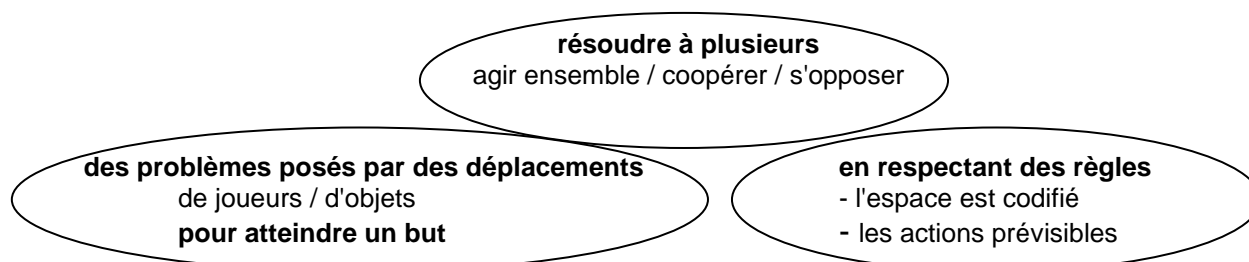
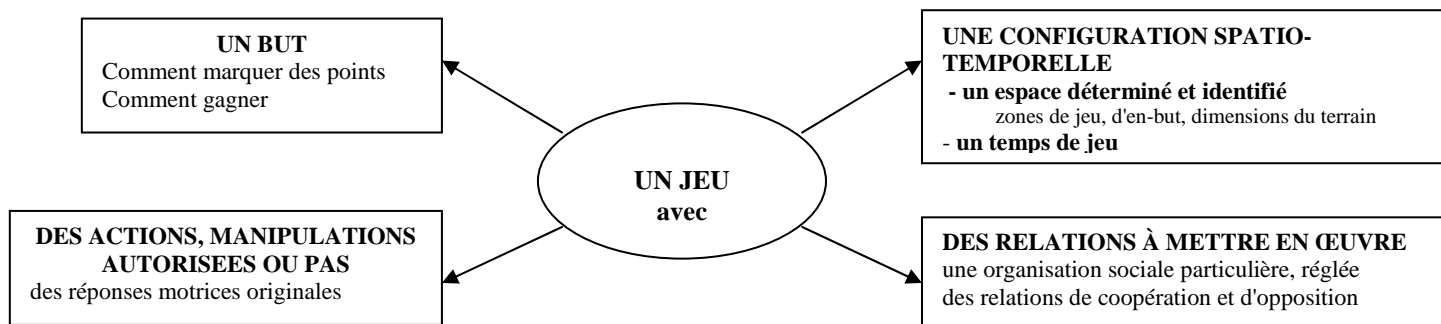


JEUX COLLECTIFS / JEUX TRADITIONNELS

Participer à un jeu collectif c'est:



Pour donner du sens à l'activité, l'enseignant propose:



- possible dans les contingences d'espace et de matériel de l'école
- qui permet à chacun de pratiquer (filles / garçons – grands / petits)
- et ne présente pas de risques objectifs par rapport à la sécurité des élèves

En faisant varier:

l'espace de jeu (+ ou - grand, avec des zones de jeu, des refuges, ...)
 le temps
 le nombre des joueurs / le droit des joueurs
 les exigences motrices

<u>Pour cela l'élève va devoir:</u>	
s'adapter à une / des règles	↳ comprendre / respecter pour pouvoir jouer, et en sécurité
reconnaître: ses partenaires / ses adversaires	↳ identifier, assumer un rôle / identifier le vainqueur
agir / réagir au sein du groupe	↳ s'organiser / comprendre une organisation
décider / faire des choix dans l'action	↳ aller vers la cible, être aidé / coopérer
construire des habiletés spécifiques, des réponses motrices particulières	↳ adopter une motricité définie / manipuler un engin frapper pour tirer, passer, avancer / courir, éviter, toucher, attraper

QUELQUES DEFINITIONS

Jeu

Activité spontanée, libre

Jeu traditionnel

Activité souplement codifiée, non institutionnalisée

Il permet des modes originaux d'action et d'interaction. Il suppose l'acceptation partagée de la loi du jeu.

