

Compétence 3 et jeux traditionnels

A l'école primaire la pratique des jeux traditionnels est habituelle. Peu exigeante en aménagements matériels, motivante pour les élèves, loin des représentations sociales véhiculées par les jeux sportifs, elle présente de nombreux atouts . Cependant, la confusion entretenue entre les pratiques sportives de références et l'EPS font hésiter beaucoup d'enseignants. un autre argument plus pédagogique les retient : comment ne pas tomber dans une logique d'animation en ne faisant que visiter différents jeux, comment pratiquer ces jeux comportant de nombreuses règles d'élimination des plus faibles, contraires aux principes de l'école ?

A quelles conditions, avec quels jeux et Comment enseigner la compétence « coopérer et s'opposer individuellement en EPS » en utilisant les jeux traditionnels comme supports.

Quelles conditions pour que les jeux soient acceptables sur le plan éthique et éducatif en EPS ?

1°) Les jeux doivent permettre à tous d'entrer et de rester dans l'action :

- l'ensemble des jeux qui fonctionnent par élimination, ou dans lequel un statut condamne à l'inaction jusqu'à la fin doivent être écartés.

2°) les jeux en EPS doivent solliciter les grandes ressources énergétiques, informationnelles, motrices et favoriser les interactions sociales.

3°) ils doivent permettre de gérer l'hétérogénéité en jouant sur leurs règles.

Quelles doivent être la caractéristique des jeux retenus pour traiter la compétence « s'opposer individuellement ou collectivement » ?

Ils doivent pouvoir répondre à la nécessité de construction d'un certain nombre de contenus d'enseignement constitutifs de cette compétence :

L'espace de jeu :

- la distinction espace de jeu /non jeu
- l'orientation de l'espace par l'apparition de cibles

La notion d'opposition :

- le jeu en opposition indirecte
- le jeu en opposition en parallèle
- l'opposition simultanée, camps différenciés
- l'opposition directe interpénétrée statuts différenciés des joueurs
- l'opposition directe interpénétrée statuts indifférenciés des joueurs

La notion de gain:

De la connaissance et de la mise en œuvre du but du jeu à « qui a gagné ? qui a perdu ? »

La notion de score

de la connaissance du résultat de la partie à prise en compte de l'évolution du score

La notion de règles

De fonctionnement :

Connaître l'espace de jeu et de non-jeu. Connaître le signal de début et de fin du jeu

Du jeu :

Connaître le but du jeu, règles relatives aux conditions d'interactions entre les joueurs, règles relatives aux conditions de l'obtention du résultat, règles relatives aux conditions de l'intervention sur les objets ou balles, ballons etc...

D'actions :

Les manières de faire individuelles et collectives efficaces

La notion de rôles

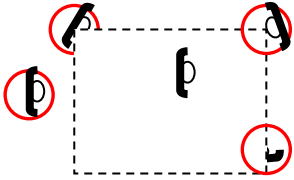
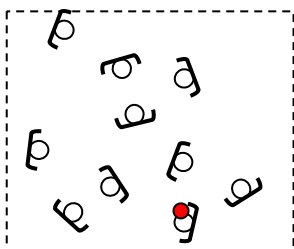
Joueurs/ non joueurs

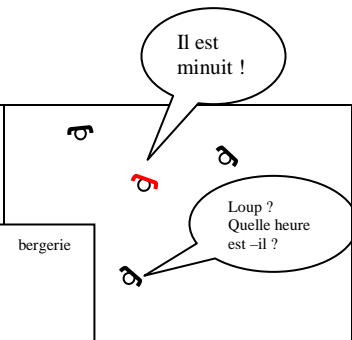
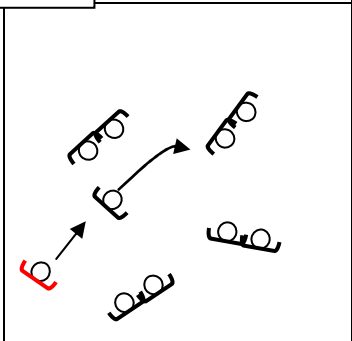
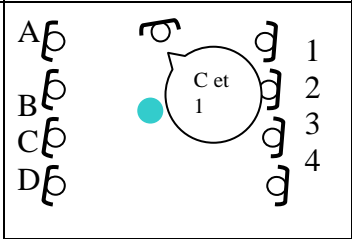
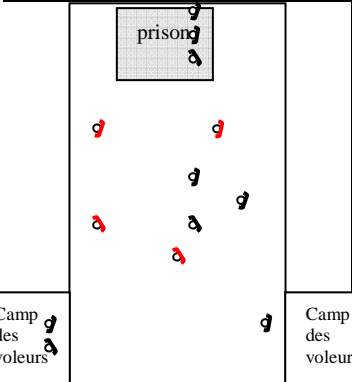
Joueurs/non joueurs, arbitres

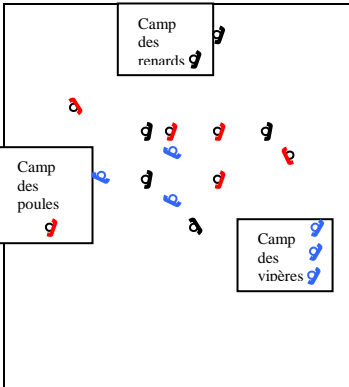
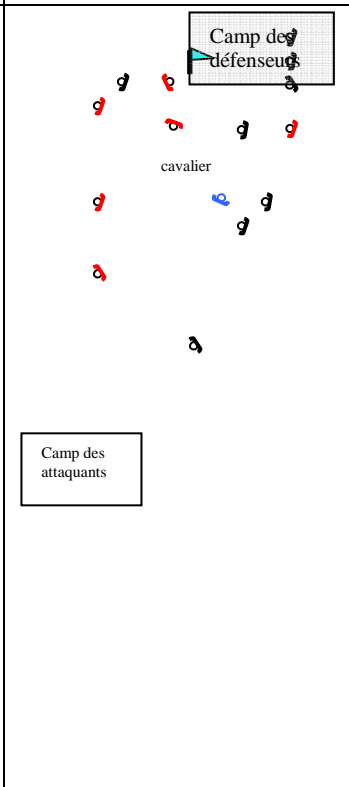
Joueurs non joueurs arbitres observateurs

On peut, sans exclusivité, retenir la famille **des jeux de poursuite** comme porteurs de l'ensemble des caractéristiques.

