

Annale 2014 – Jeux collectifs, Grande Section



4

Sujet



Corrigé de l'exposé

Exposé du candidat >

L'EPS est une activité collective par essence. Quelle que soit l'activité support, l'élève est amené à agir parmi les autres et parfois avec, devant, comme ou contre les autres. Dans le cadre des activités physiques à l'école maternelle, l'élève est amené à agir dans le monde et à vivre avec les autres. Le choix des jeux et des activités physiques comportant des règles favorise cette implication dans l'activité motrice mais permet aussi à l'élève d'apprendre à agir parmi les autres, avec les autres et contre les autres.

En maternelle, l'autre peut être appréhendé dans la pratique d'activités physiques et il peut devenir un partenaire ou un adversaire.

Cette présence d'un autre et sa prise en compte peut parfois poser problème et nécessite d'être enseignée. La coopération tout comme l'opposition ne sont pas innées et doivent être enseignées par l'aménagement de situations motrices adaptées.

Le sujet que l'on m'a proposé pose le problème de cette coopération et de cette opposition dans une classe de grande section de maternelle. Les élèves ont eu à vivre des situations d'orientation comprenant des règles, mais désormais il faut qu'ils développent des comportements de coopération et d'opposition en vue d'agir efficacement au sein d'un jeu collectif.

Le choix de proposer un jeu collectif implique que les élèves s'engagent dans une activité en vue de battre des adversaires. Il convient donc d'agir avec les uns et contre les autres en vue de marquer plus de points que l'équipe adverse.

Pour cela, il faut apprendre à se reconnaître dans une équipe, dans un rôle, apprendre à reconnaître sa cible, apprendre à coopérer pour s'opposer ou pour monter vers la cible et il faut aussi apprendre à respecter des contraintes imposées par les règles du jeu.

Dans le cadre de la pratique des jeux collectifs à l'école maternelle, l'enseignant souhaite que l'élève soit capable de développer ses capacités d'adaptation et de coopération ; mais aussi qu'il comprenne et accepte l'intérêt et les contraintes des situations collectives.

Lors de cet exposé, je vais donc vous présenter un jeu que je ferai évoluer afin d'aider les élèves à construire une opposition et une coopération efficace en vue de gagner.

Je justifierai dans un premier temps le choix de mon jeu. Je définirai ensuite les objectifs et les conditions de la mise en œuvre de ce jeu. Enfin, je proposerai des évolutions de ce jeu qui pourront se faire au fur et à mesure des séances du module. Ces évolutions seront destinées à favoriser une activité d'opposition et de coopération de la part des élèves joueurs.

L'ensemble de mes propositions sera argumenté au regard des spécificités des élèves de grande section maternelle, de la spécificité de l'activité support et des attentes institutionnelles.

Dans un premier temps, je souhaite justifier le choix de mon jeu de référence. J'ai choisi de prendre ce jeu dans les jeux dits de transport. Ce choix se justifie par la faible manipulation que ces jeux imposent. En effet, dans le cadre de ces jeux, les élèves doivent transporter un objet et le déposer de l'autre côté d'une ligne ou dans une caisse. Ce jeu me semble donc tout particulièrement bien adapté à mon projet et au niveau moteur de mes élèves.

Le jeu de transport le plus adapté pour débiter avec des enfants de maternelle s'appelle le « jeu des transporteurs ». Dans certains ouvrages, on trouve également le nom « jeu des déménageurs » mais il me semble que le nom « transporteur » est plus significatif. De plus, dans les jeux d'opposition duelle ou d'acroport, on parle parfois du jeu des déménageurs où il faut déplacer des statues à plusieurs. Je garde donc l'intitulé « les transporteurs » pour marquer la spécificité de l'activité de transport.

Dans le cadre de ce jeu, les élèves doivent avoir vidé une caisse et rempli une caisse en transportant les objets, et cela avant les équipes adverses. L'élève cherche donc à ce que son équipe ait transporté plus d'objets que les autres équipes.

Le nombre d'objets transportés valide alors la victoire. La victoire peut aussi être validée par le fait d'être la première équipe à avoir totalement vidé la première caisse et totalement rempli l'autre caisse.

Dans le cadre de ce premier jeu de référence, les équipes sont réparties dans des couloirs de jeu clairement séparés. Chaque équipe a sa propre caisse à vider, pleine de nombreux objets différents en forme et en taille, et sa propre caisse à remplir. Il n'y a donc pas d'opposition directe. L'opposition est indirecte, les élèves ont bien des adversaires mais ceux-ci n'agissent pas directement sur leurs actions. Par le choix de cette organisation, je respecte par ailleurs les préconisations des nouveaux programmes de maternelle qui précisent que « pour les plus jeunes, l'atteinte d'un but commun se fait tout d'abord par l'association d'actions réalisées en parallèle sans réelle coordination ».