Jeu sportif

Situation motrice codifiée, non institutionnalisée

Il repose sur un contrat ludique qui implique une organisation sociale du jeu. Un système de règle rend intelligible le comportement des enfants. Il rend possible les intentions éducatives.

Sport

Codification extrême, institutionnalisation

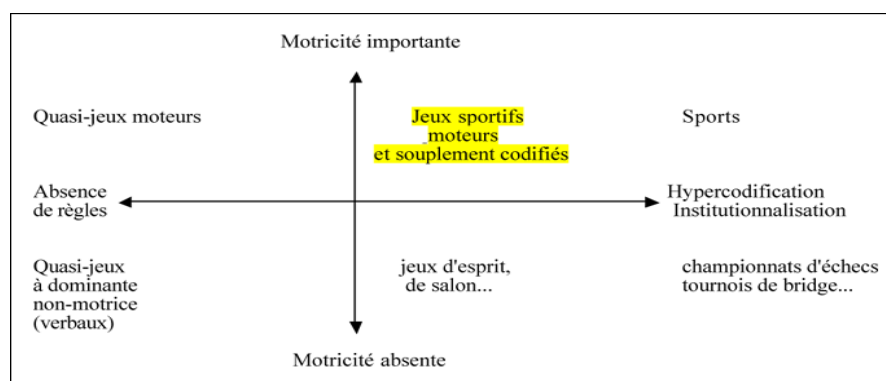
C'est un jeu sportif normalisé. Parlebas parle de "domestication sociale", d'un "corps de règle qui impose sa règle au corps". C'est une "motricité sous contrainte".

L'EPS est organisée en fonction d'intentions éducatives et d'objectifs précis. L'intérêt des jeux traditionnels et sportifs est de proposer des aspects moteurs originaux, des relations particulières entre joueurs, des systèmes de score différents, de permettre des modifications en fonction d'objectifs d'apprentissage.

