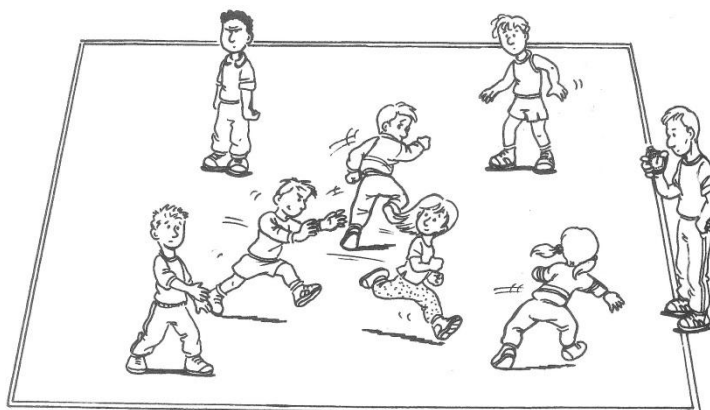


Sujet inédit –

8 Jeux collectifs, Grande section

➤ **Sujet**



Une collègue de travail vous donne ce visuel en vous affirmant qu'il est très bien pour les élèves de grande section. Au regard de ce visuel, vous proposerez 4 séances d'une progression dont la première séance propose ce jeu pour une classe de grande section maternelle de 24 élèves.

➤ **Exemple d'exposé**

Introduction

Situez le sujet dans le contexte plus large de l'enseignement de l'EPS puis dans le contexte de l'APSA support

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 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.

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. Les jeux collectifs programmés permettent ce travail à l'autre dans un cadre de coopération ou d'opposition. Ils développent la capacité d'adaptation et de coopération des élèves et leur permettent de comprendre et d'accepter l'intérêt et les contraintes des situations collectives.

Dans le cadre de sa programmation l'enseignant doit alors choisir les jeux collectifs qui pourront l'aider dans son enseignement.

Il peut choisir de développer des jeux de poursuite, de transport, de renvoi ou de tir dans ou sur une cible.

Rappeler le sujet

Le sujet me propose de m'appuyer sur un jeu de poursuite que je pourrai appeler « le jeu du sorcier » afin de présenter 4 séances d'une progression permettant aux

élèves de collaborer, coopérer et s'opposer collectivement. Le sujet pose donc le problème des objectifs éducatifs d'un jeu de poursuite et de l'évolution possible de ce jeu.

Annoncer le plan

Après avoir défini les enjeux de la pratique des jeux collectifs puis plus spécifiquement d'un jeu de poursuite tel que « le sorcier » dans le cadre de l'enseignement de l'EPS en grande section maternelle, je présenterai 4 séances de ma progression dont la première séance s'appuie sur le jeu dit du sorcier.

Développement

Expliquer pourquoi enseigner les jeux collectifs et entre autres les jeux collectifs de poursuite

Les programmes de l'école primaire ne parlent pas de sports collectifs. Ils distinguent les jeux collectifs (ou jeux traditionnels) et les jeux sportifs collectifs. Ces derniers sont la transposition dans l'école des sports collectifs, pratiques sociales organisées et fédérées. Les jeux collectifs (ou jeux moteurs vécus en collectif selon les programmes de maternelle), souvent exploités en cycle 1 et cycle 2, sont d'excellents outils pour introduire progressivement les jeux sportifs collectifs en cycle 3. Les jeux traditionnels permettent d'entrer et de vivre pleinement la notion d'opposition. En effet, il y a souvent des chasseurs et des chassés (le chat et les souris, le loup dans la bergerie, le ballon chronomètre). De plus, connus par tous les enfants, ils peuvent rapidement être mis en œuvre de par leurs règles simples et peu nombreuses.

Très rapidement, il sera nécessaire de transformer ces jeux pour construire le fondement même des jeux collectifs à l'école : construire un résultat collectif et aller vers une véritable coopération.

Les jeux collectifs sont une excellente entrée vers les jeux sportifs collectifs (et vers les sports collectifs). Ils offrent des situations aussi complexes et éducatives que les jeux sportifs. Par une démarche cohérente d'apprentissage, ils permettent aux enfants d'apprendre en jouant et non pas seulement d'apprendre pour jouer. D'ailleurs, les programmes incitent à utiliser des jeux à règles simples dans lesquels l'élève (ou l'enseignant) introduira progressivement des règles conformes à la logique du jeu collectif de référence au fur et à mesure de leur utilité.

