

AC15

Jeux traditionnels et patrimoniaux

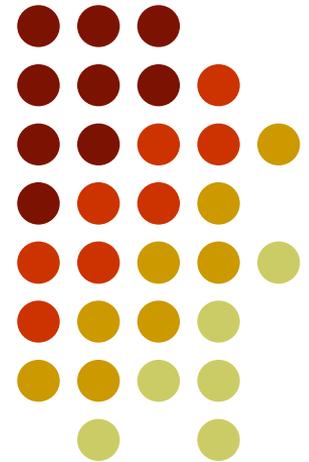
Mercredi 11 janvier 2012

Mercredi 7 mars 2012

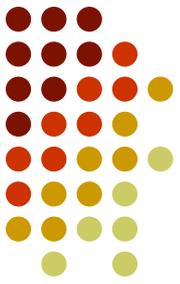
9 h – 12 h

IEN Mions

Geneviève LAFAY



Un module de six heures de formation

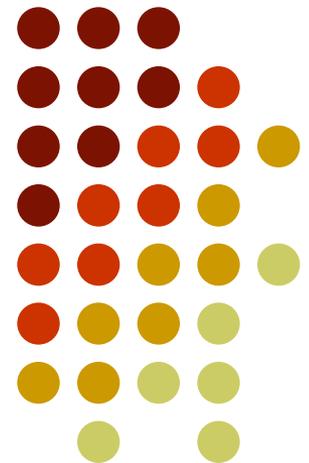


- Les jeux traditionnels et patrimoniaux
 - Séance du 11/01/2012
 - À l'IEN de Mions
-
- Vers les jeux collectifs
 - Séance du 07/03/2012
 - À l'IEN de Mions et/ou au gymnase Tardy

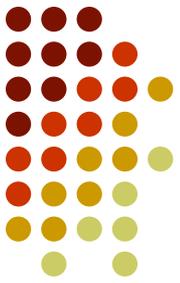
Les jeux traditionnels et patrimoniaux

Mercredi 11 janvier 2012

9 h – 12 h

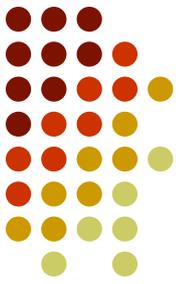


Les représentations enseignantes



- Le jeu des post-it
- Tâche : chaque enseignant note sur un post-it 3 mots clés concernant la thématique de formation du jour
- Durée 10 mn
- Synthèse collective ensuite

Synthèse du jeu des post-it



- Pour créer un consensus notionnel
- Quelles définitions ?
- Quels jeux ?
- Quels enjeux ?
- Quelle démarche de mise en œuvre ?

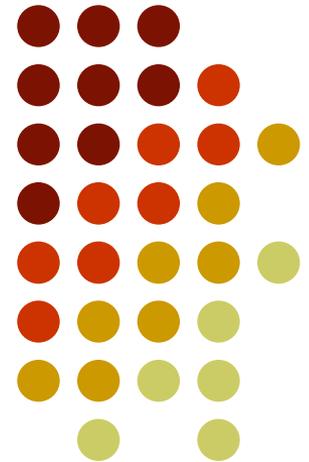
LES JEUX TRADITIONNELS

Qu'est ce que c'est ?

Des définitions

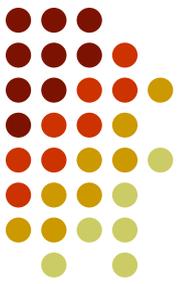
Quels enjeux ?

Pourquoi les proposer ?

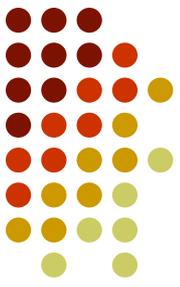


Jouer...

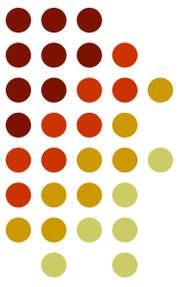
Le désir et la règle – Philippe Meirieu – Cahiers pédagogiques
N°448 – Déc 2006



- « Jouer, c'est explorer notre rapport au monde dans un **cadre circonscrit** où le joueur sait que le monde qui est là a été **construit**, que ce n'est pas « pour de vrai », qu'il est « en miniature » avec des **caractéristiques grossies** pour être plus lisibles et « manipulables ».
- Il sait aussi que les **rôles** ne sont pas définis une bonne fois pour toutes, mais qu'**ils tournent** pour que, précisément, chacun s'essaye « à blanc » à chacun d'eux.

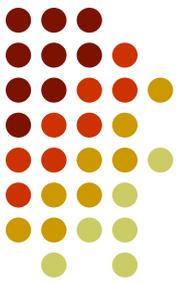


- Pas de différence entre la marelle, les échecs, le golf, les cubes, les mimes, etc....:
- on offre à un sujet un **espace-temps symbolique** et qui se donne comme tel,
- Un **espace-temps bien délimité** qui permet de dire ce qui n'est pas « du jeu », ce qui n'est pas « un jeu ».
- En tant qu'**espace-temps intermédiaire, le jeu a donc toute sa place à l'école...**



Définition

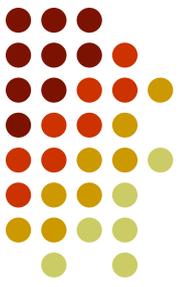
- Les jeux traditionnels sont des activités ludiques ayant marqués une époque et/ou région précise.
- Les jeux traditionnels représentent un patrimoine très riche. En effet, les jeux traditionnels ont de grandes qualités comme aiguïser la réflexion, l'éducation, la sociabilité de chacun.
- Les jeux traditionnels permettent également de découvrir une culture, une manière d'être d'une population à une certaine époque.
- Les jeux traditionnels regroupent aussi bien les jeux d'adresses que les jeux de réflexion.



