

Enseigner les jeux collectifs traditionnels à l'école.

I. Pourquoi des jeux ?

Naturellement, l'enfant se construit en jouant seul ou avec les autres, ce qui le conduit à construire progressivement des compétences motrices, sociales et civiques.

Ainsi les jeux lui permettent de :

- Construire sa motricité dans l'action.
- Éprouver des émotions dans une activité qui a du sens pour lui.
- Repérer et évaluer ses progrès.
- Réfléchir (seul, avec ou grâce aux autres) à des stratégies qu'il expérimente.
- S'enrichir des relations construites avec les autres (respect de l'intégrité physique et psychique de l'autre, échanges verbaux...).
- Construire des comportements de plus en plus sécuritaires en agissant à partir d'informations plus précises plus pertinentes et plus nombreuses.

Transmettre une culture « sportive » est un des rôles de l'école, voire de conserver ce patrimoine culturel. Ces jeux physiques codifiés non institutionnalisés sont souvent issus d'une longue tradition ludo-culturelle.

Contrairement aux jeux sportifs (institutionnalisés, références sociales), leurs règles ne sont pas figées, leurs évolutions peuvent (et même doivent) être proposées par les élèves afin de leur permettre de comprendre le sens de la règle et d'en apprécier les effets.

La structure et la symbolique de ces jeux offrent aux enfants la possibilité d'investir des rôles et des relations de natures différentes.

II. Quand les organiser ?

Ces activités doivent être pratiquées chaque année. Il est important de les organiser de manière à ce que les enfants soient confrontés aux différents types de jeux.

Aussi, il est souhaitable qu'à chaque type de jeux corresponde une séquence d'enseignement permettant la construction de véritables apprentissages (dans les domaines moteur, cognitif et social).

En programmant une séquence en début d'année scolaire, cet enseignement est propice à la construction de règles de fonctionnement du groupe classe visant à rendre les élèves plus respectueux des autres, plus autonomes et plus responsables.

III. Les types de jeux (cf « les jeux collectifs à l'école » Equipe EPS du Calvados)

Les propositions ci-dessous se basent sur des savoirs en jeux collectifs (savoir-faire, attitudes, connaissances) qui sont définis selon les classes d'âge (voir **tableau A**).

1. Cycle 1

Pour les plus jeunes (2/4 ans):

Les 2 types de jeux préconisés sont les jeux de poursuite et les jeux de conquête d'objets.

Dans les **jeux de poursuite**, l'action motrice est simple; il s'agit de courir vers un espace que l'on va identifier en réagissant à un signal.

L'action sollicitée pour les premiers **jeux de conquête d'objet** ne présente pas non plus de complexité : les enfants transportent des objets d'un point à un autre.

Dans ces jeux, le plus souvent, il y a 2 rôles à tenir (poursuivant/ poursuivi ou transporteur/ défenseur).

Au départ, les enfants tiendront tous le même rôle face à l'enseignant qui pourra avoir le rôle d'opposant. En effet, les jeunes enfants ne se reconnaissent pas encore comme membre d'un groupe et encore moins d'une équipe ; ils se situent côte à côte, avec une seule référence : l'enseignant.

2 - 4 ans	Jeux de poursuite	→	Jeux de conquête d'objet(s)
	<i>On s'oppose tous à la maîtresse</i>		

Pour les plus grands (4/6 ans) :

Il est important de reprendre les mêmes types de jeux (jeu de poursuite et jeu de conquête d'objets) en y incluant des variables liées à l'espace, aux tailles ou aux couleurs des objets..... Les enfants sont amenés à prendre en compte ces nouvelles contraintes dans un jeu qu'ils connaissent déjà.

Des jeux de ballon qui demandent un affinement de la motricité globale de l'enfant sont proposés : il s'agit d'attraper, de lancer dans une direction....

Dans ces différents jeux, les enfants commencent à construire progressivement la capacité à tenir différents rôles (un enfant pourra être à certains moments le poursuivant ou le défenseur). Mais ces statuts différenciés seront tenus en alternance : les temps d'arrêt permettant à l'enfant de reconnaître son rôle).