Le jeu du sorcier (appelé aussi parfois « le loup glacé ») est un jeu de poursuite où le poursuivant est un sorcier et où les poursuivis peuvent être identifiés comme des lutins. Le sorcier a pour but d'immobiliser le plus de lutins dans un temps donné. Les lutins quant à eux tentent de ne jamais se faire toucher par le sorcier pour ne pas être « glacés ». Quand un lutin est touché il doit s'immobiliser en statue.

À la fin du temps imparti, le jeu recommence avec un autre sorcier. À la fin de ce second jeu on compare le résultat des deux sorciers. Le sorcier qui a immobilisé le plus de lutins a gagné.

Décrire les enjeux de formation des jeux collectifs et montrer en quoi le jeu des sorciers peut être un jeu de référence dans l'entrée de l'activité

L'enjeu fondamental pour l'élève qui pratique les jeux collectifs est dans son implication au sein d'une équipe. La coopération, l'acceptation de rôles différents et la mise en œuvre de propositions d'organisation vont permettre l'application d'un projet désormais collectif. Il s'agit donc de passer progressivement de l'individu au groupe puis à l'équipe.

Par la pratique des jeux collectifs, l'élève va apprendre à interagir avec les uns et contre les autres, contrôler une motricité spécifique, construire une action collective pour marquer et respecter des règles de plus en plus complexes.

Le jeu du sorcier offre toutes ces perspectives éducatives.

L'absence de manipulation complexe permet une appropriation plus facile des différents rôles, des stratégies collectives de montée vers la cible. Enfin ce jeu reste très malléable quant aux règles et permet ainsi de donner du sens à celles-ci (*apporter des modifications aux règles établies pour « permettre le jeu »*).

Dans un premier temps, ce jeu est extrêmement intéressant car il permet aux élèves d'agir avec les uns ou contre les autres. Dès le début de sa pratique, par ce jeu de poursuite, l'élève est amené à différencier les rôles de poursuivant et de poursuivi. Dans ce jeu, le sorcier est le poursuivant et les lutins sont les poursuivis. Par ce jeu, l'élève construit donc sa capacité à se reconnaître dans un rôle, à reconnaître son adversaire dans un jeu d'opposition directe. Grâce à ce jeu, l'élève est amené également à développer des capacités de perception, d'anticipation et de décision de plus en plus rapides et efficaces en fonction de la position de l'adversaire.

Dans ce visuel, c'est un élève qui est le poursuivant, le sorcier. Cet aménagement me semble adapté à des élèves de grande section. Avec des élèves plus jeunes, il aurait pu être judicieux de commencer par un poursuivant très différent à savoir l'enseignant. Celui-ci est très identifiable et facilite donc la reconnaissance dans un rôle.

Cependant je souhaite porter une adaptation quant au visuel proposé. En effet dans cette présentation, l'élève « sorcier » n'a pas de signe distinctif. Il me semble essentiel que celui-ci porte une chasuble pour être parfaitement identifiable.

Ce jeu respecte le niveau des élèves mais aussi la volonté de se reconnaître dans une équipe (ou dans un groupe) car il n'y a pas de réversibilité des rôles. En effet, dans de nombreux jeux traditionnels de poursuite, il y a une réversibilité des rôles. Ainsi, dès qu'une souris est touchée, elle devient à son tour le chat.

Ici ce n'est pas du tout le cas. Un lutin qui est touché s'immobilise et reste donc lutin tout le temps du jeu, tout comme le sorcier reste poursuivant tout au long du jeu.

Ceci permet aux élèves de stabiliser des comportements et une motricité spécifique à leur rôle mais surtout de s'identifier au sein d'un groupe.

Chaque jeu nécessite des manipulations spécifiques. Ce jeu est particulièrement adapté à des élèves de maternelle car il ne nécessite pas une manipulation spécifique complexe et permet donc d'entrer très rapidement dans le jeu. Lors du jeu du sorcier, l'élève doit maîtriser des déplacements rapides pour fuir ou pour attraper, des déplacements dans toutes les directions et des changements rapides de direction en sachant esquiver.

Tout au long de son apprentissage, l'élève doit élaborer et mettre en œuvre collectivement de nouvelles stratégies et de nouveaux projets collectifs d'action pour atteindre ou monter le plus rapidement possible vers la cible. Pour cela l'élève doit identifier la cible à atteindre, les positions des partenaires et des adversaires et adapter continuellement son trajet, son positionnement et ses choix (passer, tirer, contourner...). En maternelle, l'élève doit donc construire son action par rapport à la cible. Ainsi dans le jeu du sorcier, l'élève comprend que, pour attraper un adversaire, il faut s'approcher de lui et qu'au contraire pour ne pas être attrapé, il faut s'éloigner du poursuivant.