Définition patrimoine

- patrimoine, nom masculin
- Sens 1 Ensemble des biens hérités des parents. Synonyme héritage
- Sens 2 Ensemble des biens d'un groupe, d'une communauté, d'une collectivité. Ex Le patrimoine culturel français.

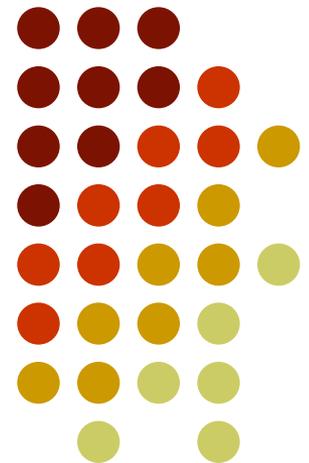
Les jeux traditionnels...



- Fruit d'une histoire et de la création d'une culture
- Ancrés pour beaucoup dans une **tradition locale**.
- Ils représentent un véritable **patrimoine corporel fondé sur une mise en scène de l'action motrice** : les façons de jouer et de faire vivre son corps témoignent d'une culture (exemple : les joutes givordines)
- A ce titre on peut les rapprocher des **contes**, on y retrouve d'ailleurs les mêmes héros : le chat, la souris, le loup...

Pourquoi des jeux traditionnels à l'école

Au regard des programmes de
l'école,
un inévitable rapport à la règle



Au cycle 1



- **DEVENIR ÉLÈVE**
- En participant aux **jeux**, aux **rondes**, aux **groupes** formés pour dire des comptines ou écouter des histoires, à la réalisation de projets communs, etc., les enfants acquièrent le **goût des activités collectives et apprennent à coopérer.**

- **AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS**
- Par la pratique d'activités physiques libres ou guidées dans des milieux variés, les enfants développent leurs capacités motrices dans des déplacements (courir, ramper, sauter, rouler, glisser, grimper, nager...), des équilibres, des manipulations (agiter, tirer, pousser) ou des projections et réceptions d'objets (lancer, recevoir). Des **jeux de balle**, des jeux d'opposition, des jeux d'adresse viennent compléter ces activités. Les enfants coordonnent des actions et les enchaînent. Ils adaptent leur conduite motrice en vue de l'efficacité et de la précision du geste.
Par la **pratique d'activités qui comportent des règles**, ils développent leurs **capacités d'adaptation et de coopération**, ils comprennent et acceptent **l'intérêt et les contraintes des situations collectives.**

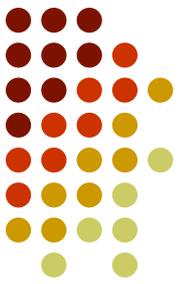
- À la fin de l'école maternelle l'enfant est capable de :
 - coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives ;
 - se repérer et se déplacer dans l'espace.

Au cycle 2 – CP et CE1



- **ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE**
 - **Jeux traditionnels et jeux collectifs avec ou sans ballon : coopérer avec ses partenaires pour affronter** collectivement des adversaires, en respectant des **règles**, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).
- **PREMIER PALIER POUR LA MAÎTRISE DU SOCLE COMMUN :
COMPÉTENCES ATTENDUES À LA FIN DU CE1**
- **Compétence 6 :**
Les compétences sociales et civiques
L'élève est capable de :
 - **respecter les autres et les règles de la vie collective ;**
 - **pratiquer un jeu ou un sport collectif en en respectant les règles ;**
 - **participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication**
- **Compétence 7 :**
L'autonomie et l'initiative
L'élève est capable de :
 - **écouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser un travail ou une activité ;**
 - **échanger, questionner, justifier un point de vue ;**
 - **travailler en groupe, s'engager dans un projet ;**
 - **maîtriser quelques conduites motrices comme courir, sauter, lancer ;**
 - **se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée ;**

Un nouveau texte paru dans le BO n°1 du 5/01/2012



- D:\textes officiels et EPS 1er
degré\Progressions CP CE1 EPS 2012.pdf

Au cycle 3 – CE2, CM1 et CM2

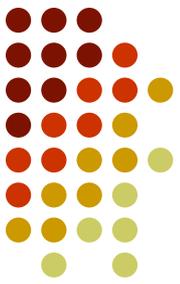


- **ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE**
- **Coopérer ou s’opposer individuellement et collectivement**
- **Jeux sportifs collectifs** (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...) : **coopérer** avec ses partenaires **pour affronter collectivement** des adversaires, en respectant des **règles**, en assurant des **rôles différents** (attaquant, défenseur, arbitre).

- **INSTRUCTION CIVIQUE ET MORALE**
- Au cours du cycle des approfondissements, les élèves étudient plus particulièrement les sujets suivants :
1. **L’estime de soi, le respect de l’intégrité des personnes, y compris de la leur** : les principales règles de politesse et de civilité, **les contraintes de la vie collective**, les règles de sécurité et l’interdiction des jeux dangereux, les gestes de premier secours, les règles élémentaires de sécurité routière, la connaissance des risques liés à l’usage de l’internet, l’interdiction absolue des atteintes à la personne d’autrui.