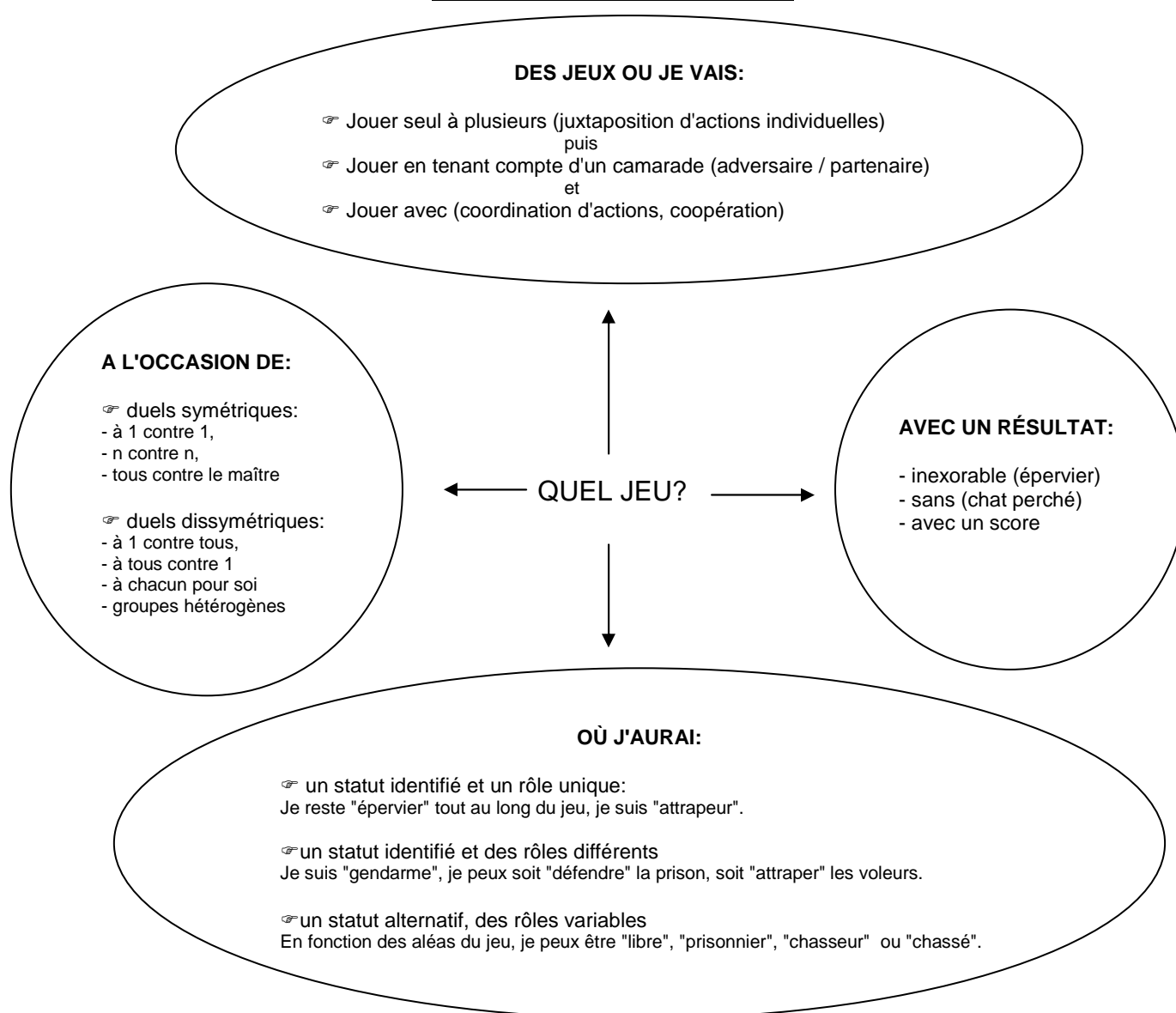
Le jeu sportif est un jeu moteur souplement codifié où l'action d'un joueur à une influence sur les actions des autres joueurs.

Jouer à un jeu collectif, c'est devoir s'adapter en permanence à d'autres intentions, c'est agir dans un contexte d'incertitude et communiquer.

La notion de "jeux sportifs" d'après J.C. Marchal



Différents types de jeux



Qui vont permettre à l'élève:

- 📖 de comprendre, accepter, respecter, faire respecter une (des) règle(s)
- 📖 de comprendre le but d'un jeu (pour orienter mes actions)
- 📖 d'identifier le vainqueur
- 📖 de me déplacer vers un camp (aller vers un but).

📖 d'identifier les espaces de jeu.

- mon camp,
- celui des adversaires,
- la zone d'en-but
- les zones refuge.

📖 d'identifier mes partenaires (je joue avec), mes adversaires (je joue contre).

📖 de collaborer pour avancer, gagner

📖 d'identifier, respecter un statut (je suis "chasseur" ou "chassé")

📖 de construire les conduites motrices liées à un statut

📖 d'identifier et construire un rôle (être "attaquant" ou "défenseur")

- comment attraper
- comment éviter

Variables et variantes des jeux sportifs¹

Structures qui se prêtent à des changements sans altérer la logique interne du jeu.

ESPACE / TEMPS / CORPS / RELATIONS / SCORE / ANIMATION

○ **Agir sur les variables spatiales, c'est jouer sur:**

Nature Forme du substrat

Dimension, zones protégées; espace séparés, interpénétrés

○ **Agir sur les variables temporelles, c'est changer:**

Statut du temps dans le jeu.