Les enfants deviennent capables de se reconnaître dans un groupe avec un projet collectif. Les confrontations entre équipes deviennent possibles.

Petit à petit les enfants vont se situer dans une relation de coopération et comprendre la relation d'opposition.

4 - 6 ans	Jeux de poursuite Jeux de conquête d'objet(s)	→	Jeux de ballon
	<i>On s'oppose à quelques enfants Des équipes s'opposent</i>		

2. Cycle 2 Et 3

Au fur et à mesure de la scolarité on s'orientera davantage vers le choix de jeux de ballons qui sollicitent particulièrement les ressources motrices et informationnelles.

Certains jeux collectifs sans ballon sont riches également car ils supposent une compréhension des rôles parfois complexes et une organisation stratégique des équipes.

Les fiches de jeu sont proposées par niveau en tenant compte des paramètres qui paraissent caractériser la complexité d'un jeu (voir **tableau B**).

Dans le **tableau C**, pour chaque jeu (dans sa forme basique) les niveaux de complexité ont été évalués (de ★ à ★★, et ★★★) pour chacun des paramètres retenus.

Ainsi un jeu peut être compliqué dans un domaine (ex : dans la manipulation des objets) et simple dans un autre (ex : des espaces de jeu séparés).

L'enfant de cycle 3 pourra aborder les jeux collectifs les plus complexes, c'est à dire ceux qui posent à la fois des problèmes de traitement d'information et de motricité (manipulation d'objets, espace commun et limité, opposition équilibrée).

IV. L'essentiel pour conduire un jeu collectif traditionnel

Il faut qu'il y ait un réel enjeu pour que les enfants prennent plaisir à jouer.

1) L'enseignant doit bien connaître le jeu

- Le but du jeu
- Les règles du jeu
- Le pourquoi : On choisit un jeu parce qu'on vise un objectif.
On cherche des jeux complémentaires pour renforcer les acquisitions.
On choisit des jeux dynamiques pour jouer vraiment.

2) L'organisation pédagogique

Le choix de l'organisation pédagogique dépend :

- des objectifs de l'enseignant
- des types de jeux choisis
- de l'âge des enfants
- des conditions matérielles (en particulier de l'espace disponible)

Quel que soit le type d'organisation choisie, elle s'inscrit dans une perspective de conquête progressive de l'autonomie par les enfants (capacité du groupe à s'auto organiser, installer, ranger, arbitrer, chronométrer, observer...)

L'enseignant se rend disponible pour observer, analyser, réguler, remédier en confiant de plus en plus aux élèves les tâches d'organisation, de gestion, d'évaluation.

Il lui faut :

a- Une bonne organisation matérielle :

- préparer le matériel nécessaire
- matérialiser l'espace de jeu (cônes, plots, marquage à la craie...)
- délimiter une aire de regroupement
- différencier les équipes ou les joueurs (dossards, foulards...)
- elle doit permettre un temps d'activité important :

Dédoubler les dispositifs,



en petits effectifs = jeu plus fluide



Répétition des actions et gestes moteurs visés
(Passe, réception, démarquage, esquive, feinte...)

Participation de tous optimisée

Prise de repères facilitée

Rôle de l'enseignant	Types de regroupement	Dans quel but ?
Il organise le jeu avec toute la classe	Groupe unique	Faire découvrir un jeu nouveau
Il organise le même jeu en parallèle	Plusieurs groupes égaux	Faire jouer avec des effectifs réduits
Il organise un jeu nouveau avec un groupe	Plusieurs groupes sur des jeux différents (le groupe en autonomie sur un jeu connu)	Conduire les apprentissages avec un groupe restreint

Types d'organisations possibles en fonction des buts recherchés :

b- Des équipes de force égale (pour respecter les chances) :

Les critères de composition relèvent :

- de l'affectivité
- et/ou du niveau d'habileté motrice.

Il est souhaitable d'une séance à l'autre, les équipes soient constantes.

c- Présenter les règles minimales :

La règle est donnée sous la forme de consignes orales ; ne donner qu'un minimum de règles qui permet :

- une entrée rapide dans le jeu
- une compréhension immédiate du BUT du jeu.

d- Laisser jouer :

✚ Laisser jouer globalement :

Pour l'enseignant, c'est le temps d'observer :

- les réponses des enfants,
- les difficultés relationnelles, liées à la prise d'information, liées aux savoir-faire...