- **DEUXIÈME PALIER POUR LA MAÎTRISE DU SOCLE COMMUN : COMPÉTENCES ATTENDUES À LA FIN DU CM2**
- **Compétence 6 :**
Les compétences sociales et civiques
L’élève est capable de :
 - **respecter les autres, et notamment appliquer les principes de l’égalité des filles et des garçons** ;
 - avoir conscience de la **dignité de la personne** humaine et en tirer les conséquences au quotidien ;
 - **respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives** ;
 - comprendre les notions de droits et de devoirs, les accepter et les mettre en application ;
 - prendre part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue ;
 - **coopérer avec un ou plusieurs camarades** ;
- **Compétence 7 :**
L’autonomie et l’initiative
L’élève est capable de :
 - montrer une certaine **persévérance** dans toutes les activités ;
 - s’impliquer dans un **projet individuel ou collectif** ;

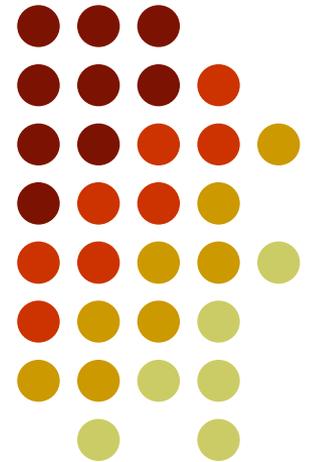
Un nouveau texte paru dans le BO n°1 du 5/01/2012



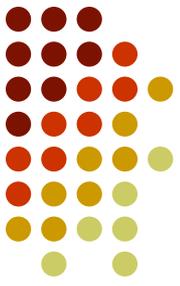
- D:\textes officiels et EPS 1er degré\Prog-peda Cycle3_EPS.pdf

Le rapport à la règle en classe, en EPS...

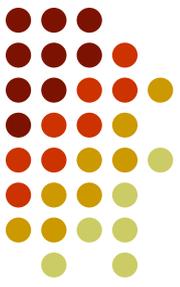
Quels enjeux à l'école ?



Les règles sécurisent



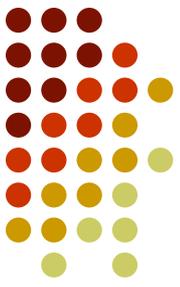
- On ne peut pas faire n'importe quoi dans la classe
- L'enseignant est le garant de ce qui se passe
- C'est à l'enseignant de poser un cadre, des limites et concrètement d'instaurer des règles de fonctionnement dans la classe.
- Les règles se doivent d'être explicites, énoncées clairement et comprenant les droits et les devoirs de chacun (élèves comme enseignants).



Les règles structurent

- La qualité des exigences de l'acte éducatif permet aux jeunes de se structurer.
- La classe est une microsociété qui suppose, pour fonctionner, la mise en place d'un processus de socialisation.
- Les règles socialisent.
- Les règles **développent le sens des responsabilités et construisent des valeurs.**

La règle scolaire, différentes fonctions...

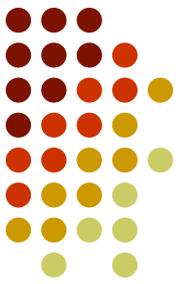


- **Les règles à fonction sociale**

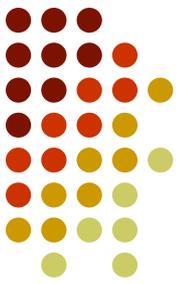
- **Les règles institutionnelles** : fonction sociale émanant d'une autorité (l'enseignant) dans le but de maintenir l'ordre et la cohésion sociale. Justifiées par les finalités du système éducatif. On instruit l'élève et toutes les consignes sont légitimées dans ce but.
- **Les règles groupales** : il s'agit des conventions momentanées passées entre l'enseignant et l'élève. Elles sont quelques fois écrites (règlement de classe, règle de fonctionnement) mais peuvent être aussi implicites.

Les règles de sécurité :

garantir la sécurité physique et psychique de chacun.

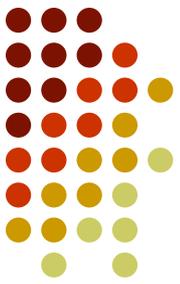


- L'élève apprend à se construire des repères qui vont l'aider à agir en sécurité.
- **Ces règles sont imposées par l'enseignant** et l'élève qui doit les respecter, doit être amené à en comprendre le **sens**, les **conditions** dans lesquelles elles s'appliquent, à les adapter dans un **contexte** précis.
- Ceci est la condition pour qu'il puisse les reconstruire dans sa pratique personnelle.
- Ces règles sont essentielles pour apprendre à gérer sa vie physique.



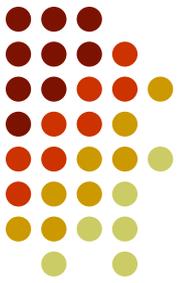
- **Les règles de jeux** : ce qui est permis dans tel ou tel jeu ou situation
- **Les règles d'apprentissage** : ce que l'élève doit intégrer pour apprendre, ce qu'on appelle souvent en EPS règles ou principes d'action.
- Exemple : pour tenter de marquer un panier au basket, il faut faire avancer la balle par passes ou en dribblant

Contribution de l'EPS dans la construction d'un rapport à la règle



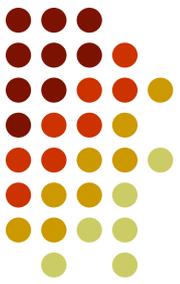
- L'EPS permet de confronter, de manière spécifique et multiple, les élèves à la règle.
- Ils apprennent de manière concrète ce qu'est la règle et font l'expérience de sa fonction dans un groupe social.
- Ils en ressentent l'utilité pour faire ensemble ou réaliser un projet.

L'EPS pour



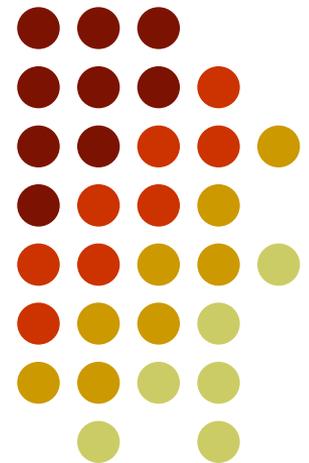
- Comprendre les différents **types** de règles,
- Leur possible **évolution**,
- Le **cadre** spécifique dans lequel elles peuvent s'appliquer ou non.

