

L'ÉDUCATION PHYSIQUE ET LE JEU (2)

Les jeux de règles du premier groupe



On va continuer dans ce numéro l'analyse, abordée dans le numéro 9, du rapport entre le jeu moteur et l'éducation à la motricité.

Faisant suite aux indications que nous vous avons données sur une classification possible des jeux moteurs dits "jeux de règles" et de leurs variations, on examinera particulièrement, à titre d'exemple, un jeu simple et très connu qu'on peut faire rentrer dans le premier groupe (jeux qui ne demandent pas la maîtrise d'un objet/outil).

On verra comment proposer le jeu, comment l'analyser afin de permettre aux enfants de comprendre et maîtriser les règles, comment le varier afin d'exploiter toutes les possibilités du jeu d'intéresser et stimuler les enfants même si on le répète plusieurs fois.

La démarche de présentation et d'analyse que nous vous proposons, en tant que méthode, pourra être utilisée pour n'importe quel jeu.

SUGGESTIONS D'ACTIVITÉS

Le jeu que nous avons choisi est:

Le pêcheur et les petits poissons (ou "le mur chinois" ou "la haie")

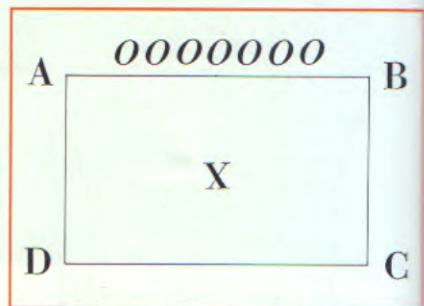
Comme on vous a déjà dit dans l'article précédent, quand l'instituteur présente un jeu de règle, il doit expliquer:

- la situation de départ
- le déroulement du jeu
- quand et comment le jeu se termine

SITUATION DE DEPART:

Le terrain de jeu est "ABCD". Sa largeur varie selon le nombre d'enfants. Tous les joueurs-poissons ("O"), sauf un, le pêcheur ("X"), sont debout en rang sur le côté AB, ou bien, si l'on est dans un gymnase, ils sont en rang le dos contre une paroi.

"X" est placé au milieu du terrain de jeu.



DEROULEMENT DU JEU.

* Au signal tous les enfants "O" doivent courir de AB à CD, le côté opposé, sans sortir des lignes latérales (AD et BC) et sans se faire attraper par "X" qui peut se déplacer comme il veut dans le terrain de jeu pour capturer les "poissons".

* Les "O", une fois partis, ne peuvent plus revenir à la ligne de départ AB.

* Dès qu'ils ont atteint le côté CD ils sont à l'abri, et "X" ne peut plus les attraper.

* On considère "attrapés" les enfants:

- qui sont touchés par "X"
- qui sortent latéralement du

terrain (par les côtés AD ou AC)

- qui au signal attendent plus que 5" avant de partir

* Les "poissons" attrapés deviennent des "pêcheurs" et ce sera à eux aussi d'attraper les autres "O".

* On reprend le jeu en partant cette fois-ci de CD pour atteindre AB etc... A chaque fois on reprend le jeu en partant de la ligne où l'on est arrivé.

FIN DU JEU

Le jeu se termine quand tous les poissons ont été attrapés.

Le dernier joueur "O" libre, est celui qui gagne.

OBJECTIFS DISCIPLINAIRES DU JEU:

1) améliorer les concepts spatiaux (si "X" est à tel endroit, où est-ce que je dois/peux passer? Je dois faire attention à ne pas sortir du terrain!)

2) améliorer sa vision périphérique (où est "X"? où sont mes camarades?)

3) exercer les réflexes

4) trouver des solutions personnelles (tactiques, problèmes à résoudre) afin de:

- ne pas être attrapés
- attraper les autres

ANALYSE DU JEU.

Questions que l'instituteur peut poser aux élèves pour analyser le jeu.

A) Qui est le défenseur?

Celui qui s'échappe

B) Que doit faire le défenseur pour ne pas être attrapé?

- *Partir immédiatement après le signal.*

- *Ne pas sortir du terrain de jeu.*

- *Voir où se trouve l'attaquant/celui qui attrape, et courir le plus loin possible de celui-ci.*

- *En cas de danger, adopter: des changements de direction, des*

changements de vitesse, des feintes.

- *Courir où il y a moins de monde.*

- *Évaluer la vitesse du pêcheur ("X") par rapport à l'espace à disposition.*

- *Ne pas courir le long des lignes latérales du terrain de jeu.*

C) Qui est l'attaquant?

Celui qui attrape.

D) Que doit faire l'attaquant pour attraper beaucoup d'adversaires?

- *Choisir les proies sans hésitation.*

- *Se diriger là où il y a plusieurs adversaires.*

- *Évaluer ses propres forces et celles des autres aussi.*

- *Chercher à "pousser" une proie vers les lignes latérales afin d'avoir plus de chances de réussir.*

E) Quelle est la disposition dans l'espace au départ?

Les joueurs sont en rang.

Faire définir ce que signifie "rang" (à l'opposé de file)

F) Quelle est la disposition dans l'espace quand on traverse le terrain de jeu?