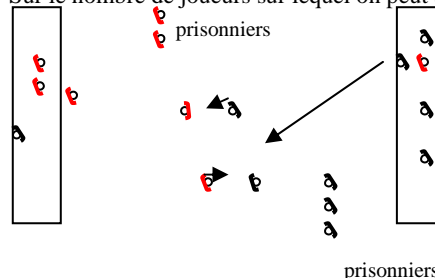
Ils nécessitent tous de construire une prise d'information dans l'action, dans le but de créer un rapport d'opposition, imposant de faire des choix en situation d'incertitude.

| Titre et signification du jeu | but | Dispositif | Règles du jeu | Critère de réussite |
|--|---|---|--|---|
| <p>Les 4 coins : c'est un jeu de défi et de communication. Les joueurs des 4 coins veulent échanger leur place mais redoutent de se la faire prendre par celui qui est au milieu. Ce n'est pas un jeu collectif, mais chacun a des intentions permanentes, contradictoires et changeantes</p> | <p>Pour celui qui est au milieu : Prendre une place dans un coin, pour les autres, ne pas la perdre</p> | <p>v</p>  | <p>Limite de temps dans le cerceau. Règle de communications Accès au cerceau</p> | <p>Être dans un cerceau à la fin du jeu</p> |
| <p>La balle assise</p> | <p>Toucher un joueur avec la balle sans qu'il ne la rattrape : il doit alors s'asseoir</p> |  | <p>Nombre de joueurs au centre, sur le cercle Présence ou absence du cercle au centre Règles de communication etc.</p> | <p>Être sur le cercle à la fin du jeu</p> |

| | | | | |
|---|--|---|--|---|
| <p>Minuit dans la Bergerie C'est un jeu de poursuite avec changement de statut : quand le mouton est attrapé il devient loup Les loup n'attrapent les moutons qu'après avoir indiqué qu'il était minuit passé. Le jeu se termine de lui-même quand il n'y a plus de mouton</p> | <p>But du jeu : Loup : attraper des moutons avant qu'ils ne rentrent dans la bergerie Moutons : Rentrer à la bergerie avant de se faire attraper</p> |  | <p>Nombre de loup, Nombre de bergerie Mode de capture</p> | <p>-nb de moutons attrapé -avoir échappé au loup</p> |
| <p>J'accroche/Je décroche C'est un jeu de poursuite avec un défi entre chat et souris. Le chat poursuit la souris . La souris échappe au chat en se raccrochant à un duo. La personne la plus extérieure à la chaîne de 3 personnes nouvellement constituée devient la souris. La souris touchée avant d'être raccrochée devient chat.</p> | <p>But du jeu : Pour le chat : toucher la souris avant qu'elle ne se raccroche Pour la souris : s'accrocher à un couple avant d'être transformée en chat</p> |  | <p>Nombre de chats, Nombre de souris Mode de capture : toucher attraper , bloquer, prendre le foulard etc....</p> | |
| <p>Le béret : C'est un jeu de poursuite individuelle ou à plusieurs dans lequel on est poursuivi ou poursuivant en fonction de la possession ou non du « béret ». C'est une situation d'opposition déjà complexe.</p> | <p>But du jeu : Ramener le béret dans son camp sans se faire toucher après avoir été par l'arbitre</p> |  | <p>Nombre de joueurs appelés. Mode de capture Distance des camps Droit aux passes ou non...</p> | <p>Avoir plus de points que l'équipe adverse à la fin du jeu</p> |
| <p>Les gendarmes et les voleurs : C'est un jeu de défi et de poursuite : Les gendarmes veulent attraper les voleurs qui les poursuivent. Quand ils réussissent, ils les emmènent en « prison ». Pour que le jeu perdure, les voleurs doivent aller libérer les prisonniers Les intentions sont donc opposées, avec un moteur émotionnel fort lié au défi , à la prise et à la délivrance</p> | <p>But du jeu : Pour les voleurs : échapper aux gendarmes Pour les Gendarmes : Faire attraper les voleurs</p> |  | <p>Rapport de force voleur gendarmes (en général 2/3 V, 1/3G) Mode de délivrance des voleurs, règles sur la délivrance Espace de jeu, Nombre de camps de V Règles de capture</p> | <p>Pour V : avoir le plus possible de voleurs libre à la fin du jeu Pour G : Avoir fait prisonnier tous les V</p> |

| | | | | |
|---|--|--|--|--|
| <p><u>Poules Renards Vipères</u></p> | <p>Faire prisonniers les joueurs de l'équipe adverse, sans se faire attraper par les joueurs de la troisième équipe</p> |  | <p>-Les poules attrapent les vipères, - les renards mangent les poules -Les vipères piquent les renards Le prisonnier est ramené au camp par celui qui l'a pris, les joueurs sont invulnérables sur ce trajet. Variables sur le mode de capture, le mode de libération des prisonniers, la taille du terrain</p> | <p>Avoir attrapé l'ensemble de l'équipe adverse</p> |
| <p><u>Le drapeau</u> C'est un jeu collectif de défi. Il est très proche des jeux sportifs collectifs de combat. Son intérêt réside dans la différenciation des rôles</p> | <p>But du jeu : Pour les attaquants ramener le drapeau dans son camp. Pour les défenseurs : Faire prisonnier tous les attaquants avant qu'ils n'aient pu ramener le drapeau.</p> |  | <p><u>L'attaquant</u> est vulnérable sur l'aire de jeu, il est en sécurité dans le camp adverse (il fait campagne). Il peut prendre le drapeau au sortir de ce camp le cavalier coéquipier des attaquants, il est invulnérable. Il à droit de prise sur les défenseurs, mais pas sur le drapeau. Il assure le démarrage du jeu en tapant de la main au sol à côté du drapeau. Les défenseurs : ils cherchent à faire prisonnier les attaquants, simple touche. Ils peuvent aller faire campagne chez les attaquants. Ils doivent revenir dans leur camp pour retrouver un droit de prise, ils sont vulnérables sur ce trajet</p> | <p>-tous les attaquants sont prisonniers _Les attaquants ont conquis le drapeau -Un attaquant se fait attraper en possession du drapeau</p> |

| | | | |
|--------------------------|--|--|--|
| <p><u>Les Barres</u></p> | <p>Faire prisonnier tout ou partie de l'équipe adverse</p> | <p><u>Aller à la soupe :</u> Un joueur d'une équipe tiré au sort, va à la soupe auprès de l'équipe adverse en tapant dans la main d'un adversaire en disant « barre, baron , barrette » il essaye alors de rejoindre son camp sans se faire toucher par celui ou ceux qu'il a défié</p> <p><u>Avoir Barre sur :</u> tout joueur qui sort de son camp annonce prendre « barre sur qqun » il peut le toucher et le faire prisonnier</p> <p><u>Faire campagne :</u> c'est se mettre au vert chez l'adversaire. Pour retrouver « barre » il faut retourner dans son camp tout en étant vulnérable sur le trajet du retour</p> <p><u>Délivrance :</u> Les joueurs prisonniers peuvent être délivrés par un coéquipier venant toucher la chaîne.</p> <p>Les variables sont nombreuses et portent sur la vulnérabilité des joueurs, (prisonniers libérés, retour de campagne) Sur le nombre de joueurs sur lequel on peut avoir barre etc..</p> | |
|--------------------------|--|--|--|