Les élèves...



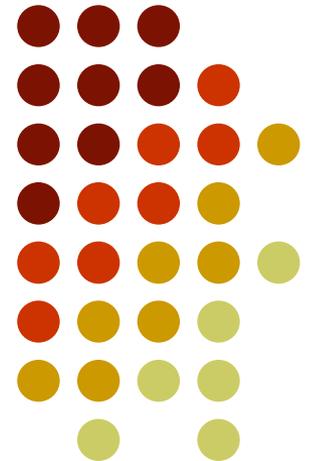
- Doivent dans certains cas **intégrer une règle** et dans d'autres **prendre part à sa construction**.
- Peuvent ainsi comprendre qu'une règle est un **cadre de fonctionnement nécessaire**, que ce n'est pas qu'un interdit, mais un possible pour tous.
- **Une fois que l'ensemble des règles est connu et respecté**, l'élève doit apprendre à respecter **le jugement qui s'ensuit**.

Cette confrontation à la règle est
indispensable pour accéder à
l'autonomie et à la responsabilité



Des jeux pour jouer

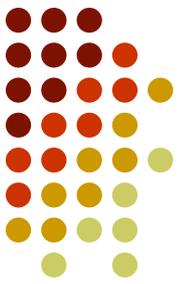
À l'école,
Dans la cour...



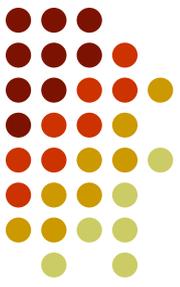
Quels apports

des jeux traditionnels ?

Revue EPS N°105 Nov/Déc 2001

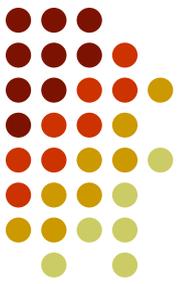


- Dans le champ de la **sociabilité**
- Un **autre univers relationnel** aux communications méconnues des **sports collectifs**
- Le **match**, une rencontre axée sur la **domination**. La **coopération y est un sous produit de l'opposition**.
- Dans la **compétition sportive**, il faut faire preuve de supériorité.

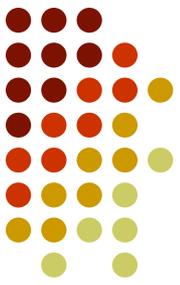


Dans les jeux traditionnels

- Le jeu se termine **parfois sans vainqueur, ni vaincu** : on joue pour le **plaisir** des péripéties ludomotrices elles-mêmes (la galoche (jeu de palet qui consiste à faire tomber une pièce d'un cylindre de bois ou de plastique), la balle assise) ;
- Parfois le **vainqueur est connu avant** même que la partie ne commence (l'épervier) ;
- Souvent, la **coopération a un statut important** qui s'inscrit dans le score lui-même (la passe à 10).



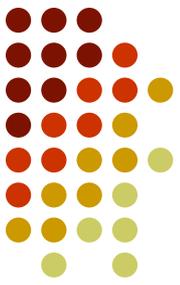
- Le jeu traditionnel entraîne **un rapport aux engins, à l'espace, au temps** différent des sports collectifs.
- Les jeux cités précédemment entraînent des **communications motrices** très différentes de celles de sport...
- Ils proposent des **confrontations beaucoup plus souples**, fluctuantes, parfois contradictoires, où le pouvoir de chacun est plus important



Quels jeux ?

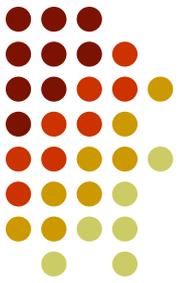
- Tâche de tri par groupes : Des jeux pour quoi faire ?
- Tâche d'analyse : Quelles ressources mises en jeu ? Quels problèmes spécifiques ?
- Durée 15 mn
- Support grille d'analyse par groupe
- Synthèse collective

Un exemple de démarche de mise en œuvre de jeux de cour



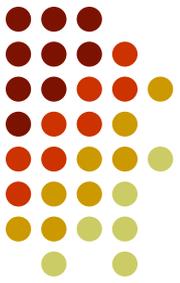
- A partir du tableau proposé, balayer les données à prendre en compte dans l'élaboration d'un projet de cycle
- Toujours par groupes de cycle cette fois-ci.
- Trame = tableau proposé + trame de séquence
- Durée : 30 mn
- Synthèse par groupe et présentation aux autres groupes 20 mn

Des exemples



- **Sur Internet**, Projet « Jeux de cour d'école » Le principal objectif de ce projet est de donner l'occasion aux élèves de jouer, lire, écrire, communiquer dans le cadre d'activités réelles et significatives.
- [Anim jeux trad\Docs supports AC15\epervier.pdf](#)

Présentation/Synthèse

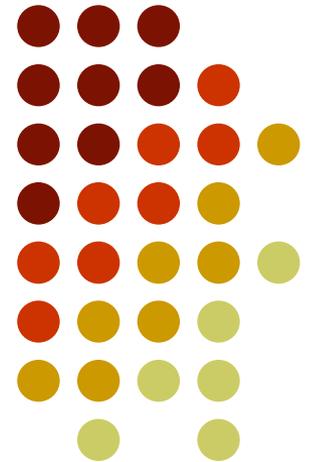


- Synthèse par groupe et présentation aux autres groupes 20 mn
- Mutualisation aux collègues de même niveau de cycle par voie numérique

Les jeux traditionnels

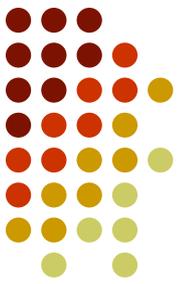
Un support privilégié en EPS
pour aller vers la compétence 3
en jeux collectifs

Séance du 7 mars 2012



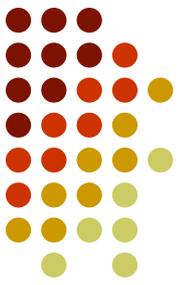
Des jeux pour apprendre quoi ?