○ **Agir sur les variables corporelles, c'est solliciter:**

D'autres conduites motrices

Courir, grimper, sauter, tourner, esquiver, attraper

○ **Agir sur les variables relationnelles, c'est intervenir:**

- sur le nombre des joueurs et leur groupement
- la coopération et l'opposition par la création (ou non) de partenaires, d'adversaires, de nécessités tactiques de concertations...
- le nombre et la stabilité des statuts et des rôles

Relations inexistantes, de proximité, de coopération, d'opposition

Chacun pour soi, 1 contre 1, 1/tous, tous/1, groupe/groupe, équipe/équipe

Des rôles différents / symétriques / réversibles

Une organisation sociale particulière

○ **Agir sur les systèmes de scores,**

c'est provoquer autrement les motivations des joueurs.

- le simple plaisir moteur
- le défi à soi-même et la recherche de sa performance;
- l'affrontement des autres dans la compétition;

○ **Agir sur les variables pédagogiques, c'est inviter l'adulte à:**

- animer le jeu
- légiférer, manager, arbitrer;
- laisser les joueurs libres ou jouer avec eux;
- aider les joueurs à organiser la préparation et le déroulement d'un jeu

Penser que l'introduction d'une variable demande:

- un moyen d'arbitrer (faire respecter)
- plusieurs séances d'activités (s'adapter à la règle, au but, etc.)
- une mise au point de la gestion du jeu avec les élèves (rôles sociaux)

¹ Marchal, pp.13 à 15.

POUR METTRE EN ŒUVRE L'ACTIVITE JEUX COLLECTIFS

Pour choisir le jeu:

- Permettre de donner à tous les élèves de la classe de participer
- Donner une quantité suffisante d'activité physique.
- Etre possible dans les contingences d'espace et de matériel courantes de l'école, dans la cour de l'école.
- Permettre aux élèves de vivre d'autres types d'affrontement que le duel symétrique stable habituel des sports collectifs.
- Ne pas présenter de risques objectifs par rapport à la sécurité des élèves.

Pour favoriser l'activité:

- Des règles essentielles,
Simples, amenées progressivement, faciles à comprendre et à exploiter.
- Des effectifs réduits
Pour permettre de nombreux essais,
Faciliter la gestion de l'organisation sociale,
Aider la prise de décision.
- Un espace aménagé et matérialisé (zone de jeu, en-but, etc.).
- Des cibles adaptées.
- Concrétiser le but du jeu, les résultats.
- Faciliter l'accès à la connaissance du résultat.
- On joue pour apprendre et pas l'inverse.
- Un rôle, un statut identifiés pour en favoriser l'appropriation.
- Une opposition modulée (2 contre 3, 4).

Pour aider l'organisation et favoriser les apprentissages:

- Favoriser l'acquisition des rituels de l'EPS (gestes et signaux de pilotage)
 - Lieu et signal de regroupement identifiés et clairs
 - modalités de présentation de la tâche (but, critère de réussite, dispositif)
 - l'affichage spécifique
- Prévoir l'utilisation du jeu pendant une dizaine de séances.
- Définir les savoirs en jeu (ce que j'apprends, principes et règles d'action).
- Définir des "observables" permettant de valider l'acquisition des savoirs visés.
- Les apprentissages prennent appui sur les réponses des élèves
- Opérer une alternance de temps de jeu et de non jeu.
Les phases de "mise en commun" (à l'oral, à l'écrit, à l'aide de schémas, d'affiches, etc.) vont permettre la mise à distance de l'action et favoriser l'apprentissage. En classe on pourra construire la mémoire de ce qui est découvert et appris (les jeux vécus, les rôles sociaux, les règles et principes d'actions, etc.)
- A l'aide des variables, adapter / faire évoluer le jeu.
- Associer les "grands" à l'évolution du jeu, aux rôles sociaux.