Compétence spécifique 3 : S'opposer individuellement ou collectivement

ANALYSE DE LA COMPÉTENCE SPECIFIQUE N° 3 (SENS ET ENJEUX)

S'OPPOSER



Le terme **d'opposition** ne doit pas être abordé par le côté négatif de la définition : « un rapport de choses opposées qui ne peuvent coexister sans se nuire ». Au contraire, il y a une vertu pédagogique à s'opposer à quelqu'un dans le cadre de règles précises et concrètes qui favorisent et régulent les situations d'affrontement. L'enjeu éducatif de cette entreprise réside dans le fait qu'en s'opposant, on se construit, on connaît ses propres limites, on peut s'évaluer, se situer en tant que « joueur », mais aussi en tant que « citoyen » d'une collectivité à laquelle on appartient.

Aussi chaque situation, chaque jeu d'opposition individuel (seul) ou collectif (à plusieurs) doit permettre aux joueurs de construire des connaissances et des compétences autour de la notion de règles. Celles-ci peuvent se décliner en plusieurs catégories :

- ⇒ **les règles du jeu** édictées en règlement,
- ⇒ **les règles de vie** démocratique du groupe (joueur, arbitre, chronométreur...),
- ⇒ **les règles de sécurité** liées à la pratique de ces jeux (règle d'or, droits et devoirs des joueurs...),
- ⇒ **les règles liées à la recherche d'efficacité** dans les statuts et rôles des situations pratiquées...



INDIVIDUELLEMENT OU COLLECTIVEMENT



« **Individuellement** » doit s'entendre dans une situation de « un contre un ». Cette situation peut proposer des activités qui impliquent plus ou moins corporellement les élèves. Les activités de combat ou de lutte sont beaucoup plus impliquantes que celles qui sont médiées par un engin comme les jeux de raquettes (tennis de table, badminton...).

« **Collectivement** » fait référence au groupe, à l'équipe. Cette opposition, là aussi, peut être plus ou moins engagée en fonction de la nature des jeux choisis, qu'ils soient traditionnels, du patrimoine, collectifs ou sportifs.

**TABLEAU DES VOIES DE PROGRES DE LA COMPETENCE SPECIFIQUE N° 3
(SAVOIRS CONSTITUTIFS)**

| S'OPPOSER | INDIVIDUELLEMENT | COLLECTIVEMENT |
|--|---|---|
| <p>Oser s'engager dans un rapport de un contre un dans lequel les statuts d'attaquant et de défenseur sont différenciés. Chaque opposant réalise une tâche simple, bien définie, dont le but est contraire à celui de son adversaire. Exemple : faire sortir du tapis pour l'un et rester sur le tapis pour l'autre. Cette différenciation permet aux élèves de comprendre la tâche et d'identifier facilement le résultat de l'action.</p> <p align="center"></p> <p>ETRE CAPABLE d'une opposition construite de façon plus intentionnelle (engagement volontaire, compréhension affirmée de la tâche, respect de la règle d'or, intégration des règles essentielles de l'activité physique support...), dans laquelle les statuts sont différenciés et peuvent changer en fonction de l'évolution du rapport de force au cours du déroulement de l'action. En fin de cycle 3, les élèves doivent avoir construit une plus grande maîtrise de l'activité d'opposition et notamment analyser l'évolution du score, reconnaître pour chaque situation de jeu les stratégies les plus efficaces pour eux (de 2 à 3 pour chacun des élèves).</p> | <p>Le rapport un contre un avec statuts différenciés est privilégié. Les aires d'évolution doivent être bien matérialisées (but de la tâche et critères de réussite inscrits dans le dispositif autorisent un guidage perceptif de l'activité de l'élève). Les actions motrices utilisées sont simples, globales et peu nombreuses.</p> <p>Peu à peu émergent d'autres rôles nécessaires au bon déroulement de l'opposition (arbitre, chronométreur, « entraîneur »).</p> <p align="center"></p> <p>ACQUERIR une « maîtrise oppositionnelle » qui se manifeste par :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la connaissance et la pratique de plusieurs activités et jeux d'opposition, - la réalisation d'une combinaison d'actions motrices différentes et adaptées aux jeux d'opposition, - l'utilisation de plusieurs stratégies d'opposition (2 à 3), - la possibilité de jouer tous les rôles nécessaires au déroulement des jeux. | <p>Les jeux collectifs proposés avec ou sans ballon sont simples dans leurs règles et bien matérialisés dans leurs dispositifs. Organisés prioritairement sur la base de statuts différenciés, ils permettent la connaissance de l'évolution du score par tous les participants. Les équipes sont restreintes (4 à 5 joueurs). Les actions motrices exigées sont peu nombreuses et simples du point de vue de la motricité (attraper, lancer, bloquer...).</p> <p align="center"></p> <p>DEVELOPPER une première construction par le groupe d'un projet de jeu collectif simple, mais connu de tous les joueurs. Ce projet s'appuie sur l'utilisation de quelques stratégies globales retenues par le collectif de l'équipe. Chacun des participants accepte de jouer les différents rôles nécessaires au déroulement du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - attaquant et/ou défenseur, - arbitre et/ou secrétaire, - observateur et/ou entraîneur. |