Travail de groupe



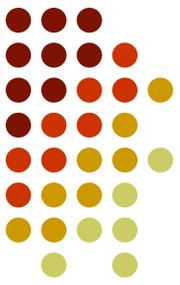
- Tâche de tri/puzzle par groupes : Des jeux pour apprendre quoi ?
- Tâche d'analyse : Quels contenus en termes de capacités, d'attitudes et de connaissances en jeu ?
- Durée 15 mn
- Support grille d'analyse par groupe
- Synthèse collective – document ressources

Des jeux pour apprendre quoi ? À l'école maternelle



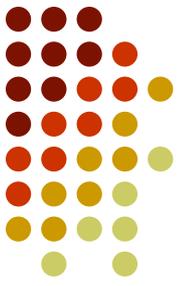
- A travers des pratiques physique individuelles ou collectives, savoir **agir seul ou avec des partenaires**, dans un **espace et un temps partagés**, en **respectant des règles, des rôles et des contraintes** qui inscrivent les relations dans un rapport civilisé

Des jeux pour apprendre quoi ? À l'école élémentaire



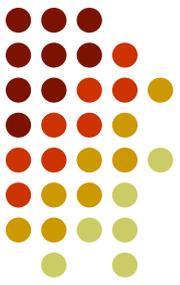
- A travers des pratiques physiques individuelles ou collectives, **construire et mettre en œuvre un projet, seul ou avec des partenaires**, dans un **espace et un temps partagés**, en **respectant des règles, des rôles, des contraintes** qui inscrivent les relations dans un rapport civilisé

Des conditions à respecter pour que les jeux soient acceptables sur le plan éthique et éducatif en EPS



- Les jeux doivent **permettre à tous d'entrer et de rester dans l'action** (proscrire les jeux par élimination).
- Les jeux nécessitant de tirer ou de dégommer quelqu'un avec un ballon doivent être pensés avant d'être utilisés.
- Les jeux en EPS doivent **solliciter les grandes ressources** énergétiques, informationnelles, motrices et favoriser les interactions sociales.
- Ils doivent permettre de **gérer l'hétérogénéité en jouant sur leurs règles.**

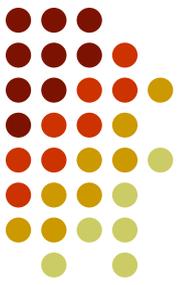
Jouer à des jeux suppose la constitution de groupes



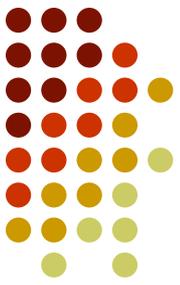
- La constitution des groupes est à faire en classe et demande une attention particulière
- La constitution des groupes est dans un premier temps imposée par l'enseignant qui s'appuie sur la connaissance qu'il a des élèves en EPS et dans la classe
- Il est nécessaire de mettre en œuvre différents types de regroupements sur l'ensemble des modules.

Quelques pistes pour faire des groupes

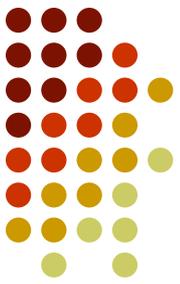
(Le groupe J-P. REY 2000)



- **Groupe hétérogène** : différence de niveau comme source de transformations. Les écarts ne doivent pas être trop importants. Nécessité de coopération et d'entraide.
- **Groupe affinitaire** : permet une sécurité affective, favorisant ainsi certains apprentissages et le travail en coopération. Ce type de regroupement n'est pas toujours un facteur de réussite : une conformité de comportements peut entraîner soit une paresse sociale, soit des comportement déviants /classe, soit un trop grand conformisme.

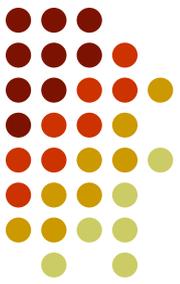


- **Groupe de niveaux** : peut être à double tranchant pour les élèves. Soit il stimule, soit il décourage. Peut être discriminant et générer de « l'incompétence apprise » et de l'échec. A manier avec beaucoup de « sens pédagogique » surtout chez de jeunes élèves.
- **Groupe de besoins** : face à une tâche, les élèves peuvent présenter des lacunes semblables tout en ayant un niveau de performance identique. Le travail porte sur un besoin commun avec l'avantage de faire travailler ensemble des élèves à besoin différent.



- **Groupes en fonction des APSA supports :**
en fonction des différences morphologiques ou de représentations.
- Ce type de regroupement est parfois incontournable du point de vue de la sécurité.
- Cependant il ne doit en aucun cas être stigmatisant et mettre en cause l'estime de soi d'un ou plusieurs élèves.

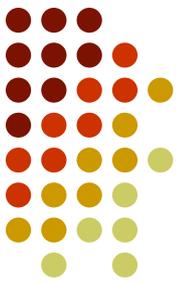
Pour conclure sur la constitution des groupes



- La coopération produit de meilleurs résultats que la compétition
- Le fait d'appartenir à plusieurs groupes atténue la discrimination
- La possibilité de choix à l'intérieur d'une tâche entraîne plus de controverses et par conséquent un partage de décisions qu'une tâche « fermée » où le leader impose rapidement sa décision.

