

La mise en œuvre des jeux traditionnels et collectifs à l'école

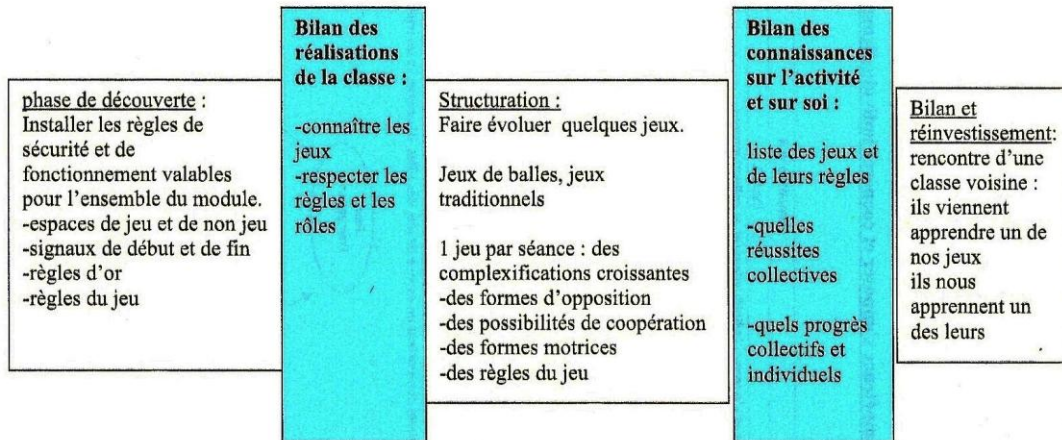
Comment ? Avec quels jeux ?

Au cycle 1, à l'école maternelle



Paul Bouvard CPD EPS IA Rhône

Trame du module d'apprentissage :



- **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

La mise en œuvre des jeux traditionnels et collectifs à l'école

Comment ? Avec quels jeux ?

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

Au cycle 2

La démarche d'enseignement :

Choisir trois ou 4 jeux

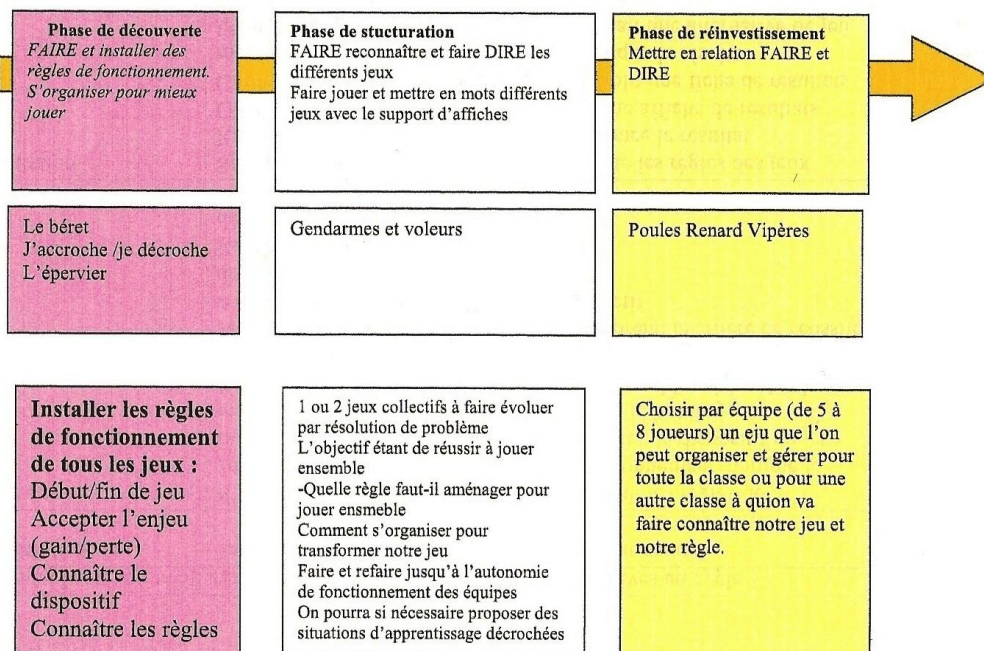
Les présenter sous forme d'affiche pour les apprendre -> FAIRE

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 :



Paul Bouvard IA Rhône 2009/2010



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 ?

La mise en œuvre des jeux traditionnels et collectifs à l'école

Comment ? Avec quels jeux ?

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

Des exemples de jeux traditionnels permettant

- de distinguer les types de règles en jouant sur leur nature et le rapport à la règle dominant dans le groupe :
 - **La thèque**
 - Un système de règles complémentaires permettant au jeu de continuer à vivre, on peut adapter les règles en fonction des problèmes que l'on a rencontrés :
 - **Le jeu du drapeau**
 - **Le jeu de barre**

Un système de règles pour inventer un jeu

- **Règles minimales posées** :
 - Un espace de jeu : dans le gymnase avec deux cercles à passer
 - Un temps de jeu imposé par l'enseignant
 - Le nombre de joueurs : 4 équipes (2 équipes autour d'un jeu)
- **Des règles à fixer ensemble pour que 2 équipes puissent inventer leur jeu**
 - Des objets à disposition : balles, ballon, sacs de sable, pinces à linge
 - Des conditions d'intervention sur les objets et sur les joueurs
 - L'obtention du résultat
 - L'arbitrage ou non