Roland MICHAUD : « Agir dans le monde

cycle 2 » Nathan

| | CYCLE 1 | CYCLE 2 | CYCLE 3 |
|------------------------------|--|--|---|
| Enjeu éducatif pour le cycle | <ul style="list-style-type: none"> • Savoir jouer ensemble : Pouvoir partager un espace, une règle, des relations C1 Apprendre à jouer ensemble. C2 : Gérer le jeu et ses résultats, s'exercer pour mieux jouer C3 : gérer le jeu et ses résultats, s'organiser pour progresser collectivement | | |
| Progrès identifiables | <ul style="list-style-type: none"> • Actions motrices de base (courir attraper lancer) • Règles de sécurité • Règles de fonctionnement | <ul style="list-style-type: none"> • Coordination d'actions (courir et attraper, courir et lancer) • Respect des règles du jeu en situation plus complexe • Organisation collective pour vivre le jeu | <ul style="list-style-type: none"> • Variation et intensité du rythme des actions du répertoire moteur • Projet d'action et stratégie en fonction de ses ressources (individuelles ou collectives) |
| Connaissances | <ul style="list-style-type: none"> • Espace de jeu/non jeu • Début/fin de jeu • Connaissances des règles, de l'autre • Comprendre notion de gain • Règles du jeu :but, CR, dispositif | Sur soi : connaître son rôle dans le jeu Sur l'activité : <ul style="list-style-type: none"> • Règles du jeu • Manière de faire collectives efficaces • Règles d'or | Sur soi : reconnaître son statut dans l'action (At ou D) , s'engager en fonction de ses ressources. Sur l'activité : connaître les règles du jeu Connaître et mettre en oeuvre une alternative de jeu en fonction du rapport de force |
| Attitudes | Accepter l'enjeu :perdre/gagner S'engager dans le jeu avec une intention Respecter les règles Respecter l'autre/les autres | <ul style="list-style-type: none"> • Accepter le contact et les règles d'Or • Gérer le jeu et les résultats : - les statuts (attaquants /défenseurs) -les rôles : observateur/joueur Observateur : 1 règle par joueur Enchaîner les actions Accepter différents rôles sociaux S'exercer pour mieux jouer | Agir en fonction de l'adversaire (module et adapte ses actions) S'organiser pour s'exercer et jouer S'investir dans les rôles sociaux Accepter d'aider et d'être aidé |
| Capacités | Utiliser son répertoire moteur de base dans une situation d'opposition duelle ou collective | Répertoire moteur du joueur collectif : Courir , attraper le ballon , lancer le ballon, attraper l'adversaire, esquiver l'adversaire | Répertoire moteur du joueur collectif en attaque, en défense. |

Caractéristiques des situations de jeu retenues pour travailler la compétence

| Contenus d'enseignements relatifs à | Au cycle 1 | Au cycle 2 | Au cycle 3 |
|-------------------------------------|---|--|---|
| | <i>Bien connaître les règles pour réussir à jouer ensemble,</i> | <i>S'organiser pour jouer en respectant les règles</i> | <i>S'organiser pour s'entraîner et progresser</i> |
| L'espace de jeu | Jouer dans un espace délimité, orienté ou non par une ou plusieurs cibles, un ou plusieurs camps | | |
| L'opposition | Jouer à des jeux avec une opposition qui peut être différée ou en parallèle | Jouer à des jeux avec une opposition simultanée puis directe, interpénétrée mais avec des statuts différenciés, surnombre possible | D'interpénétrée avec statuts différenciés jusqu'à des statuts indifférenciés, surnombre possible |
| Le gain | Connaître le résultat de la partie et de la rencontre. | L'utiliser pour modifier des manières de faire collectives | Connaître et analyser le résultat de la partie et de la rencontre |
| Le score | | Connaître le score en cours de partie | Connaître le score et l'utiliser pour faire des choix tactiques |
| La règle | Respecter la règle du jeu | Accepter les règles, être capable d'en juger une | Comprendre et expliquer les règles et être capable d'en juger une |
| Les rôles | Se reconnaître membre d'une équipe. Accepter de changer de rôle | Se reconnaître attaquant ou défenseur en fonction de la partie Se reconnaître et s'organiser individuellement en fonction de son rôle (PB ou NPB, loup ou agneau etc...) Assumer collectivement l'observation et l'arbitrage Individuellement, faire respecter une règle et une seule | Se reconnaître et s'organiser collectivement comme attaquants ou défenseurs pendant la partie Assumer collectivement l'observation du jeu et l'arbitrage Individuellement être capable de repérer un indicateur et de faire comprendre et respecter 1 règle et une seule. S'organiser pour s'entraîner |

| | | | |
|--|-----------|---------------|-----------|
| S'opposer individuellement ou collectivement, respecter des contraintes collectives au cycle 2 | | | |
| Eléments constitutifs de la | capacités | Connaissances | attitudes |

| compétence | Faire | Dire | Mettre en relation Faire et Dire |
|---|---|--|---|
| Phase de découverte | S'engage dans l'action utilise les actions motrices du répertoire moteur du joueur collectif Joue dans l'espace limité | Connaît les règles de fonctionnement, nomme le matériel, le dispositif du jeu, répète le but du jeu Comprend le critère de réussite individuel Comprend le critère de réussite collectif | S'équipe met sa tenue Accepte l'opposition des groupes Accepte de ranger le matériel, le disposer, accepte le résultat. Attend son tour autour de l'espace de jeu Respecte les signaux de début et de fin de jeu Respecte les règles du jeu Respecte les règles de fonctionnement |
| Phase de structuration | Gère le résultat des jeux Juxtapose et combine les actions motrices du répertoire moteur du joueur collectif | Répète les règles des jeux Annonce le résultat Lit une affiche de résultats Remplit une fiche de résultats Explique le résultat | Accepte les rôles (attaquant, défenseur, juge, observateur) Accepte de perdre ou de gagner Accepte de jouer contre différents camarades Se tient prêt pour le début du jeu Respecte les règles du jeu S'arrête au signal de fin de jeu |
| Phase de bilan, situation de réinvestissement | Ne fait pas ou peu de fautes par rapport à la règle Gère le jeu et les résultats de son groupe Combine les actions du répertoire moteur du joueur collectif | Connaît le nom des différents jeux (but , CR) Lit et connaît les affiches de la classe Identifie les réussites de l'équipe et les siennes | Accepte et tient un rôle qu'il n'a pas choisi Accepte la décision des arbitres Aide conseille les autres Accepte l'effort et la répétition en vue de progresse |