Au fur et à mesure de sa pratique, l'élève va reconnaître et utiliser des règles simples. Dans le cadre de ce jeu, l'élève doit construire des règles en fonction de son

rôle, de l'espace et de la cible. Ainsi le sorcier doit apprendre à toucher ses adversaires sans faire mal, alors que les lutins doivent respecter la règle « quand je suis touché, je dois m'immobiliser ». Tous doivent respecter l'espace de jeu.

Il est à noter que la règle du touché est parfois complexe pour les lutins comme pour le sorcier. Ainsi, souvent les élèves refusent de s'arrêter en prétextant qu'ils ne sont pas touchés. Pour remédier à ce fait, il aurait été possible de proposer dans ce jeu que les lutins soient équipés de foulards que le sorcier devrait attraper. Le lutin devrait s'arrêter s'il n'a plus de foulard. Cet aménagement favoriserait le respect de la règle. Cependant, comme ce jeu est présenté en grande section et en première séance, je suis d'avis de le présenter sans foulard et j'aménagerai la règle en fonction du niveau des élèves.

Ce jeu pose cependant le problème de l'élimination. En effet, il est dommageable que l'élève qui a le plus besoin de pratiquer soit de fait le premier immobilisé. Dans le cadre de ce jeu, et comme on peut le voir sur le visuel grâce à la représentation de l'enseignante avec un chronomètre, il s'agit pour le sorcier d'immobiliser le plus de joueurs dans un temps donné. Il me semble que pour ce jeu la durée doit être de l'ordre de 45 secondes à une minute maximum pour respecter les capacités physiologiques du sorcier mais aussi pour permettre un réel temps de pratique pour tous les lutins.

Il serait aussi possible, avec les foulards, de proposer 3 foulards à chaque lutin.

L'élève ne serait immobilisé qu'après avoir perdu ses 3 vies.

Il me semble que si ce jeu s'appuie sur cette immobilisation des lutins, c'est qu'il est pratiqué dans la perspective de proposer des jeux de poursuite avec délivrance.

Proposer la progression

Cependant, avant de parvenir à ce type de jeux de poursuite avec délivrance, des étapes sont nécessaires.

Une fois que les élèves ont acquis les compétences attendues dans le jeu du sorcier, il me semble judicieux de proposer un nouveau jeu que j'intitulerai « les sorciers ».

Dans le cadre de ma progression, je ne souhaite pas évoluer à la manière d'un grenier des jeux où il s'agirait de juxtaposer une succession de jeux traditionnels. Il me semble plus judicieux de m'appuyer sur le jeu acquis et de le complexifier en changeant une variable didactique.

Dans le cadre de ce nouveau jeu, le changement réside dans la présence de plusieurs sorciers. Cette nouvelle contrainte implique de développer une plus grande compétence dans la reconnaissance des rôles. En effet, il s'agit désormais pour l'élève non plus d'identifier un adversaire mais d'identifier des adversaires et donc des partenaires. Pour aider les élèves il est alors essentiel que dans ce jeu, les deux équipes portent des chasubles de couleurs différentes.

Pour permettre un jeu équilibré, je répartirai les joueurs en un quart/trois quarts, à savoir pour une classe de 24 : 6 sorciers et 18 lutins.

L'avantage de ce jeu est aussi qu'il engage les élèves dans un jeu d'équipe. Les sorciers peuvent collaborer pour être à plusieurs contre un lutin en l'encerclant par exemple.

Ce jeu n'implique pas de nouvelles motricités, ni de changement dans les règles.

Dans le cadre de ce jeu, les élèves auront donc des difficultés à discriminer les rôles de chacun.

Si les difficultés persistent, il me sera alors possible de proposer des jeux d'apprentissage tels que par exemple « la famille lapin ». Dans ce jeu les élèves

sont regroupés par famille de 3 joueurs ayant chacun une chasuble de couleur (le papa en bleu, la maman en rouge et le bébé en jaune). Chaque famille est répartie autour d'un cercle dans la salle. Au signal de l'enseignant (exemple « le papa »), les joueurs désignés (ici les élèves portant une chasuble bleu) doivent faire le tour du cercle pour rejoindre ensuite leur famille. Le dernier arrivé a un point de pénalité, ou celui qui est parti alors qu'il ne devait pas.

Une fois ce jeu « des sorciers » stabilisé, il me semble opportun de présenter un nouveau jeu prenant appui sur les deux précédents et que j'appellerai « les sorciers délivrance ».

