

# L'EDUCATION PHYSIQUE ET LE JEU (3)

*Le jeu moteur de règles: les jeux parallèles*



*On vous propose dans ce numéro la suite de la démarche que nous avons prévue pour la présentation d'un jeu aux élèves.*

*Tout d'abord, une réflexion: notre travail ne peut et ne veut pas être exhaustif: nous nous souhaitons bien sûr que vous utilisiez les activités proposées... Mais notre but le plus important, qui va au-delà des suggestions pratiques, est celui de faire passer une méthode à utiliser pour n'importe quel jeu, en particulier un jeu moteur, afin que celui-ci devienne réellement pour les enfants un joyeux moment d'apprentissage et d'épanouissement et physique et social et intellectuel.*

L'apprentissage des jeux moteurs des trois groupes (selon la classification que nous avons indiquée dans le numéro 9) peut être facilité par des jeux que nous définissons "parallèles".

En effet, afin de pouvoir mieux résoudre les problèmes pendant le jeu il faut développer plusieurs capacités: perception de l'espace, réflexes, habileté, coordination et équilibre... Toutes les activités qui développent ces capacités aident ensuite l'en-

fant à "mieux jouer". De là l'utilité de repérer les qualités et les capacités que les jeux exigent afin de proposer des exercices qui isolent ces différentes variables, favorisant ainsi leur maîtrise par les enfants.

On a donc essayé de définir ces différentes variables qui sont devenues à leur tour les objectifs des activités qu'on vous propose. Vous pouvez alors utiliser les jeux présentés ici, pour développer chez vos élèves des habiletés nécessaires dans "Le pêcheur et les petits poissons", jeu de règles du premier groupe que nous avons examiné, à titre d'exemple, dans le dernier numéro. Vous vous apercevrez sûrement que ces mêmes activités pourront être adoptées, en tant que "jeu parallèles", pour d'autres "jeux-base" qui demandent les mêmes capacités.

## OBJECTIFS:

**A) AMELIORER LA CAPACITE DE PERCEPTION DE L'ESPACE ET D'ORIENTATION**

### Jeux:

#### A1

Chaque enfant dispose d'un objet (ex. un foulard, une feuille de papier...).

Au signal de l'instituteur tous les élèves courent librement et à un deuxième signal chacun pose par terre son objet (repère fixe). Ils doivent alors, suivant la consigne, rejoindre le côté du terrain de jeu le plus éloigné ou le plus proche de l'objet.

Faire vérifier par quelques enfants si leur position par rapport à celle de l'objet est conforme à la consigne.

Répéter plusieurs fois.

#### A2

Marcher ou courir librement: il faut se trouver toujours le plus loin possible de l'instituteur qui, lui aussi, marche ou court librement à l'intérieur du terrain de jeu. (Repère mobile)

### Variations

\* Il faut se tenir le plus loin possible d'un enfant indiqué par l'instituteur.

\* Il faut se tenir le plus proche possible de l'enfant indiqué sans le toucher.

### A3

Placer un objet (un banc, un plot...) à l'intérieur du terrain de jeu.

Les enfants, qui sont placés le long d'une ligne (latérale ou de fond) du terrain, doivent rejoindre celle qu'ils ont en face en passant le plus loin possible de l'objet.

### A4

Placer sur le terrain plusieurs couples d'objets (ex. deux chaises - deux plots...) à une distance de au moins 3 m. les uns des autres:

- ont peut varier les distances entre les objets
- il ne faut pas croiser les lignes d'union entre les objets
- il faut varier leur orientation dans l'espace
- on peut utiliser au lieu de couples d'objets:
  - \* une ligne du terrain et un objet
  - \* un enfant et un objet
  - \* ...

Les enfants se placent dans le terrain suivant les indications/consignes du chef de jeu, l'instituteur ou un enfant.

Ex: Mettez vous:

- entre les chaises
- à égale distance entre les 2 chaises
- près de... et loin de...

### A5

Le message

Les enfants forment de petits groupes. A tour de rôle, un à la fois pour chaque groupe, ils reçoivent de l'instituteur un message oral ou écrit: ils doivent l'exécuter en suivant les consignes contenues dans ce message.

Exemple:

Place/range tes camarades:

- sur la ligne de milieu du terrain de jeu

- sur la moitié de la longueur du terrain de jeu
- hors du terrain de jeu, en correspondance de la ligne de milieu
- à l'intérieur du terrain à la même distance des lignes latérales, mais loin le plus possible d'un objet situé dans le terrain
- à l'intérieur d'une moitié du terrain de jeu, proches le plus possible d'une ligne du fond du terrain.

Un point pour l'équipe à chaque fois que la consigne a été exécutée correctement.