Pour l'enfant, c'est le temps de :

- s'adapter aux règles,
- prendre conscience de l'existence de certaines difficultés,
- percevoir l'enjeu.

✚ Préciser, compléter les règles avant une nouvelle phase de jeu

Les règles seront introduites conformes à la logique du jeu et ne seront introduites qu'au fur et à mesure de leur nécessité.

Peut également venir de la part des enfants face à des problèmes de comportements, d'actions, qui nuisent au bon déroulement du jeu : des propositions peuvent être faites par les élèves, testées et adoptées si elles s'avèrent efficaces.

L'évolution du jeu permet :

- de relancer l'intérêt des enfants
- de faire évoluer les comportements individuels et les stratégies collectives.

- de rééquilibrer les rapports de force entre les équipes (en augmentant ou en réduisant le pouvoir des joueurs)

Il est préférable de faire évoluer un jeu avec les élèves plutôt que de proposer une juxtaposition de jeux différents

On peut ainsi rester 3 ou 4 séances sur un même jeu!

Ces évolutions peuvent porter sur les paramètres suivants : (*voir Trame de variance*)

- Le temps (durée limitée ou non)
- L'espace (les limites du jeu, les refuges....)
- l'autre (relations, rapport de force/effectif...)
- Le droit des joueurs en lien avec les actions motrices (sur les objets, dans les relations

avec les autres...)

- Le matériel (type d'objets, de ballons, nombre ...)
- La cible (taille, emplacement)

✚ Préserver un temps d'activité « suffisant ».

Le temps de jeu doit être suffisamment long afin de stabiliser les apprentissages.

⊗ Les jeux à élimination raccourcissent le temps d'activité des enfants qui ont le plus besoin d'entraînement.

e- Analyser (encours de séance, et en fin de séance) :

Veiller à l'alternance des temps d'action et de réflexion (récupération).

Evaluer systématiquement (critères de réussite) pour faire apprécier les progrès par les élèves.

La discussion avec les enfants peut porter sur :

- le respect des règles,
- les comportements individuels ou collectifs (but à atteindre et rôle de chacun),
focaliser l'attention des élèves sur les manières de faire pour réussir : observer, rendre compte, verbaliser et expérimenter
- les actions à valoriser
- les progrès nécessaires
- les résultats (à relativiser)
- la composition des équipes...
- la gestion des conflits des désaccords.

Cette discussion aboutit sur un aménagement de la situation de départ pour la séance suivante. (modification/ajout de règles, en jouant sur un ou plusieurs paramètres de variabilité du jeu).

Le temps de discussion ne doit pas être détriment du temps d'activité de l'élève qui doit s'exercer pour progresser.

L'action est première, essentielle !

Tableau A : Les savoirs à enseigner dans les jeux collectifs

(cf « les jeux collectifs à l'école » Equipe EPS du Calvados)

		Savoir-faire (actions motrices)	Savoirs (connaissances)	Savoir-être (relation avec les autres, attitudes...)
CYCLE 1	Petits 2-4 ans	Courir pour fuir Courir vers Transporter	Comprendre une règle simple Réagir à un signal Reconnaître son camp	Accepter de jouer le même jeu que les autres
	Grands 4-6 ans	Lancer vers Attraper Esquiver Poursuivre Conduire un palet Frapper un ballon	Comprendre le résultat Reconnaître le gagnant Connaître les différents rôles	S'engager dans un but à plusieurs Respecter les règles simples Accepter et comprendre la relation de coopération Accepter de perdre
CYCLE 2		Enchaîner 2 actions : -courir/lancer -courir/attraper -sauter/attraper -conduire le palet -frapper le palet	Comprendre et expliquer le résultat S'informer sur les paramètres de jeu (espace, partenaires, adversaires, objet), pour décider Passer d'un rôle à l'autre (attaquant /défenseur) Comprendre le rôle de défenseur et chercher à s'opposer	Assurer différents rôles (arbitre, juge) Respecter la décision de l'arbitre Mettre en place une stratégie collective
CYCLE 3		Enchaîner des actions spécifiques : -courir/tirer/shooter -sauter/tirer -dribbler en se déplaçant -dribbler/tirer -dribbler/passé -conduire pour passer/tirer au pied	S'informer vite pour décider vite Elaborer à plusieurs une stratégie Passer rapidement d'un rôle à l'autre Assumer plusieurs rôles en même temps	Vivre un jeu en autonomie Accepter les décisions collectives