Pour aider à la reconnaissance au sein d'une équipe, je souhaite dès ce premier jeu que les élèves portent des chasubles de couleur différente par équipe. Il y aura 4 équipes de 6 élèves : une équipe rouge, bleue, jaune et verte.

Je choisis de proposer le jeu en 4 équipes pour favoriser une véritable activité de tous. J'ai choisi aussi le travail en couloir avec un retour matérialisé pour favoriser la sécurité de tous. Dans le cadre de ce jeu, le résultat est collectif. Il ne s'agit pas de savoir combien d'objets chaque élève a transporté mais bel et bien combien l'équipe a amené d'objets. C'est un premier objectif que l'on peut se fixer : passer d'un résultat individuel à un résultat collectif.

Dans le cadre de ce jeu, les élèves auront alors à se reconnaître dans une équipe, à connaître leur cible – comprendre qu'il y a une caisse que l'on vide et une que l'on remplit –, à développer une manipulation spécifique qui est de savoir courir avec un objet. Enfin, ils devront respecter des règles simples. Celles-ci concernent l'espace de jeu « je reste dans mon couloir » et le nombre d'objets à transporter « je ne peux transporter qu'un objet à la fois ».

Ce premier jeu situe donc l'élève dans une activité inter-individuelle où chacun agit parmi les autres, mais sans coopération ni opposition directe.

Pour développer les objectifs spécifiques de coopération et d'opposition, je me dois alors de faire évoluer le jeu.

Dans un premier temps, je ne souhaite pas que les élèves vivent une situation qui nécessite une coopération ET une opposition.

Je proposerai donc deux jeux. L'un favorisera la seule coopération alors que l'autre amènera les élèves à interagir tout en s'opposant.

Le premier jeu peut s'appeler « les transporteurs et le mur ». Dans le cadre de ce jeu, un plinth est posé au centre du couloir. Ce « mur » est infranchissable. Les élèves sont répartis de part et d'autre de celui-ci. Le jeu impose aux élèves de coopérer pour que les objets puissent franchir le mur et atteindre ainsi la caisse à remplir. Toutes les équipes vivent la même situation dans des espaces clairement séparés. Pour des raisons de sécurité, je demande aux élèves qu'ils déposent les objets sur le mur pour que leurs partenaires les récupèrent. Par cet aménagement matériel et cette nouvelle organisation spatiale des joueurs, j'incite donc les enfants à coopérer. Coopérer, c'est agir ensemble pour atteindre la cible. C'est se partager une tâche que seuls nous ne pourrions pas résoudre.

Dans le second jeu, « l'épervier en cage et les transporteurs », je matérialise une zone sur toute la largeur du couloir et de 2 mètres environ de profondeur. C'est une cage. À l'intérieur de cette cage, un élève d'une autre équipe gêne l'avancée vers la cible des joueurs en tentant de les immobiliser. Si un joueur est immobilisé, il doit donner l'objet à « l'épervier ». L'objectif est qu'après quelques passages, je puisse introduire un second opposant pour avoir une opposition de deux tiers/un tiers (deux tiers de défenseurs et 1 tiers d'éperviers).

Dans le cadre de ce jeu, l'élève découvre alors pour la première fois une opposition directe. Il doit alors ajuster ses actions en fonction de son rôle. Il doit donc se reconnaître transporteur ou épervier mais aussi reconnaître les opposants (ceux qui ont une chasuble d'une autre couleur) et ses partenaires. Dans le cadre de ce jeu, l'élève n'a pas à coopérer. Chaque élève transporte des objets et aucune coopération n'est nécessaire.

J'ajoute comme règle une règle de sécurité : il est interdit de faire mal et d'avoir mal. Je viens donc de montrer que, par un nouvel aménagement matériel et par une nouvelle organisation sociale, je peux favoriser un jeu de coopération ou un jeu d'opposition.

En vue de favoriser la coopération et l'opposition, il sera possible de cumuler les deux jeux en vue de créer la nécessité de la coopération et la nécessité de l'opposition. Ce jeu pourrait s'appeler « les transporteurs, le mur et les éperviers en cage ».

Le mur sera posé quelques mètres après la cage. Dès lors, les élèves auront à traverser la cage de l'épervier et ensuite déposer l'objet sur le mur pour que les partenaires puissent le transporter jusqu'à la caisse.

J'aurais pu faire le choix d'amener les élèves à coopérer par l'emploi d'un seul ballon à amener de l'autre côté de la ligne, mais ce jeu ne paraît absolument pas adapté à des élèves de 5 ans.

Dans ce jeu, l'élève devra agir en respectant des règles de plus en plus nombreuses, identifier les adversaires et les partenaires et agir en conséquence.