### Variations

\* On peut faire exécuter les consignes dans un temps donné.

\* On peut faire changer en même temps la position aussi des enfants.

Exemple:

Place tes camarades:

- assis le long de la ligne de milieu du terrain de jeu
- sur le dos/sur le ventre...
- à quatre pattes...
- en rang...
- en rangée...
- en rang sur le dos...

### A6

Placer un objet à l'intérieur du terrain de jeu et demander aux enfants d'en définir la position par rapport au terrain même ou à d'autres points de repère.

### A7

Courir selon les consignes de l'instituteur:

- à l'intérieur/à l'extérieur du terrain de jeu
- sur son périmètre
- sur sa surface
- en passant continuellement de l'intérieur à l'extérieur
- ...

### A8

Créer sur le sol deux ou trois couloirs assez étroits (avec du ruban adhésif, ou des cordes...)

Les enfants forment deux ou trois groupes.

Les joueurs de chaque groupe doivent courir, un à la fois, à l'intérieur du couloir qui leur a été assigné.

Celui qui sort du couloir doit revenir au point de départ et repartir.

Le groupe qui gagne est celui dont les joueurs passent tous à l'autre bout du couloir avant les autres.

### Variations

-On peut organiser cette "compétition" par couples. Deux enfants partent en même temps; chacun court dans un couloir.

Dans ce cas, l'enfant qui ne sort pas du couloir est le gagnant.

-Même activité prévue pour le jeu n° 7, mais il faut tenir un objet en équilibre pendant la course.



### B) AMELIORER LA CAPACITE DE VISION PERIPHERIQUE

- DEVELOPPER:

• LE SENTIMENT D'APPARTENIR A UN GROUPE

• LA CAPACITE DE COLLABORER

### JEUX:

#### B1

Les enfants sont en couple. Chacun court librement, loin de son partenaire. A un signal on s'arrête: à l'intérieur de chaque couple un des deux partenaires désigné par avance, prend une position à son choix (les bras, la tête...). Son camarade, après l'a-

voir localisé, doit rapidement faire la même chose.

Répéter en changeant les rôles.

## B2

Chaque enfant doit toujours courir selon la consigne le plus près (ou le plus loin possible) d'un camarade choisi en secret.

On peut compliquer le jeu avec les enfants qui semblent pouvoir le faire. Chacun choisit en secret deux camarades: il doit toujours courir le plus près possible d'un de ces deux camarades et le plus loin possible de l'autre.

Comment évaluer si les enfants respectent la consigne "sans tricher"?

On vous propose deux possibilités de conduite du jeu (sans que cela ne pèse sur le déroulement du jeu: laissez jouer les enfants!):

\* Dans le cas où le jeu est organisé pour tous les enfants, ceux-ci, un à la fois à tour de rôle, indiquent à l'instituteur le ou les camarade(s) choisi(s).

L'enseignant facilite ainsi sa tâche d'observation et d'évaluation.

\* Ou bien: on fait jouer un seul groupe d'enfants à la fois. Ceux qui ne jouent pas choisissent chacun un des joueurs pour l'observer. L'enseignant arrête le jeu (par exemple après 2 ou 3 minutes) et demande à chaque joueur d'indiquer le camarade choisi en secret. On contrôle ainsi sa position et on profite des indications des observateurs pour évaluer son comportement pendant le jeu.

## B3

Placer au hasard sur le sol des objets différents (grands-petits).

Les enfants, un à la fois, doivent partir de la ligne de fond du terrain de jeu et arriver de l'autre côté sans toucher les objets, tout en prononçant à haute voix les nombres indiqués par les doigts de l'instituteur (qui se déplace forcément pour rester dans le champ de vision de l'enfant).

## B4

On forme des groupes de trois enfants "A" "B" et "C". Les joueurs "A", "B" et "C" de chaque groupe ne sont pas proches l'un de l'autre.

Au signal tous courent librement, pendant la course "A" cherche "B"; successivement "A" et "B" ensemble cherchent "C". Quand le groupe a été reconstitué "A", "B" et "C" s'assoient.

On répète le jeu en changeant de rôle ("A" devient "B"...)

**On peut utiliser aussi tous les jeux de "s'attraper" qui développent le côté socialisation et coopération en même temps que la perception de l'espace périphérique. En voici quelques uns.**

## B5

"Donner" le mouvement.

Quelques enfants (trois ou quatre) ont la tâche d'attraper, dans un temps donné, les autres qui s'échappent.

L'enfant qui est pris doit rester sur place et exécuter continuellement le mouvement, le plus possible original, indiqué par celui qui l'a attrapé.