En jeux traditionnels

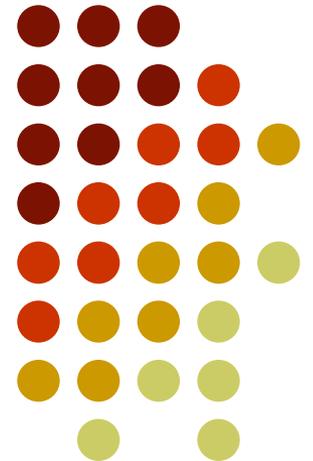
Constituer et faire fonctionner des groupes restreints

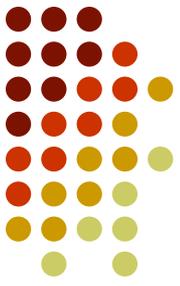


- Le groupe restreint se caractérise par les **relations directes entre ses membres**
- Le groupe partage des **butts communs**
- Il est caractérisé par l'existence de relation affectives, une **distinction des rôles**, et la construction des normes
- Des groupes de **3 à 6 joueurs**

La mise en œuvre

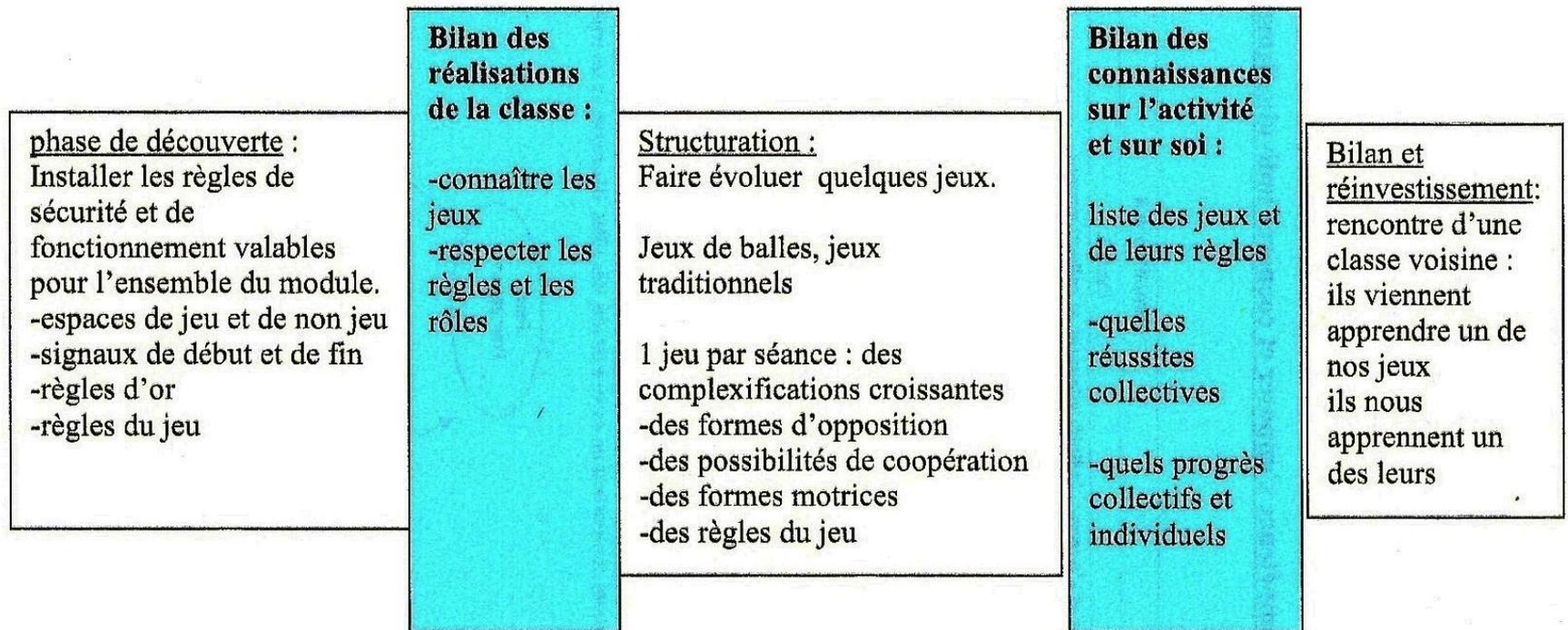
Comment ?
Avec quels jeux ?



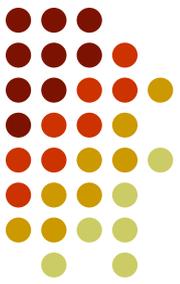


Paul Bouvard CPD EPS IA Rhône

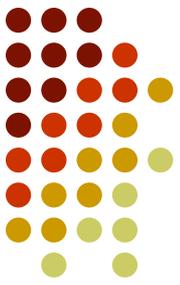
Trame du module d'apprentissage :



Au cycle 1, à l'école maternelle

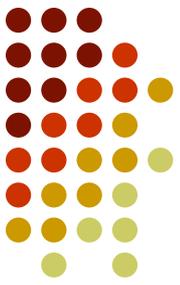


- **Au cours du module**, il s'agira d'appliquer des règles, mais également de voir ce qu'on peut changer pour que le jeu garde de l'intérêt
- **Principe d'équité** : espace de même nature, même nombre de joueurs, même nombre d'objets
- On peut commencer par faire jouer une équipe contre la maîtresse.
- On peut jouer sur le nombre d'objets ou la distance à la cible
- Avoir des **équipes stables**
- L'élève doit **entrer dans le jeu avec une intention** : pas d'actions trop techniques. Aller vers une motricité simple