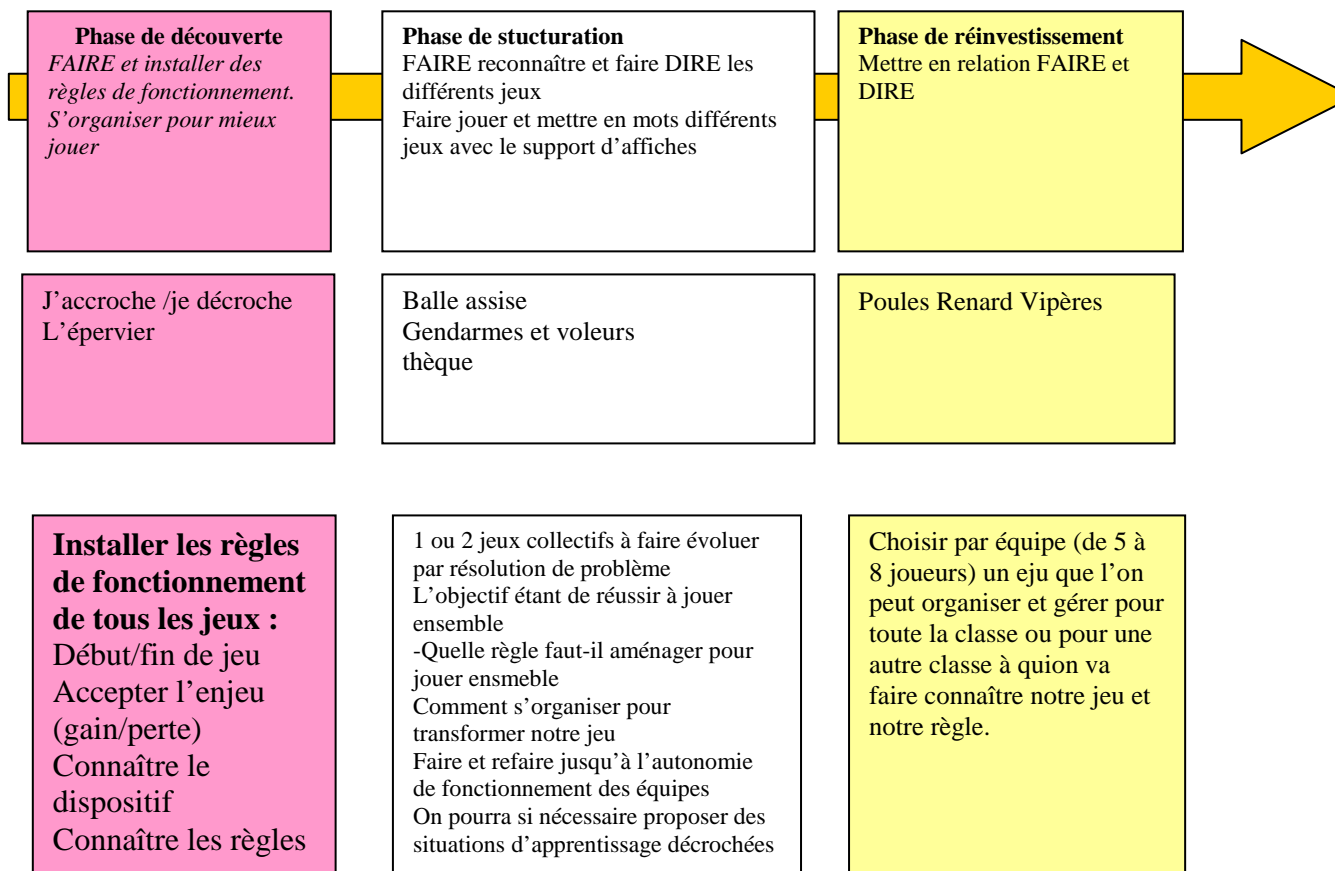
Au cycle 2

La démarche d'enseignement :

Choisir trois ou 4 jeux

Les présenter sous forme d'affiche pour les apprendre -> FAIRE
 Les METTRE EN MOTS à l'aide des AFFICHES -> DIRE
 Faire refaire un jeu appris, géré par un petit groupe METTRE EN RELATION FAIRE ET DIRE

La structure du module d'enseignement :



quelques exemples de jeux « les gendarmes et les voleurs »

Nous allons tenter de proposer des situations de pratique scolaire qui a du sens pour les élèves en même temps qu'elle leur pose un certain nombre de problèmes à résoudre. La résolution de ces problèmes va nécessiter une analyse fonctionnelle du jeu en identifiant ce qu'il y a à y apprendre et quels sont les progrès que l'on peut attendre des élèves
-on essayera de proposer des outils permettant aux élèves de lire le jeu , de lire leur jeu , pour mieux prendre conscience de ce qu'il savent faire et pas faire, de prendre de nouveaux repères sur eux -mêmes et l'environnement.

Gérer l'hétérogénéité :

Le choix d'un module d'apprentissage long, centré sur un nombre limité de jeux vise à identifier des conduites, les transformer, les stabiliser.

Si on pense ces apprentissages sur un temps long, il faut permettre à tous d'avoir un temps de jeu suffisant.

L'élimination est donc à bannir. Pour que les élèves les plus timorés s'engagent et stabilisent les mêmes apprentissages que les autres , il va falloir penser la différenciation :

- modifier le rapport de force : le rapport du nombre de joueurs à l'intérieur des équipes permet d'envisager d'équilibrer /de déséquilibrer ce rapport en fonction des intention du maître.
- intervenir sur l'espace de jeu : longueur, largeur, distance entre les camps, distance entre camps et différentes zones de jeu (camps, prisons, zone protégées) .
- jouer sur les règles de capture :nombre de vies avant d'être prisonnier, statut de « batman »¹ prisonnier pétrifié ou emmené dans une prison.

Exemple des gendarmes et des voleurs

Le but du jeu et sa signification émotionnelle :

C'est un jeu de poursuite et de défi : les gendarmes veulent attraper les voleurs. Les voleurs veulent délivrer les prisonniers

Les deux équipes , dans un espace délimité ont des intentions opposées et simultanées :

- Pour les gendarmes : constituer le plus de prisonniers possibles
- Pour les voleurs délivrer leurs prisonniers.

Les motifs d'agir :

Pour les voleurs : le défi et la délivrance

Pour les gendarmes : la prise et le contrôle de la cible (la prison)

¹ Batman : ce nom vient d'un article de C Pontais et Ph Delamarre (CPD Manche), le batman à un nombre illimité de vies : s'il est touché , il retourne dans son camp mais n'est pas prisonnier.

Les symboliques à l'œuvre :

Symbolique de vie (redonner la vie) pour le voleur qui délivre

Symbolique de mort (prise de la vie) pour le gendarme qui attrape

Avec l'évolution du jeu, quand apparaissent des solidarités d'équipe, viennent des organisations

-pour surveiller ensemble la prison

-pour prendre des risques , voir se sacrifier pour permettre la délivrance des autres.