Programme / Compétences aux différents cycles

(IO 2002, Documents d'application)

Maternelle Agir et s'exprimer avec son corps
<p>Construire "en action" son répertoire de base d'actions motrices fondamentales / Elargir le champ de ses expériences</p> <p>Les actions sont élaborées au travers de la pratique des activités physiques qui leur donnent sens. Les situations sont adaptées, conçues comme des jeux.</p> <p>Les actions sont l'occasion de jouer successivement des rôles différents, d'explorer les façons de mobiliser son corps et ses segments pour aller au delà de qu'ils savent faire (avec aménagement matériel, but clairement défini, choix possibles, évaluation des progrès)</p> <p>En participant avec les autres à des activités qui comprennent des règles, des rôles différents, des difficultés à résoudre, les enfants apprennent l'intérêt et les contraintes des situations collectives</p>
<p><u>Compétence spécifique</u> « Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement. »</p> <p>Coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans des jeux tels que des transports d'objets, des activités de lancer, de course et de poursuite.</p>
<p><u>Compétences transversales</u> S'engager dans l'action (oser; se contrôler) Faire un projet d'action Identifier les effets de l'activité (prendre des indices, des repères dans l'espace, le temps) Se conduire en fonction de règles (participer, comprendre, écouter, respecter, coopérer)</p>

Jeux traditionnels et jeux collectifs – Maternelle

Compétences spécifiques

Ces compétences correspondant à un niveau à atteindre en fin de grande section.

Coopérer et s'opposer individuellement et/ou collectivement	Utiliser un répertoire aussi large que possible d'actions élémentaires pour coopérer avec des partenaires et affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif : - Courir pour retrouver un espace défini (« Chacun dans sa maison ») - Courir pour se sauver et/ou pour attraper (Jeux de poursuite : Loup y es-tu, Minuit dans la bergerie, Le renard dans le poulailler, Chat et souris...) - Lancer individuellement des balles (ou des objets légers) et des ballons sur des cibles variées (Lancer précis, viser : Tirs sur cibles, Lapins et chasseurs), ou collectivement (Lancer loin et précis) d'un terrain à un autre (Balles brûlantes...) - Avec son équipe, transporter en courant des objets d'un point à un autre sans se faire toucher par un enfant défenseur. (Remplir sa maison, Epervier déménageur ...)
---	---

Compétences transversales

Ces compétences ne sont pas construites indépendamment de la pratique des activités Des exemples de mises en œuvre dans différentes situations spécifiques à l'activité sont présentées ci-dessous.

S'engager dans l'action	<ul style="list-style-type: none"> * Oser s'engager dans des jeux à règles et où l'on peut jouer différents rôles : - Jeux de poursuite : accepter le rôle du poursuivi (mouton...), du poursuivant (loup..) - Jeux de transport où tous jouent le même rôle: accepter de collaborer avec d'autres enfants pour un résultat d'équipe (les déménageurs...) - Jeux de transport par équipes avec rôles différents : accepter d'être « l'épervier » (enfant défenseur qui peut toucher les porteurs d'objets) - Pour tous les jeux : accepter les règles sans tricher. * Éprouver, ressentir, accepter - des sensations motrices inhabituelles : vitesse, accélérations, décélérations, changements de direction... - des émotions : plaisir de courir, joie de réussir à atteindre son but (ne pas se faire toucher, trouver un refuge...), déplaisir d'avoir « perdu », « peur » à être poursuivi, colère de voir des enfants qui trichent... * Les reconnaître, les nommer, sur soi et sur les autres : - J'aime être le loup : je me sens le plus fort pour faire un peu peur aux autres « pour de rire ».
Faire un projet d'action	<ul style="list-style-type: none"> * Avec l'aide de l'enseignant (et éventuellement d'autres enfants), proposer de nouveaux jeux ou de nouvelles règles à un jeu : ajouter un chat, agrandir ou diminuer le terrain... * Élaborer un projet individuel d'action et le mener à terme : assurer son rôle tout le long du jeu (poursuivant ou poursuivi, observateur/arbitre, compteur de points ...) * Découvrir, connaître, nommer des éléments relatifs aux différents jeux: les espaces de jeu, les limites des terrains, les objets à transporter, les balles ou ballons à lancer, les cibles à atteindre (lancer sur, lancer dans), les dossards, les différents rôles à tenir (poursuivant, poursuivi, attaquant, défenseur, arbitre...)
Identifier et apprécier les effets de l'activité	<ul style="list-style-type: none"> * Prendre des indices simples (peu nombreux et peu complexes) : - Lignes de démarcation des terrains en jeux collectifs (Pays des loups...) - Nature des cibles : caisses à remplir, cerceaux à viser, briques à faire tomber... - Un adversaire-poursuivant bien identifié(loup, renard, chat, épervier...) * Prendre des repères dans l'espace et le temps pour être plus efficace : - Lancer dans un espace libre pour mettre l'adversaire en difficulté (Balles brûlantes) - Repérer un cerceau-refuge pour échapper à l'épervier (Épervier déménageur) * Prendre en compte le résultat de son action en comparant les effets recherchés et les effets obtenus. - Compter le nombre de cibles atteintes, d'objets transportés ou d'enfants transformés en statue... - J'ai couru en zig-zag pour échapper au loup, mon équipe a gagné le jeu en allant plus vite... * Ajuster ses actions en fonction des buts visés : - Je vais courir du côté opposé au « loup » * Mesurer les risques pris (ou à prendre) - Je vais essayer de passer dans le pays des loups sans me faire toucher. * Savoir apprécier l'action des autres comme observateur ou arbitre : - Dire qui a respecté les règles, qui a gagné ou non.