Tableau B : Les niveaux de complexité d'un jeu collectif ou d'un jeu traditionnel

	Types d'action	Rôles	Espace	Objet	Opposition	Tâche terminale (cible)
Niveau 1	-Courir pour fuir -Courir pour toucher -Transporter -Lancer	-Un seul rôle	Pas de limite de jeu ou Espaces totalement séparés entre les équipes	Aucun objet Ou Une multitude	Nulle	Simple Largeur(s) et accessibilité de la (des) cible (s) (ex : un joueur partenaire)
Niveau 2	-Lancer/ attraper un ballon -Dribbler	2 rôles différenciés mais en alternance (les temps d'arrêt permettent à l'enfant de reconnaître son rôle)	En partie limité (avec des refuges)	Un objet à conquérir par équipe	Limitée (en sous nombre ou en liberté de mouvement)	Moyennement difficile Accessibilité moyenne de la cible
Niveau 3	Combiner des actions et des trajectoires : -Lancer/ attraper en déplacement -Dribbler puis tirer	2 rôles dans le même temps de jeu (l'enfant doit repérer quand il est attaquant ou défenseur) NB quelques jeux prévoient que l'on puisse tenir plusieurs rôles simultanément (ex : poules/renards/ vipères)	Espace totalement limité et interpénétré (tous les joueurs sont sur le même espace de jeu)	Un objet à conquérir pour le jeu	Equilibrée	

Tableau C : Complexité des Jeux proposés dans ce document (dans leur forme de base)

Nom du jeu	Cycle	Type de jeu	Actions motrices	Rôles et statuts différenciés fixes	Rôles et statuts différenciés changeants en alternance (temps d'arrêt permettant à l'enfant de reconnaître son rôle)	Rôles et statuts complexes (2 rôles dans le même temps de jeu : ex : Attaquant et Défenseur)	Espace	Objet	Opposition	Cible (Tâche Finale)
La chandelle	1	Poursuite	Courir-Poursuivre-fuir	★			★	★	★★	★
Minuit dans la bergerie	1	Poursuite	Courir-Poursuivre-Fuir-Réagir à un signal-Esquiver	★			★	★	★★★	★
Chat perché	1	Poursuite	Courir-Poursuivre -Fuir-Esquiver	★			★	★	★★	★
Les sorciers 1	1	Poursuite	Courir-Poursuivre -Fuir-Esquiver	★			★	★	★★	
Les déménageurs	1	Conquête	Transporter vers -S'engager dans un but à plusieurs	★			★	★	★	★
Eperviers déménageurs	1	Conquête	Courir-Transporter vers -S'engager dans un but à plusieurs Poursuivre -Esquiver	★			★	★	★	★★
Les balles brûlantes	1-2	Ballon	Lancer vers	★			★★	★	★	★
L'horloge 1	1-2	Ballon	Passer - Attraper	★			★	★★	★	
Les sorciers 2	2	Poursuite	Courir-Poursuivre -Fuir-Esquiver		★★		★★	★	★★	
Lions- fennecs	2	Conquête	Courir-Poursuivre -Fuir-Esquiver		★★		★★	★★	★★	★★
La baguette	2	Conquête	Courir-Poursuivre -Fuir-Esquiver		★★		★	★★★	★★★	
Le double drapeau	2	Conquête	Courir-Poursuivre -Fuir-Esquiver		★★		★★	★★	★★	★
L'horloge 2	2	Ballon	Passer - Attraper	★			★	★★	★★	
La balle assise	2-3	Ballon	Passer – Attraper-Viser-Esquiver			★★★	★★★	★★★	★★★	
Ballon prisonnier	2-3	Ballon	Passer – Attraper-Viser-Esquiver			★★★	★★	★★	★★★	★★
La passe à 5	2-3	Ballon	Passer - Attraper			★★★	★★★	★★★	★★★	
Accroche-décroche	2-3	Poursuite	Courir-Poursuivre -Fuir-Esquiver		★★		★	★	★★	★★
Le camp ruiné	2-3	Ballon	Passer – Attraper-Interceptor-Se démarquer			★★★	★★★	★★	★★★	★★
Le béret ballon	2-3	Ballon	Courir-Passer – Attraper-Réagir à un signal-Dribbler			★★★	★★	★★★	★★★	★★
La petite thèque	3	Ballon	Courir-Passer – Attraper-Viser-Esquiver		★★		★★	★★	★★★	★★
La thèque en carré	3	Ballon	Courir-Passer – Attraper-Viser-Esquiver		★★		★★	★★	★★★	★★
Les sorciers 3	3	Poursuite	Courir-Poursuivre -Fuir-Esquiver			★★★	★★★	★	★★	
Poules-renards-vipères	3	Poursuite	Courir-Poursuivre -Fuir-Esquiver			★★★	★★	★★	★★★	
Le drapeau	3	Conquête	Courir-Poursuivre -Fuir-Esquiver			★★★	★★★	★★★	★★★	★