-Si les voleur ou les gendarmes trichent on ne peut plus jouer ensemble. L'auto arbitrage est un aspect important de ces jeux

Les émotions :

-sont très présentes dans la prise de risque des voleurs, dans la vigilance et la recherche de contrôle des gendarmes , et enfin dans le plaisir de la course.

Les règles et l'égalité des chances

Quelques principes doivent permettre d'envisager l'égalité des chances, l'incertitude du résultat, le maintien du défi

| | |
|---|--|
| | |
| Le rapport de force | En général 1/3 de gendarmes, 2/3 de voleurs |
| Organisation de l'espace | Taille du terrain Distance camp prison Taille des camps de voleurs Nombre de prisons Espaces interdits aux gendarmes (par exemple autour du camp des voleurs) |
| Règles d'interactions entre les joueurs | Le gendarme attrape symboliquement (un foulard accroché, une touche , une prise solide...) Le voleur respecte le travail du gendarme (il va en prison, il ne se délivre pas seul) Obligation de sortir des voleurs quand le jeu est bloqué (1 minute pour délivrer tout le monde, disparition du camp des voleurs pendant 15 secondes Obligation ou pas d'accompagner les prisonniers en prison . Règles de capture : (1 vie, batman etc....) |

Analyse fonctionnelle du jeu

Dès que des prisonniers sont constitués, le jeu est orienté entre le camp le camp des voleurs et la prison

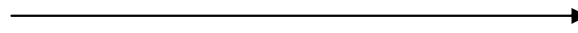
Les rapports entre les gendarmes et les voleurs sont contradictoires

Le jeu se joue dans un contexte d'incertitude décisionnelle : Chaque joueur doit comprendre l'action de l'adversaire pour l'empêcher de prendre l'initiative

Principes d'opposition Gendarmes voleurs :

Le Gendarme doit surveiller la prison en attaquant les voleurs

D'une action individuelle à



une organisation collective et tenir 2 rôles
attaquer les voleurs/défendre la cible

| intention | action |
|---------------------------------------|---|
| Empêcher la progression vers la cible | Empêcher le voleur de sortir de son camp L'éloigner, le repousser, l'excentrer |
| Réduire l'espace d'action du voleur | L'empêcher de passer, l'obliger à contourner et aller dans des espaces réduits (les bordures) Se répartir l'espace avec les coéquipiers (surveiller la prison) |

Le voleur se déplace dans un espace orienté par la prison

D'une action individuelle (se protéger) → engagement individuel ou à plusieurs pour aller délivrer ses partenaires

| intention | action |
|----------------------------|--|
| Progresser vers la prison | Aller directement vers les prisonniers (CJD) ou contourner |
| Agrandir l'espace d'action | avancer seul ou avec ses partenaires créer des espaces libres, en provoquant les mouvements des gendarmes le prisonnier cherche à agrandir la cible en se déplaçant (augmenter les possibilités de délivrance dans l'espace autorisé) |

Quelles informations pertinentes pour le joueur pour prendre des décisions

Pour le voleur :

- Le couloir de jeu direct : (le couloir ente le camp et le la prison) est il libre ou encombré
- la distance au gendarme, son orientation, sa vitesse, sa posture (prêt à démarrer ou passif), le rapport de force à la course entre lui et moi
- les espaces occupés collectivement : quelles possibilités collectives d'envahir le terrain d'attirer un gendarme dans une direction
- le rapport de force du moment entre voleurs et gendarmes (qui reste en jeu ?)
- les mouvements de la chaîne de prisonniers (active/ passive, longueur, déplacements)

Pour le gendarme

- - Le couloir de jeu direct : (le couloir ente le camp et le la prison) l'occupe t on suffisamment
 - la distance au voleur, son orientation, sa vitesse, sa posture (prêt à démarrer ou passif), le rapport de force à la course entre lui et moi, le rapport coût /bénéfice de cette course
 - les espaces occupés collectivement : quelles possibilités collectives de quadriller le terrain, d'occuper la zone autorisée proche du camp des voleurs. Qui reste près de la prison
 - le rapport de force du moment entre voleurs et gendarmes (qui reste en jeu ?)
 - les mouvements de la chaîne de prisonniers (active/ passive, longueur, déplacements)
- La décision se prend en fonction de l'évaluation du rapport de force

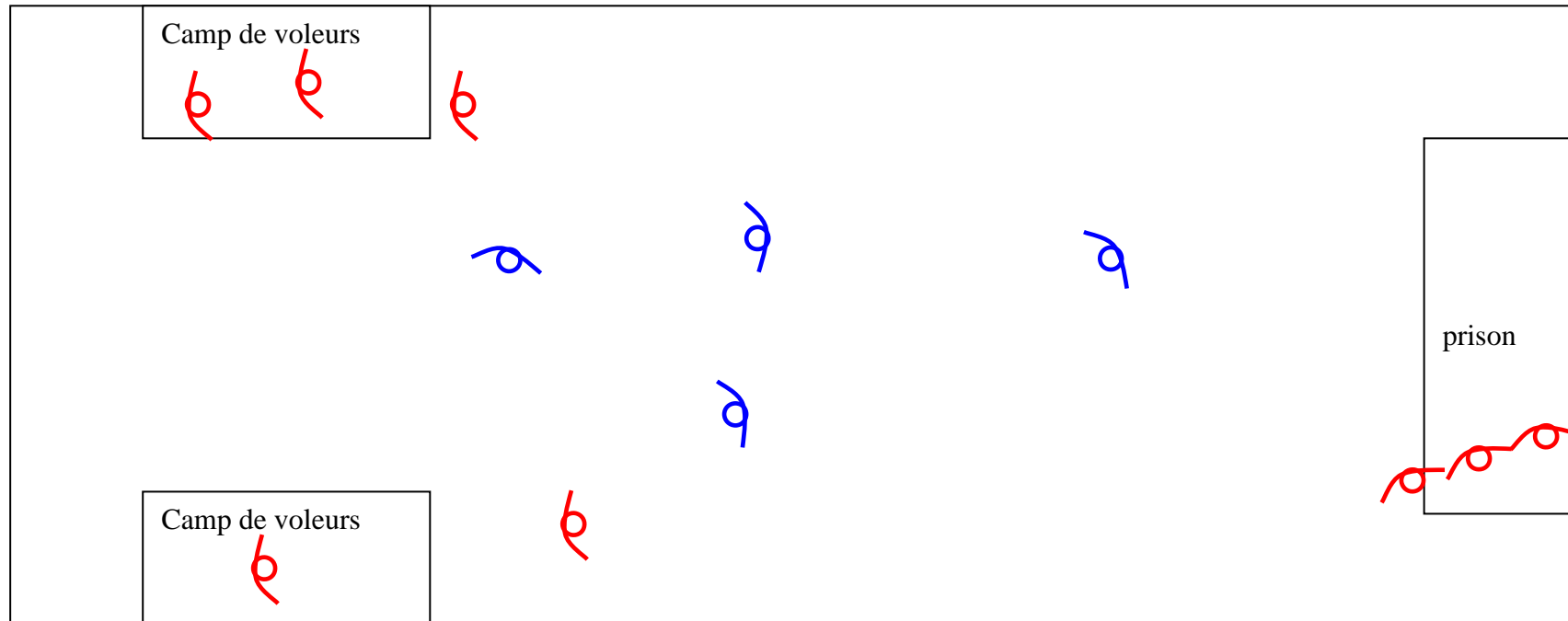
Rapport de force personnel
Rapport de force collectif
D'un rapport de force somme des individualités