<p>Se conduire dans le groupe en fonction de règles</p>	<p>* Adapter ses comportements dans des situations où l'on n'est pas seul :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participer activement à des actions collectives en reconnaissant, en respectant, en écoutant, en coopérant, en établissant des relations de plus en plus nombreuses avec les autres : - Un atelier de lancers de balles - Un jeu de « déménageurs » - Comprendre et respecter le rythme et les règles de la vie collective, par ex : ne pas se disputer pour un objet ou un matériel - Comprendre et respecter des règles simples de jeu, de sécurité, par ex : - De jeu : le loup n'a pas le droit de sortir avant « minuit ». - De sécurité : on respecte les signaux de début et de fin des jeux. - Connaître et assurer des rôles différents dans les jeux : poursuivant, poursuivi, attaquant, défenseur, arbitre...
---	--

FICHE DU MAITRE

NOM DU JEU	
Objectif(s): Ce que l'élève va apprendre	
DEROULEMENT	
But du jeu Ce que l'élève doit faire Critère(s) de réussite Comment l'élève sait qu'il a réussi / gagné	Consigne Ce que l'on dit à l'élève pour l'engager dans le jeu Critère(s) de réalisation Comment l'élève peut-il (doit-il) faire pour faire
Dispositif / Organisation matérielle Schéma du dispositif	
Variables Pour simplifier ou compliquer	POUR AIDER L'ELEVE A APPRENDRE: <u>Principes d'action construits:</u>

Cinq jeux pour bâtir un cycle d'apprentissage jeux traditionnels à l'école maternelle

Mes choix

➤ Des jeux de poursuites

☺ pas de matériel nécessaire, pas d'espace spécifique

➤ Un jeu (des jeux) que je fais évoluer avec des variables, en fonctions de mes objectifs

☺ les élèves disposent de la "culture" nécessaire pour pouvoir jouer et apprendre