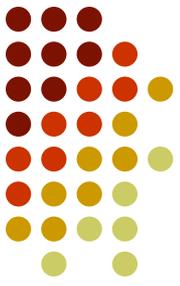
- **Pour marquer le temps** : on utilise une comptine dont on connaît le début et la fin.
- La comptine donne un repère, le sablier est encore trop abstrait.
- Insister sur **les règles de prise** : exemple pétrification puis les copains doivent me libérer.
- **Garder les résultats** des parties, des rencontres
- **Score** : relier le résultat avec la manière de faire

Les règles de fonctionnement = règles du jeu



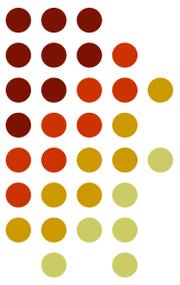
- Elles sont à distinguer des règles d'or
- (cf. lutte, des règles qui ne peuvent pas se changer)
- D'abord on respecte les règles de fonctionnement mais on peut les faire changer.
- Pour chaque jeu, l'élève doit savoir :
 - Ce qu'il doit faire
 - C'est réussi quand
 - Ce qu'il faut pour jouer

Le module

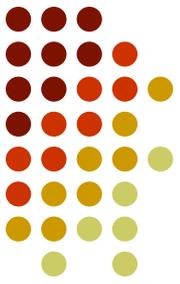


- Par rapport à un module classique, la **phase de référence est difficile à mettre en place.**
- Penser à une **complexification progressive**
- Exemple : le jeu des déménageurs
- Nécessite de **visiter l'espace avant** de jouer.
- **Phase 1**, une équipe vide, l'autre remplit.
- Quand dit-on c'est fini ?
- Il est plus facile de juger le vide du plein.
- Quand c'est fini, le dire fort.
- Quand **on change de côté**, nécessité de revisiter l'espace.

Commencer par une opposition différée : une équipe vide, l'autre remplit



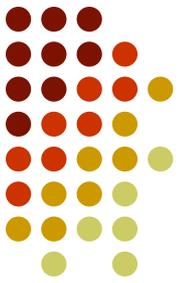
Après, on propose



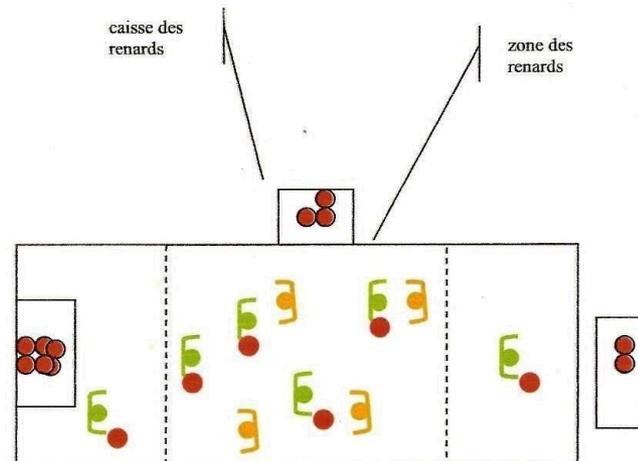
- une **opposition en parallèle** :
- Qui en a le plus ?
- Puis, une **opposition simultanée** : quand je remplis, tu vides ou balles brûlantes

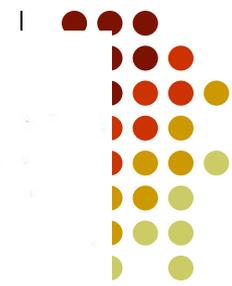


Enfin, une opposition interpénétrée



- Les statuts sont différents, les camps différents
- Avec des actions contradictoires
- Exemple : jeux des corbeaux et renards





Au cycle 2

La démarche d'enseignement :