à un rapport de force collectif

L'enseignement du jeu

Exemple de situation de jeu proposée



Les gendarmes gagnent si tous les voleurs sont pris
Les voleurs délivrent en touchant un joueur de la chaîne

Séquence de jeu de 7 à 10 minutes si tous les voleurs ne sont pas pris

Constituer les équipes de manière à ce que chacun passe 2 fois voleurs et 1 fois gendarme dans chaque partie

Dans un premier temps , pour que les voleurs acceptent de jouer, on peut constituer un lieu d'où partent les voleurs avant de rejoindre leur camp, il y aura forcément des prisonniers et le jeu sera lancé.

Démarche de construction des savoirs :

1°) apprendre la tâche (sur le terrain)

Comprendre le but du jeu, accepter les règles, ajuster les équipes, accepter de tenir les différents rôles, régler les espaces , les camps, les modalités de lancement de jeu.

2°) apprendre avec la tâche (sur le terrain puis en classe)

A) La réflexion sur le jeu se fait sur les grandes organisations collectives :

- 1) les voleurs courent partout, oublient d'aller délivrer les prisonniers, les gendarmes gagnent tout le temps, les prisonniers s'ennuient
- 2) les gendarmes perdent car ils ne surveillent pas la prison
- 3) les gendarmes gagnent malgré tout , que faire ?

B) un travail de mise à distance individualisé

Avec une fiche individuelle d'observation ou un compte-rendu.

A parti d'une observation guidée :

Qui ne sort jamais du camp ?

Qui est toujours attrapé ?

Qui n'est jamais délivré ?

Qui à réussi à délivrer ?

Qui à réussi à attraper ?

Comment mieux jouer,

En explicitant les actions qui réussissent

3°) Institutionnaliser les règles de l'action efficace (en classe)

Qu'est ce qu'un gendarme efficace ?

Qu'est ce qu'un voleur efficace ?
 Qu'est ce qu'un prisonnier actif ?

Le questionnement efficace de l'enseignant :

1°) il porte sur la description des actions : Que fait Aziz pour échapper à Cécilia ? « il court en zigzag »

2°) il porte sur l'intention : Pourquoi fais-tu des zigzags, fais tu toujours des zigzags ? Quand en fais-tu et qu'en n'en fais-tu pas ?

3°) il ne délaisse pas la description des actions individuelles au profit d'une analyse globale collective (ce n'est pas forcément vrai en jeu sportif collectif , mais ici c'est incontournable, le jeu passant d'une accumulation d'action individuelles à un jeu collectif intentionnel)

Mode d'organisation des voleurs :, voies de progrès

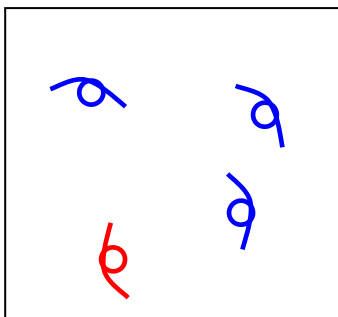
| | Description des conduites | La prison , les prisonniers | Progrès à faire |
|---|---|---|---|
| 1 | V sort de son camp n'importe quand, se jette dans la gueule du loup V perçoit l'espace de jeu comme dangereux : il ne sort pas de peur d'être attrapé Le G oublie la prison | oubliée | Intégrer la distance entre soi et le G en fonction du trajet vers l'autre camp prendre les décisions d'orientation ou d'éloignement nécessaire =s pour rester en vie |
| 2 | V est organisé par la poursuite avec G et s'organise en fonction de celui-ci ; agit en réaction V pense à son destin personnel, et délivre peu G est organisé pour attraper ou surveiller la prison | Surveillée, peu de délivrances | Tenir compte de la vitesse de course du G et de sa distance Prendre en compte sa trajectoire de course et la position du G par rapport à la prison Prendre en compte la position de la chaîne |
| 3 | V est organisé pour délivrer individuellement, il anticipe le déplacement de G | Menacée, les délivrances augmentent, toujours par les mêmes | Exploiter le CJD S'organiser pour créer des espaces dans le CJD |
| 4 | V choisit entre l'alternative d'aller délivrer seul ou à plusieurs Utilise le CJD ou fixe un gendarme pour créer un espace dans le CJD | Assiégée, les délivrances se font par beaucoup plus de voleurs Les prisonniers tournent beaucoup | |

Situations d'entraînement

Exemples :

Pour passer du palier 1 au 2

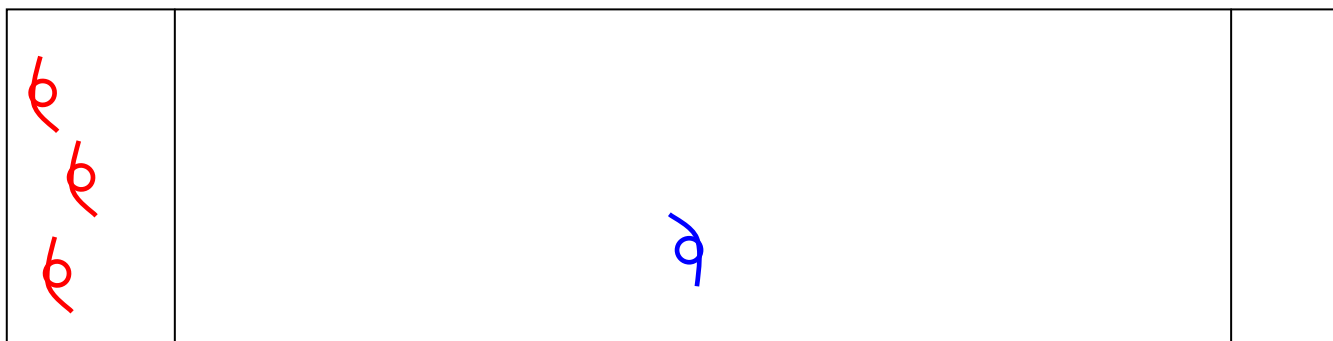
Situation 1



Se faire toucher le moins possible par le G en 1 minute

Toucher le + de voleurs possibles en 1 minute

Situation 2 : prendre de l'information sur les partenaires et les adversaires :