Jeu 1 (J1) QUI ATTRAPE ? Pour reconnaître son statut	Le maître donne le nom du poursuivant qui déclenche la poursuite. Consigne: Traverser l'espace de jeu sans se faire attraper par l'enfant désigné. "Qui attrape?" ... C'est ... (enfant désigné)	- donner deux prénoms à la fois. - donner un signe distinctif "celui qui a des lunettes attrape"
J2 LE CHAT, LES POULES ET LES POUSSINS Pour identifier un partenaire	Le chat attrape les poussins Consigne: Au signal du chat: " miaou !", chaque poussin doit rejoindre une poule, chaque poule doit retrouver un poussin (avant que le chat n'attrape un poussin).	- un poussin de plus que le nombre de poules. - désigner les couples poussin - poule par une couleur, un numéro...
J3 LES SORCIERS - Situation mère - (cf ci-dessous)	Le sorcier est distingué par un dossard. Consigne: Au signal, le sorcier transforme en statues ceux qu'il touche. Le jeu se termine quand tous les enfants sont pétrifiés.	- limiter le temps de jeu. - varier le nombre de sorciers.
J4 LA RIVIÈRE AUX CROCODILES Pour changer de statut	Consigne: Traverser le terrain sans se faire prendre. Le crocodile capture ses proies sans sortir de la rivière. "capturer c'est toucher".	Le crocodile: le maître ou un élève Quand un joueur est touché: - il devient crocodile - il est éliminé
J5 LE GENDARME ET LES VOLEURS Pour changer de statut et de rôle	2 équipes (les gendarmes, les voleurs) s'affrontent Consigne: Quand les voleurs sortent de chez eux, les gendarmes les attrapent pour les mettre en prison. Vous pouvez libérer vos camarades en coupant la chaîne de prisonniers. Le jeu se termine quand tous les voleurs sont prisonniers.	Délivrance possible ou pas Délivrance collective ou pas

Evolutions possibles de la situation mère en fonction des objectifs d'apprentissages

LES SORCIERS

But:

Le sorcier doit toucher (ou attraper) les guerriers pour les transformer en statue.

Critère de réussite ("J'ai gagné quand ..."):

Tous les guerriers (ou "n" guerriers) sont statues/ Le critère est validé en fin de partie par les élèves, par l'arbitre.

Dispositif

Un terrain (délimité ou pas)

Situations proposées	Savoir à construire	Règles	Critère de réussite	Critère de réalisation
Situation mère (SM) 1/tous-Statut fixe Le PE est sorcier.	- Identifier un statut (ce que je suis, ce que je fais)	Quand on est touché par le sorcier, on devient statue.	Pour le sorcier: J'ai gagné quand tous (ou "n") guerriers sont touchés	Les joueurs respectent la règle de prise (toucher, attraper)
Variante 1 1/tous Statut variable Un élève est sorcier	-Assurer un statut différent d'une partie à l'autre	Quand on est touché par le sorcier, on devient sorcier à sa place	Pour le sorcier: J'ai touché un guerrier	Les joueurs acceptent le changement de statut
V2 Des zones "refuge"	- Identifier différents espaces - anticiper son déplacement	Au choix du PE: - SM - V1 - V3	Pour le guerrier, changer de refuge sans se faire toucher Pour le(s) sorcier faire "n" statues	- le sorcier n'entre pas dans les refuges - le guerrier n'entre pas dans un refuge déjà occupé
V3 1/tous à tous/1 Plusieurs élèves sont sorciers	- Juxtaposer ou - Coordonner des actions	Quand on est touché par le sorcier, on devient sorcier avec lui	Idem	Les sorciers sont: - seuls - enchaînés (sans rupture) Le dernier guerrier peut être le sorcier de la partie suivante
V4 Groupes hétérogènes Rôles variables Délivrance possible	- agir en fonction d'un but Vers: - jouer des rôles différents (attraper, défendre)	Quand on est statue, on peut être délivré par un camarade par une touche	- Pour les guerriers, toucher la statue Pour le(s) sorcier(s) faire "n" statues	- les statuts ne bougent pas avant d'être délivrées

Proposer au cours de la séance:

- ⌘ Un jeu (une partie) pour entrer dans l'activité,
- ⌘ Un jeu (une partie) pour apprendre,
- ⌘ Un jeu pour (une partie) s'entraîner.

Exemple de cycle d'apprentissage à partir des 5 jeux proposés: cette proposition est bien entendu fonction des acquisitions des élèves, des relances nécessaires, etc.