Ce jeu de délivrance permet aux élèves de différencier et d'identifier de nouveaux rôles au sein même de l'équipe. Ainsi désormais le lutin peut être poursuivi mais aussi libérateur. Les lutins devront donc s'organiser en fonction de la situation : libérer ou fuir. Dans le cadre de l'apparition de la règle de la délivrance, il s'agira pour les sorciers de s'organiser en différenciant les rôles au sein de leur équipe. En effet les sorciers doivent construire le nouveau rôle de gardien car il faut protéger les lutins déjà glacés pour qu'ils ne puissent pas être délivrés. L'élève sorcier doit alors choisir en fonction de l'action de garder les prisonniers ou d'aller toucher les adversaires.

De même, ce jeu permet aussi de construire des manipulations spécifiques nouvelles telles que courir pour fuir, pour toucher un adversaire pour l'immobiliser, toucher des partenaires pour les libérer, coordonner des actions de déplacement et de préhension.

Il permet aussi et avant tout de construire une action collective en fonction de la cible à savoir protéger les cibles et chasser, fuir en s'approchant des partenaires pour les libérer. Du point de vue de la stratégie, les lutins découvrent donc qu'il est possible de fuir et de s'approcher d'un partenaire pour le libérer. Les sorciers découvrent qu'il faut chasser mais aussi protéger.

Enfin, par la nouvelle règle de la délivrance, de respecter des règles de plus en plus complexes, les élèves doivent désormais respecter une nouvelle règle qui est « je ne peux rejouer que si j'ai été touché par un de mes partenaires ».

Dans le cadre de ce nouveau jeu, la difficulté réside dans la dualité des rôles au sein d'une même équipe. Il est probable que les élèves « lutins » ne tenteront pas de libérer et ne penseront qu'à fuir. Dans le cadre des séances suivantes, je peux alors proposer des jeux adaptés pour permettre aux élèves de construire cette nouvelle compétence. Ainsi, dans un jeu que j'appellerai « les déglaceurs », je proposerai un jeu où des élèves doivent libérer des élèves « glacés » à l'intérieur d'un cercle (les statues). Ces « déglaceurs » posséderaient des « queues » (foulard attachés). Les « gardiens » des statues (joueurs placés à l'intérieur du cercle) auront pour but d'empêcher les déglaceurs de libérer les statues. Pour cela, ils devront attraper les queues des déglaceurs. Un déglaceur qui aurait perdu son foulard pourrait alors en récupérer un nouveau dans une réserve posée à l'extérieur du cercle.

Les règles essentielles seraient qu'on ne peut attraper qu'un foulard à la fois, qu'on ne peut pas libérer un partenaire si on n'a plus de queue. Les gardiens ne peuvent pas sortir du cercle. Quand on est libéré, on prend une queue dans la réserve et on part à son tour libérer les autres partenaires.

Conclusion

Synthétiser, reformuler le raisonnement global et résumer les réponses aux questions

Tout au long de cet exposé, j'ai donc tenté de montrer pourquoi et comment le jeu du sorcier peut devenir un outil efficace pour que les élèves de maternelle apprennent à collaborer, coopérer et s'opposer collectivement.

J'ai alors poursuivi ma démonstration par la présentation d'une partie de ma progression dans laquelle j'ai fait le choix de m'appuyer sur les jeux acquis et donc les compétences construites en complexifiant le jeu par une variable didactique : par l'ajout d'adversaires dans le jeu des sorciers et par l'ajout d'une nouvelle règle « la délivrance » dans un second temps.

Les variables didactiques m'ont donc permis de transformer le jeu de référence pour qu'il devienne un jeu de coopération et d'opposition.

Elles peuvent 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.

Ouvrir le sujet

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 collaborer et coopérer.

➤ **Quelques éléments de réponses quant aux questions susceptibles d'être posées par 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.

➔ **Quelles difficultés rencontrent les élèves dans les jeux de poursuite ?**

- La première difficulté est liée au rôle. Beaucoup d'élèves ne se reconnaissent pas attaquants ou défenseurs. Pour les aider, il est essentiel que chacun ait une chasuble pour se reconnaître dans une équipe. De plus lors des premiers jeux l'enseignant peut être le sorcier. Les élèves comprennent alors plus facilement car l'enseignant n'est pas un pair.
- Certains élèves ont aussi des difficultés à oser entrer dans le jeu. La peur de perdre les empêche de jouer. Il est essentiel de relativiser la défaite mais aussi de proposer un jeu de très courte durée pour que l'élève figé ne soit pas pénalisé trop longtemps. De plus la durée doit être très courte car le jeu pour le sorcier est extrêmement intense.
- Ils ont aussi des difficultés à respecter des règles du jeu comme celle de « je m'arrête quand je suis touché » : il peut être intéressant d'ajouter un foulard. L'élève devrait alors s'arrêter quand il n'a plus de foulard.