Trame de variance

Il est préférable de faire évoluer un jeu avec les élèves plutôt que de proposer une juxtaposition de jeux différents.

Les variables permettent le rétablissement de l'équilibre entre les pouvoirs des joueurs et donnent à tous les élèves la possibilité d'apprendre et de progresser.

Le choix des variables à faire évoluer se fait à partir de l'observation des enfants mais également à partir de leurs remarques, leurs propositions face à un problème rencontré (exemple : variable « code de jeu » /« règle »/ «droits des joueurs »).

Voici quelques illustrations sur les 6 directions possibles.

Droits des joueurs <i>(en lien avec les actions motrices)</i>	Espace	Temps	L'autre	Matériel	cible
<ul style="list-style-type: none"> • Sur l'espace : être vulnérable dans une zone, dans une position • Sur les conduites motrices : Toucher, attraper, pousser, courir, marcher, sauter, esquiver, passer, lancer, viser, dribbler, transporter... • Types d'actions (enchaîner plusieurs actions...) • Position du corps au départ : debout, assis, accroupi, à genoux... • Parties du corps engagées : jouer avec le pied, avec une ou deux mains, par l'intermédiaire d'un engin... 	<ul style="list-style-type: none"> • Dimensions du terrain • Formes du terrain (couloir, triangle, cercle) • Nature de l'aire de jeu : cour, gymnase, gazon, sable.. • Refuges possibles • Zones interdites • Terrains communs ou séparés • Terrains connus ou inconnus • Présence d'obstacles 	<ul style="list-style-type: none"> • Durée du jeu (limité ou non, temps ou nombre de points) • En concurrence ou non • Périodicité des changements de rôles • S'adapter au rythme d'un pair • Moments d'entrée en jeu (simultanés ou décalés) 	<ul style="list-style-type: none"> • Montrer à l'autre • Faire comme l'autre • Faire différemment • Avec ou contre • A plusieurs • Tous ensemble • Effectifs réduits, équilibrés • Surnombre d'attaquants /aux défenseurs (pas l'inverse) • Situation à X contre 0 • Joueur supplémentaire n'intervenant qu'en attaque, que dans une zone précise... • Avec ou sans contact 	<ul style="list-style-type: none"> • Nombre d'objets (peut être constant ou alors varier pendant l'activité) • Varier la nature, la forme • Petits/gros matériel • Action sur le matériel médiée par un autre ...(crosse, raquette) 	<ul style="list-style-type: none"> • Taille par rapport à l'objet à y faire pénétrer • Nature : but, ligne à atteindre à dépasser, zone... • Situation : en limite, au centre du terrain, • Horizontale, verticale • En hauteur, au sol • Mobile ou non • Le nombre