Séance 1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10
SM/ V1	SM / J1	V1 / V2	V2 / J2	V2 / V3	V3 / J4	V3 / V4	Evaluation J5

Repères pour un module de 10 séances - Cycle « jeux traditionnels » à la maternelle

Phases	Séances	Principaux objectifs	Jeux possibles
Entrer dans l'activité	1 2	Un contre tous / espace de jeu non limité / statut fixe - respecter une règle de jeu - identifier un statut	"Qui attrape" "Chat simple" "Chat tabou"
Voir où on en est	3	Un contre tous / espace de jeu limité / statut variable - identifier un espace de jeu - jouer un statut, en changer au cours du jeu - respecter la règle de prise	"Les sorciers" (SM) "Les sorciers" (V1)
Apprendre et progresser	4	Un contre tous, 2 par 2 - identifier son (ses) partenaires	"Accroche-décroche" "Le chat et les poussins" "Souris 2"
	5	- identifier différents espaces (zone de jeu, territoire, refuges)	"Minuit dans la bergerie" "Chat perché" "La rivière aux crocodiles"
	6	Duels symétriques - comprendre que le résultat est la somme des actions du groupe	"Souris assises"
	7	De un contre tous à tous contre un - coordonner des actions avec ses partenaires	"L'épervier" "Les sorciers" (V2) "Le béret"
	8	- anticiper son déplacement - faire des choix dans l'action	"Les sorciers" (V3)
	9	Groupes variables - identifier un statut, jouer un rôle - agir au sein d'un groupe	"Les sorciers" (V4)
Mesurer les progrès	10	- agir et réagir au sein d'un groupe, rôle réversible - agir en fonction d'un but - coopérer avec ses partenaires	"Le gendarme et les voleurs" "Poules, renards, vipères"

Remarques:

- La situation mère (situation que le maître fait évoluer en fonction de ses objectifs) "Les sorciers" constitue le fil rouge de l'unité d'apprentissage.
- La liste des jeux est indicative, d'autres peuvent trouver leur place dans ce module.
- En fonction du niveau des élèves, de leurs progrès et des choix pédagogiques effectués:
 - des séances peuvent être doublées,
 - les jeux proposés peuvent être joués plusieurs fois au cours du module ou être supprimés,
 - la variante d'un jeu peut être proposé aux élèves dans la même séance

Indications bibliographiques

- Education Physique, *Le guide de l'enseignant*, Tome 2, Coédition AEEPS, Paris, 1994.
- CRDP Pays de la Loire, *A l'école de l'EP, Guide pratique pour l'enseignant à l'école primaire*, Nantes, 1995.
- CRDP Midi-Pyrénées, *L'EPS au cycles 2 et 3, des compétences... aux pratiques*, CDDP du Tarn, 1997.
- MEN, *Les jeux du patrimoine, tradition et culture*, Essai de réponses, Edition revue EPS, Paris, 1989.
- Marchal Jean Claude, *Jeux traditionnels et jeux sportifs, bases symboliques et traitement didactique*, pp.13 à 15, Editions Vigot, Paris, 1990, 2000, épuisé.
- Vidéos
 - *Les enfants de la balle*, CRDP Lyon.
 - Michaud M., *Jeux collectifs compétence EPS n°3*, cycle 1, ADEPS 69, 1994.
 - Michaud M, *La maison des enfants sages*.

Liens hypertextes

http://www.ia72.ac-nantes.fr/1132216532718/0/fiche_document/&RH=ia72_eps

http://www.ia04.ac-aix-marseille.fr/media/EPS_pedagogie/jeux-collectifs-maternelle/pdf/jeux-collectifs-maternelle.pdf

<http://www.ac-rennes.fr/ia22/actedu/eps1d8.pdf>

<http://www.ac-caen.fr/calvados/eps/pdf/doc%20jeux%20co.pdf>

<http://ww3.ac-poitiers.fr/voir.asp?r=31>

↳ "pédagogie",
 ↳ "éducation physique et sportive",
 ↳ "des activités pour coopérer, ...",
 ↳ "les activités collectives ..."

<http://www.ac-nantes.fr:8080/peda/disc/eps/pagetravail2.htm>