➔ **Quels jeux de poursuite proposeriez-vous en CE1 ?**

On peut continuer dans les jeux de poursuite sans ballon avec le jeu du « poule renard vipère ». La difficulté est ici de différencier les prédateurs des proies. Par exemple, les poules doivent attraper les foulards des vipères sans se faire attraper par les renards. L'évolution du jeu est donc extrêmement liée

à la difficulté de se reconnaître dans un rôle et d'ajuster ses actions en fonction des partenaires et des adversaires.
Il est possible également de proposer des jeux de poursuite avec ballon tels que les lapins chasseurs ou la balle assise.

...

→ **Vous avez choisi de ne proposer que des jeux de poursuite dans votre progression, peut-on imaginer une progression qui s'appuierait sur d'autres formes de jeux ? Quels pourraient être ces jeux ?**

Il pourrait être intéressant de proposer des jeux de transport, des jeux de renvoi ou des jeux de tir dans ou sur une cible.

Les problèmes posés resteraient les mêmes, à savoir se reconnaître dans un rôle, développer une motricité spécifique, construire une action de montée vers la cible et respecter des règles du jeu.

On peut ainsi proposer un jeu de transport comme les transporteurs. Les élèves n'ont pas d'adversaires directs (ceux-ci jouent dans un couloir en parallèle). Le but est alors de remplir sa propre caisse avant l'équipe adverse.

→ **À quoi servent les jeux de tir ?**

Tout comme les autres jeux, les jeux de tir permettent d'aborder les 4 capacités citées précédemment. Cependant ils mettent l'accent sur la manipulation d'objet et l'adaptation du geste à la cible.

→ **Peut-on exploiter les jeux à d'autres fins que de collaborer, coopérer et s'opposer ?**

Les jeux de tir peuvent donner sens à des activités de mesure. L'élève tentera d'atteindre une cible de plus en plus éloignée.

Les jeux de renvoi tels que les balles brûlantes donnent sens au lancer loin des activités athlétiques.

Mais il est possible de jouer à la piscine en réexploitant par exemple le jeu des chats et des souris et en l'appelant le requin et les poissons.

Un jeu comme les poissons dans le filet reprend un jeu traditionnel. « Plouf a dit » est une variante aquatique de « Jacques a dit ».

→ **Votre ATSEM est-elle présente avec vous ? Que lui demandez-vous ?**

Elle peut aider à arbitrer. Il est possible également de construire deux jeux en parallèle pour permettre aux meilleurs élèves de vivre un nouveau jeu alors que les autres reprennent le jeu vu lors de la séance précédente. L'ATSEM pourra faire vivre le premier jeu.

→ **Vous proposez un jeu d'élimination, est-ce fondamental ? Comment faire pour que les élèves pratiquent suffisamment ?**

Les jeux d'élimination ne favorisent pas le jeu en équipe. De plus, ils ont le défaut de faire en sorte que ceux qui ont le plus besoin de pratiquer pratiquent le moins !

Dans le cadre du jeu des sorciers, il n'y a pas d'élimination à proprement dit puisque les élèves ne quittent pas le terrain. Il ne s'agit pas d'un jeu du survivant où l'on met en exergue celui qui est restait en dernier. Dans ce jeu, on regarde combien de temps le sorcier a mis pour figer tous les lutins.

Dans le cadre du jeu des sorciers, le résultat n'est pas individuel, il est bien collectif. On regarde combien l'équipe des sorciers rouges a mis de temps pour figer tous les lutins. Puis on compare ce temps à celui des sorciers bleus et à celui des sorciers jaunes.

→ **Que proposez-vous en classe, avant et après la séance de motricité ?**

Avant de pratiquer, il me semble essentiel de rappeler aux élèves ce que nous avons fait la séance précédente. Pour cela, je peux utiliser des visuels et demander aux élèves de rappeler les règles du jeu.

Ceci permet de travailler le dire mais aussi le lire en retirant des indices dans le visuel proposé.

Au retour de la séance, je peux proposer aux élèves de remplir leur album écho comme le préconise Boisseau. Sous forme de dictée à l'adulte, chaque élève peut raconter le jeu, rappeler les règles, dire ce qu'il souhaite faire la prochaine fois.