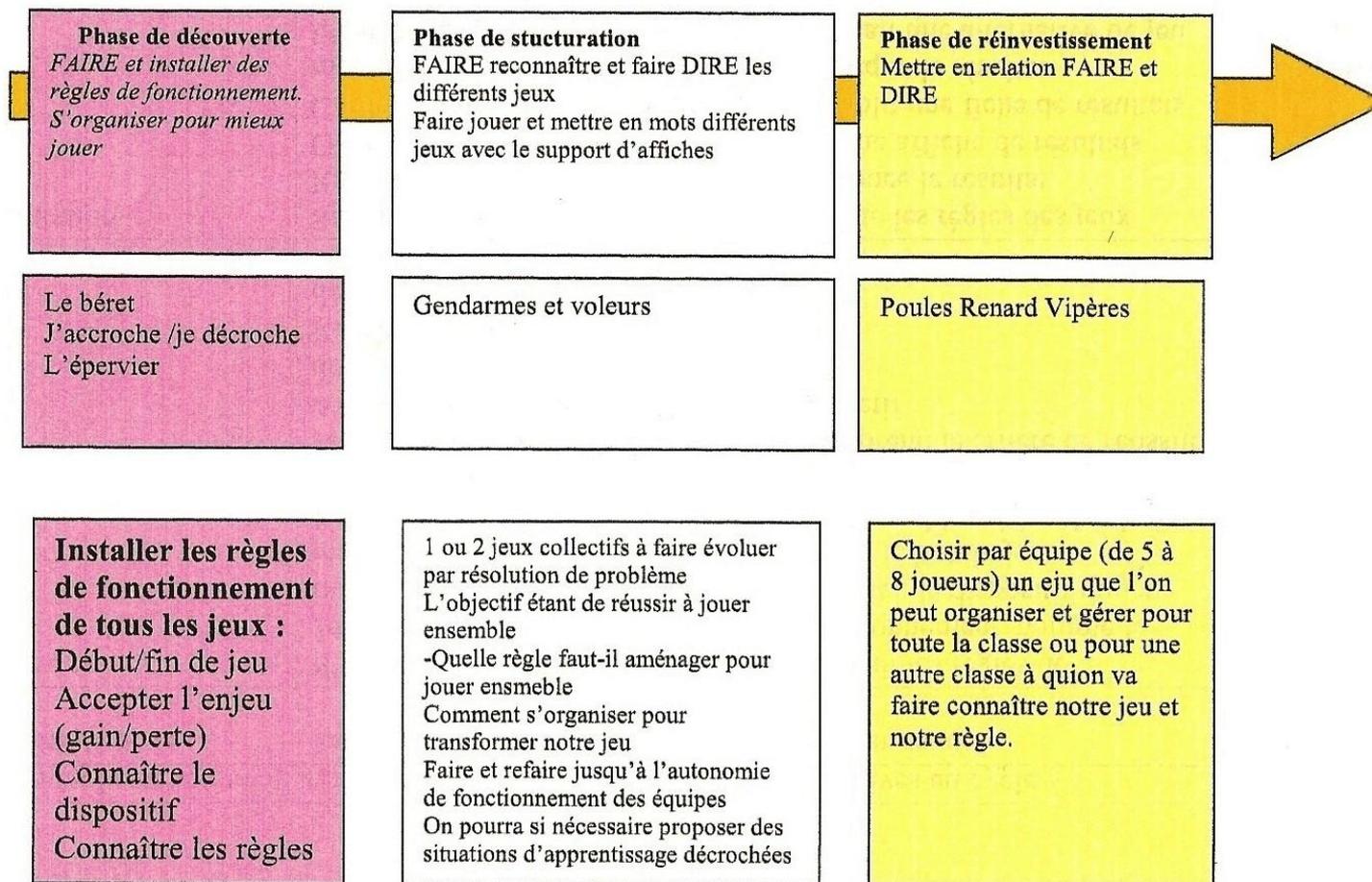
Choisir trois ou 4 jeux

Les présenter sous forme d'affiche pour les apprendre -> FAIRE

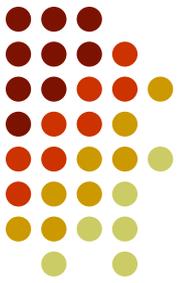
Les METTRE EN MOTS à l'aide des AFFICHES -> DIRE

Faire refaire un jeu appris, géré par un petit groupe METTRE EN RELATION FAIRE ET DIRE

La structure du module d'enseignement :



Au cycle 3

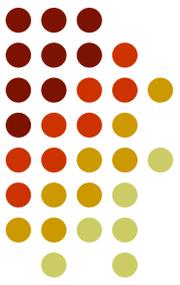


Phase de découverte	Phase de référence	Phase de structuration	Phase de bilan
<ul style="list-style-type: none">● Gendarmes et voleurs● Corbeaux et renards 1 ballon à la fois● Jeu des 2 rivières● Passe à 5 (conserver la balle)	<ul style="list-style-type: none">● La balle au capitaine	<ul style="list-style-type: none">● Passe à 5 en surnombre (conserver la balle)● Jeu des 2 ballons (conserver le ballon)● La balle au capitaine en surnombre	<ul style="list-style-type: none">● Tous capitaines (double score)

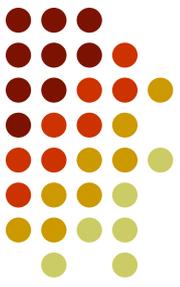


Démarche de construction des savoirs au cycle 3

Exemple avec gendarmes et voleurs

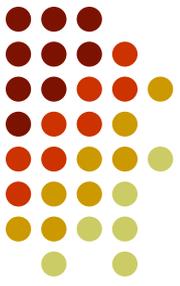


- 1 * **Apprendre la tâche (sur le terrain) :**
comprendre le but du jeu, accepter les règles, ajuster les équipes, accepter de tenir les différents rôles, régler les espaces, les camps, les modalités de lancement de jeu.



2* Apprendre avec la tâche (sur le terrain et en classe) :

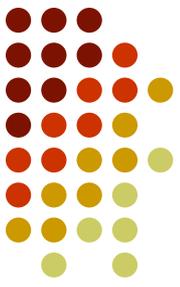
- La réflexion se fait sur les grandes organisations collectives (à partir des rôles à tenir)
 - Les voleurs courent partout et oublient de délivrer les prisonniers
 - Les gendarmes gagnent tout le temps, les prisonniers s'ennuient...
- Un travail de mise à distance individualisée
 - avec une fiche individuelle d'observation ou un comptage
 - à partir d'une observation guidée : qui ne sort jamais du camp, qui est toujours attrapé...



3* Institutionnaliser les règles de l'action efficace (en classe) :

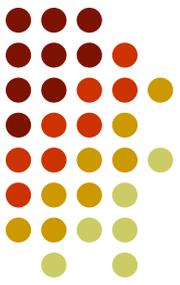
- Qu'est-ce qu'un gendarme efficace ?
- Qu'est-ce qu'un voleur efficace ?
- Qu'est-ce qu'un prisonnier actif ?

Le questionnement efficace de l'enseignant



- Il porte sur la **description des actions** :
 - Que fait Aziz pour échapper à Cécilia ? « Il court en zigzag ».
- Il porte sur l'**intention** :
 - Pourquoi fais-tu des zigzags, fais-tu toujours des zigzags, quand en fais-tu et quand n'en fais-tu pas ?
- Il ne délaisse pas la **description des actions individuelles** au profit d'une analyse globale collective.
 - Ce n'est pas forcément vrai en jeu sportif collectif, mais ici c'est incontournable, le jeu passant d'une accumulation d'actions individuelles à un jeu collectif intentionnel.

Un système de règles minimales pour jouer ensemble doit prendre en compte



- L'espace de jeu et son aménagement délimitation
- Le temps de jeu
- Les conditions d'interactions entre les joueurs
- Les conditions d'intervention sur les objets
- Les conditions d'obtention du résultat