Les joueurs sont dispersés.

Faire définir ce que signifie "ordre dispersé".

VARIANTES POSSIBLES:

Parmi les raisons pour lesquelles on vous conseille d'introduire des variantes à un jeu connu on veut mettre en évidence le fait que des situations nouvelles permettent aux enfants de donner des réponses motrices et tactiques diverses.

Voici comment on peut varier le jeu en question en modifiant (comme on vous l'a indiqué dans le numéro 9) un ou plusieurs éléments: le terrain de jeu, le temps, les joueurs, l'emploi d'outils, les règles.

1) le terrain de jeu

* on en augmente la largeur puis sa longueur

* on l'oriente différemment

* on joue sur un terrain irrégulier

* on dessine des cercles sur le terrain: personne ne peut y entrer pendant la course

* les "poissons" peuvent se "sauver": ils se mettent à l'abri en entrant dans ces cercles au moment où le "pêcheur" s'approche d'eux.

* ...

2) le temps

* Combien de poissons le pêcheur arrive-t-il à attraper en une minute?

Tout le monde, à tour de rôle, fait son essai et le pêcheur qui a attrapé le plus de proies est celui qui gagne.

(Faire remarquer la différence par rapport à la première consigne donnée, où, pour gagner, il fallait ne pas se faire attraper).

* ...

3) les joueurs

* - on varie la position de départ: les enfants en rang sur la ligne de fond tournent leur dos au terrain de jeu. Celui qui attrape aussi;

* - au signal il faut se tourner avant de partir.

* - tous les enfants courent "avec la trompe" (ce qui augmente la sensibilisation de l'équilibre): chacun avec une main (ex: la gauche) prend son nez et introduit l'autre bras, qui pendra librement, dans le cercle ainsi formé;

* - tous se déplacent "assis" (il faut réduire le terrain de jeu);

* - les enfants courent en couple: il y aura aussi un couple de "pêcheurs".

Cette variation offre deux solutions possibles:

- 1^{ère} solution : le couple est attrapé même si les "pêcheurs" n'ont touché qu'un des deux partenaires.

- 2^{ème} solution : dans le couple seul le "poisson" touché est attrapé. Il peut y avoir alors un "poisson" et un "pêcheur" qui restent sans partenaire pour un certain temps. Mais dès qu'il y a la possibilité de former un nouveau couple autant de poissons que de "pêcheurs", il faut le faire tout de suite: les "poissons" qui ne le font pas sont "attrapés".

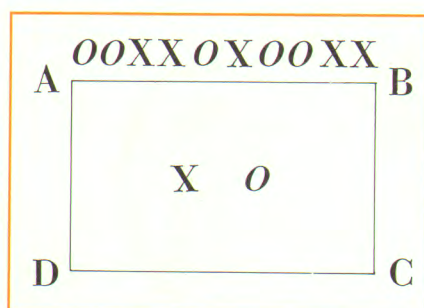
* au fur et à mesure qu'ils sont attrapés, les poissons se donnent la main et forment une chaîne de "pêcheurs". Seuls les enfants qui sont aux extrémités de cette chaîne ont le droit d'attraper.

* le même jeu peut être joué par deux équipes chacune desquelles a un "pêcheur".

- chaque "pêcheur" doit toucher les "poissons" de l'équipe adverse.

- le dernier "poisson" resté fait gagner son équipe.

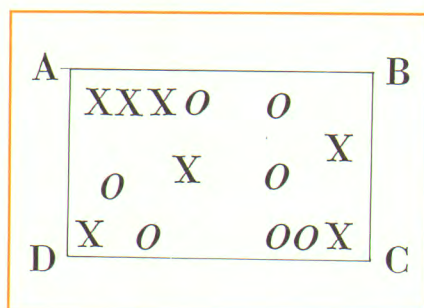
- il faut différencier les joueurs des deux équipes avec des marques.



* on peut jouer, toujours à deux équipes, en se disposant dans le terrain de jeu en ordre dispersé.

- le pêcheur de chaque équipe, au fur et à mesure qu'il attrape les "poissons" adversaires, forme avec eux en leur donnant la main, une chaîne.

- seuls les enfants qui sont aux extrémités de cette chaîne ont le droit d'attraper.



* on peut établir que les "poissons" peuvent se "sauver" en donnant la main à un camarade (ou en le ceinturant) au moment où ils risquent d'être touchés.

4) l'emploi d'objets/outils

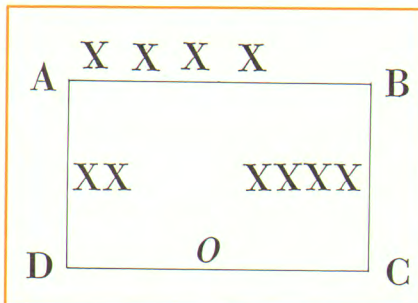
* par exemple, le pêcheur doit attraper les poissons en les frappant avec un ballon.