J'ai souhaité montrer lors de cet exposé que varier un jeu par les variables didactiques n'est pas seulement destiné à motiver les élèves en variant les activités support. En variant les composantes du jeu, j'aide à la mise en place progressive d'une coopération nécessaire et d'une opposition construite.

Lors de ce développement, je n'ai pas montré comment, à l'intérieur de chaque jeu, je peux faire évoluer les variables pour permettre de complexifier ou de simplifier la tâche. Par exemple dans le premier jeu, je fais l'hypothèse que certains élèves traverseront le terrain et rempliront une autre cible que celle de leur équipe. Je pourrais faire en sorte que la cible à atteindre soit de la même couleur que l'équipe pour faciliter sa reconnaissance. Pour complexifier, je pourrais au contraire partir d'une caisse centrale commune et demander aux élèves de remplir leur caisse posée à un autre endroit de la salle.

Pour favoriser le respect de la règle transporter un seul objet à la fois, je peux ne mettre que des ballons à transporter. À cet âge, les élèves ne peuvent pas facilement transporter deux ballons à la fois !

Les variables didactiques m'ont donc permis de transformer le jeu de référence pour qu'il devienne un jeu de coopération et d'opposition, mais elles doivent aussi me permettre de complexifier et de simplifier le jeu en vue d'aider les élèves à construire les compétences intermédiaires qui sont se reconnaître dans un rôle, développer une manipulation spécifique, coopérer et s'opposer pour monter vers la cible, respecter des règles du jeu simples.

Pour conclure, je souhaite ouvrir cette réflexion en affirmant que les élèves doivent donner sens à la coopération au sein de jeux collectifs. Cependant, celle-ci doit prendre également sens dans les activités de groupe au sein de la classe et au sein de la salle de motricité. Ainsi, par les rondes et jeux dansés, l'élève peut aussi être amené à coopérer.



Entretien avec le jury

Nous vous proposons des questions possibles posées par les membres du jury. Il est bien entendu que, dans le cadre du concours, d'autres directions pourraient être choisies et que le contenu de l'exposé ainsi que des réponses lors de l'entretien détermine largement l'enchaînement des questions. Nous ne détaillons pas les réponses mais vous proposons des pistes.



Questions susceptibles d'être posées par le jury et éléments de réponse

4

Sujet

- **Quels autres jeux qu'un jeu de transport pouvez-vous proposer ?**

Jeux de poursuite ; jeux de renvoi (balles brûlantes) ; jeux de tir dans une cible ou sur une cible.

- **Vers quels sports collectifs les jeux de transport conduisent-ils ?**

Rugby. À l'école élémentaire : balle ovale.

- **Quels jeux de transport proposeriez-vous en CE2 ?**

Les éperviers transporteurs avec un seul ballon de rugby et éperviers non enfermés dans des cages.

- **Les jeux de poursuite ont-ils une place dans la pratique à l'école maternelle ? Pourquoi les utiliseriez-vous ?**

Oui. Se reconnaître dans un rôle surtout, et construire une stratégie par rapport à la cible (s'éloigner du chat ; ne pas choisir la souris mais poursuivre tous les chats) ; dans les jeux de délivrance (coopérer pour libérer ou protéger) ; construire une manipulation spécifique pour attraper, pour fuir, éviter, feinter...

- **Vous avez parlé des difficultés à manipuler pour les élèves de maternelle. Doit-on alors éviter tous les jeux avec manipulation comme vous le préconisez ?**

Non, on apprend grâce aux obstacles. Mais il vaut mieux régler les problèmes de règle du jeu et de rôle puis ensuite intégrer des problèmes de manipulation spécifique.

- **Dans les jeux que vous proposez, y-a-t-il des arbitres ?**

Arbitre = enseignant mais élèves aident à l'arbitrage.

- **Les élèves doivent-ils toujours pratiquer dans une séance de motricité ?**

On apprend aussi en observant mais le temps de pratique doit être nettement supérieur au temps d'observation.

- **Comment matérialisez-vous la victoire ou la défaite ? Que faites-vous si un élève perd toujours ?**

Nombre d'objets. Relativiser la défaite par le score (lors de ma dernière défaite, j'avais perdu avec 12 points mais maintenant, même si j'ai perdu, j'ai marqué 15 points).

- **Quels liens pourriez-vous faire avec les compétences du socle ? Les autres disciplines de l'école ?**

Vivre ensemble ; autonomie ; respect de la règle ; jouer avec tous les autres.

Album écho de Boisseau : dictée à l'adulte.

- **Pensez-vous qu'il soit judicieux de travailler avec un intervenant extérieur ?**

Polyvalence de l'enseignant, pédagogie du projet, pas de technique, transversalité, transdisciplinarité.

- **Quelle autre activité proposeriez-vous à la suite de ce module ?**

Activité artistique avec manipulation de ballons de baudruche seul ou à plusieurs.