tous d'oser agir, de pouvoir s'exprimer, de faire des choix et de prendre des décisions. Avec les jeux paradoxaux, nous pouvons travailler à la fois le développement des potentialités de chaque personne et la qualité des relations entre ces personnes.

3) Qu'est-ce qu'il te semble important de savoir pour animer ces jeux ?

Il faut déjà avoir soi-même joué à un jeu paradoxal avant d'en animer car il est important de s'attendre à avoir des retours négatifs et des frustrations de la part de stagiaires.

Il n'y a parfois pas de fin ou de « vainqueur » dans les jeux paradoxaux : cela déstabilise souvent les joueuses et joueurs novices à ce type de jeux. Les sportifs et sportives sont généralement mis en difficulté dans les jeux paradoxaux car ils ne seront pas le centre de l'attention. C'est une première étape à dépasser et notre rôle est alors d'aider des pratiquant.e.s, qui ont souvent été habitués à des compétitions surtout excluanes, à prendre de nouveaux repères.