5) les règles

* on peut insérer une nouvelle règle, par exemple:

- les enfants attrapés sont disposés sur le terrain de jeu par le "pêcheur" selon une théorie par lui-même élaborée, afin de former un "mur", un "filet", un obstacle

- le mur ne peut pas être enfoncé et les enfants qui le forment n'ont pas le droit d'attraper.



Analyse de cette nouvelle règle introduite

Questions qu'on peut poser aux enfants:

* Quelle est la manière la plus efficace pour "construire" le mur?

Disposer les enfants en rang.

* Pourquoi vaut-il mieux ne laisser qu'une "porte" (passage)?

* Que peut-il arriver si on laisse plusieurs "portes"?

* Où est-il plus logique de faire commencer le mur? Pourquoi?

* Où est-il plus logique de laisser le passage? Pourquoi?

QUELQUES REMARQUES SUR LE JEU:

* Il est évident que, à chaque fois, on peut n'insérer qu'une seule variation, deux... ou bien plusieurs en même temps: le jeu devient ainsi de plus en plus compliqué.

* Souvenez-vous que ce jeu demande aux enfants beaucoup d'énergie: il faut donc prévoir des temps pour récupérer "les forces" (ex.: attendre quelques instants à chaque fois avant de donner le signal de départ; orga-

niser les groupes d'observateurs).

* Avec les grands enfants on peut élaborer préalablement, même graphiquement, des schémas de la situation initiale, afin de leur faire apprendre à décoder une situation symbolique. Ou bien on peut effectuer le processus à l'inverse: en partant du vécu corporel on élabore un schéma qui représente l'expérience de jeu.

* Il vaudrait mieux, enfin, élaborer des grilles d'observation autant pour l'instituteur que pour les élèves-observateurs. (voir page suivante)

Il faut utiliser pour l'observation quatre ou cinq passages (phases de jeu) et considérer, à chaque fois, un des aspects choisis.

Une dernière remarque!

On veut mettre en évidence que par jeu moteur on peut atteindre aussi des objectifs interdisciplinaires et d'autres qu'on peut définir de "transversaux", du fait qu'ils sont communs à toutes les disciplines.

Il faudrait d'après nous en tenir compte pendant la programmation afin d'utiliser au mieux les séances d'Éducation physique.

Voici par exemple quels sont les objectifs qu'on peut viser par le jeu qu'on vient d'analyser:

OBJECTIFS INTERDISCIPLINAIRES:

* savoir représenter graphiquement une situation en utilisant des symboles.

Ex.: position des joueurs dans le terrain de jeu.

(éd. à l'image)

* savoir interpréter-décoder une situation représentée graphiquement

(éd. à l'image)

* apprendre et utiliser le langage de la discipline.

Ex.: en rang, en file, ordre dispersé...

(langue)

* utiliser des concepts géométriques.

Ex.: le terrain est un rectangle: côtés-périmètre
(éd. mathématiques)

OBJECTIFS TRANSVERSAUX
(communs à toutes les disciplines):

- 1) Capacité de détecter des problèmes et de les résoudre de façon autonome (comment faire pour d'attraper le plus possible de poissons?...)
- 2) Développer la créativité (comment placer les "prisonniers"?...)
- 3) Autonomie (il faut décider tout seul)
- 4) Capacité d'abstraction (formuler le plus rapidement possible des hypothèses différentes sur les directions dans lesquelles courir... et choisir la meilleure)
- 5) Latéralisation
- 6) Savoir s'organiser
- 7) Savoir respecter des règles
- 8) Capacité d'attention et d'écoute
- 9) Capacité travailler selon les consignes données
- 10) Capacité d'observation
- 11) Savoir formuler des critiques constructives

- 12) Savoir exprimer et défendre ses opinions tout en respectant celles des autres
- 13) ...

Le prochain numéro sera consacré aux "jeux parallèles": il s'agit de jeux qu'on peut proposer aux enfants afin de mettre en évidence et développer les différentes capacités demandées par un jeu principal qu'on va leur apprendre ensuite.

(à suivre)
Paola PEROTTI



BIBLIOGRAPHIE:

- * E.P.S. 1 - Revue de l'Ed. physique et sportive. Ed. Revue E.P.S. - Paris - n° 31 et 33 - 1987
- * MOSCA - Attività motorie.- Soc. Stampa sportiva - Roma 1980
- * A. BROSETA ET B. DUTEAU - L'educazione fisica e i giochi di gruppo La Scuola
- * M. Jenks Wirth - Mille giochi guida - Armando ed.
- * F. Barbagallo - L'educazione fisico sportiva attraverso il gioco- Soc. Stampa sportiva - Roma
- * A. Imeroni - Il libro di "ginnastica"- Collana Strumenti- Emme Edizioni.



Exemples de grilles d'observation:

Pour l'observation du "pêcheur":						
Nom	Il comprend sans hésitation où il faut se diriger pour attraper le plus de "poissons"		Il tient compte de sa propre vitesse dans le choix de ses proies		Il construit le "mur" selon une stratégie opportune	
	oui	non	oui	non	oui	non
Pour l'observation des "poissons":						
Nom	Il évite de courir près des lignes latérales		Il court loin du "pêcheur" le signal		Il part tout de suite après	
	oui	non	oui	non	oui	non