Il peut être libéré par un camarade qui se place en face de lui et répète, au moins pour trois fois, le même mouvement. Il peut alors s'échapper à nouveau. L'enfant qui se place devant un "prisonnier" pour le libérer ne peut pas, à son tour, être attrapé.

## B6

Le sandwich.

Quelques enfants (trois ou quatre) ont la tâche d'attraper, dans un temps donné, les autres qui s'échappent.

L'enfant qui est pris doit rester sur place sans bouger (il est le "jambon").

Il peut être libéré par deux camarades (les "tranches de pain") qui le ceinturent en même temps, un placé en face de lui et l'autre derrière. (Ils font un "sandwich")

Les enfants qui s'arrêtent pour libérer les prisonniers ne peuvent pas être attrapés.

## B7

Le pont.

Même situation de départ que pour les jeux B5 et B6

L'enfant qui est pris reste debout, les jambes écartées, ou bien à quatre pattes.

Pour le libérer un autre camarade doit passer "sous le pont" (1ère position du prisonnier) ou bien sur le pont (2ème position).

**Notes pour les jeux n° B5-B6-B7**

\* **A la fin** de chaque temps il faut changer les rôles entre les enfants qui attrapent et ceux qui s'échappent.

Qui est-ce qui gagne? Il y a trois possibilités:

1) A la fin de chaque temps chaque groupe de "ceux qui s'échappent" compte combien il y a de prisonniers. A la fin du jeu (on peut le jouer 4 temps par exemple) le groupe qui gagne est celui qui a eu le moins de prisonniers. Cette solution stimule les enfants à libérer les autres et à développer le sentiment d'appartenance à un'équipe plutôt que celui de penser uniquement à soi-même, à se mettre à l'abri individuellement.

2) Le groupe gagnant est celui de "ceux qui attrapent" qui a totalisé, dans le temps à disposition, le plus de prisonniers. Chaque enfant doit tenir compte de ses prises.

Cette solution engage l'enfant à faire plusieurs choses en même temps: courir-attraper-compter-mémoriser... et cela avec honnêteté.

3) On peut aussi former deux équipes "A" et "B" avec le même nombre de joueurs. L'équipe qui gagne est celle qui, à la fin du temps à disposition, a le moins de prisonniers.

Comment organiser le jeu dans ce dernier cas:

tous les enfant de l'équipe "A" s'échappent pendant que trois ou quatre enfants de l'équipe "B" cherchent à les attraper dans un certain temps.

Ce sont successivement tous

les enfants de l'équipe "B" qui s'échappent et trois ou quatre enfants de l'équipe "A" qui attrapent, dans le même temps qu'avant.

Les enfants qui ne jouent pas sont les observateurs; changer les rôles: tous doivent "attraper" et tous doivent... récupérer les forces, le rôle d'attraper étant très fatigant.

\* **A propos** des jeux de "s'attraper" on peut proposer aux élèves d'effectuer des observations qui stimulent la réflexion sur les stratégies qu'on peut adopter pour mieux réussir:

- combien de fois ai-je été attrapé? Pourquoi?
- combien de camarades ai-je libérés? Pourquoi?

\* **On peut en outre** préparer des grilles d'observation et d'évaluation.

(voir exemples dans cette page)

Ces grilles peuvent être utilisées par des enfants observateurs aussi.

Souvenons-nous de faire une seule observation à la fois.



### En guise de conclusion:

Les jeux qu'on vous a proposés visent particulièrement, comme on vous l'a déjà dit, le développement de capacités nécessaires pour mieux réussir dans un "jeu principal". Mais on tient à souligner que, à côté des objectifs qu'on vous a indiqués, vous pouvez, pour ces mêmes jeux, en viser d'autres.

Dans le prochain numéro on continuera l'analyse d'autres "jeux parallèles" visant d'autres objectifs: la capacité d'évaluation de la vitesse, l'amélioration des réflexes, la capacité d'élaborer des tactiques de jeu.

(à suivre)

Paola PEROTTI

Exemples:  
Observation des capacités employées pendant le jeu.  
Ceux qui ont la tâche d'attraper:

Nom	Il hésite dans le choix des proies		Il tient compte de sa propre vitesse par rapport à celle des autres	
	oui	non	oui	non

Ceux qui s'échappent:

Nom	Il cherche des possibilités d'issue		Il tient compte de la position de l'attaquant pour choisir où se diriger	
	oui	non	oui	non

Observations relatives à l'aspect socialisation-coopération:

Ceux qui attrapent:

Nom	Il tient compte des possibilités d'issue des partenaires	
	oui	non

Ceux qui s'échappent:

Nom	Il cherche à libérer les prisonniers même en risquant	
	oui	non