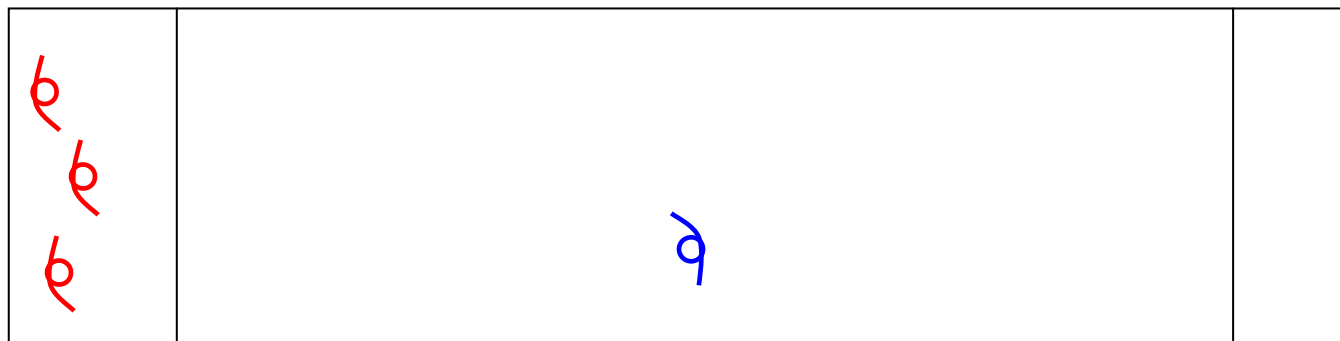


CR : j'ai gagné si je passe sans me faire attraper

passer de 2 à 3

But V: passer de l'autre côté

But G : arrêter 2 voleurs



CR : sur 5 attaques V: arrivé à 2 dans le camp opposé 3 fois

G : toucher 2 V au moins 3 fois

Passer de 3 à 4



But : V : arriver au moins à 3 dans le camp opposé
G : arrêter au moins 3 V

Dispositifs : les G s'engagent dans un couloir et ne peuvent pas en changer

Poules renards vipères

Le but du jeu et sa signification émotionnelle :

C'est un jeu de poursuite paradoxal. Les trois équipes ont des buts contradictoires deux à deux : échapper aux uns faire prisonnier les autres. Le jeu se termine quand une équipe est entièrement prisonnière.

Il n'y a pas de gagnant

Les motifs d'agir :

Pour tous les joueurs: le défi et la délivrance et la prise et le contrôle de la cible (la prison)

Les symboliques à l'œuvre :

Symbolique de vie (redonner la vie) pour celui qui délivre

Symbolique de mort (prise de la vie) pour celui qui attrape

Avec l'évolution du jeu, quand apparaissent des solidarités d'équipe, viennent des organisations

-pour surveiller ensemble la prison

-pour prendre des risques , voir se sacrifier pour permettre la délivrance des autres.

L'auto arbitrage est un aspect important de ces jeux

Les émotions :

-sont très présentes dans la prise de risque, dans la vigilance et la recherche de contrôle des adversaires, et enfin dans le plaisir de la course.

Les règles et l'égalité des chances

Quelques principes doivent permettre d'envisager l'égalité des chances, l'incertitude du résultat, le maintien du défi

| | |
|---|---|
| | |
| Le rapport de force | Equipes de même taille |
| Organisation de l'espace | Taille du terrain Distance camps prisons Taille des camps Espaces interdits de prise autour des camps Zones protégées pour les poursuivis sur l'espace de jeu |
| Règles d'interactions entre les joueurs | Prise matérialisée : foulard attrapé, Le prisonnier respecte le travail des adversaires (il va en prison, il ne se délivre pas seul) |

| | |
|--|---|
| | Obligation de sortir du camp quand le jeu est bloqué (1 minute pour délivrer tout le monde, disparition des camps pendant 15 secondes Obligation ou pas d'accompagner les prisonniers en prison. Règles de capture : 1 vie ou plusieurs vies (à l'aide d'une collier avec des pinces à linge) , batman |
|--|---|

Analyse fonctionnelle du jeu

Le jeu se lance tout de suite

Les rapports sont contradictoires deux à deux

Le jeu se joue dans un contexte d'incertitude décisionnelle : Chaque joueur doit comprendre l'action de l'adversaire pour l'empêcher de prendre l'initiative

Principes d'opposition :

ils sont identiques à ceux de Gendarmes et voleurs

Quelles informations pertinentes pour le joueur pour prendre des décisions

En situation de poursuivi:

- Le couloir de jeu direct : (le couloir entre le camp et la prison) est-il libre ou encombré
- la distance à l'adversaire, son orientation, sa vitesse, sa posture (prêt à démarrer ou passif), le rapport de force à la course entre lui et moi
- les espaces occupés collectivement : quelles possibilités collectives d'envahir le terrain d'attirer un adversaire dans une direction
- le rapport de force du moment (qui reste en jeu ?)
- les mouvements de la chaîne de prisonniers (active/ passive, longueur, déplacements)


En situation de poursuivant

- Le couloir de jeu direct : (le couloir entre le camp et la prison) l'occupe-t-on suffisamment
- la distance à l'adversaire, son orientation, sa vitesse, sa posture (prêt à démarrer ou passif), le rapport de force à la course entre lui et moi, le rapport coût /bénéfice de cette course.
- les espaces occupés collectivement : quelles possibilités collectives de quadriller le terrain, d'occuper la zone autorisée proche du camp. Qui reste près de la prison

- le rapport de force du moment (qui reste en jeu ?)
 - les mouvements de la chaîne de prisonniers (active/ passive, longueur, déplacements)
- La décision se prend en fonction de l'évaluation du rapport de force

Rapport de force personnel

Rapport de force collectif

D'un rapport de force somme des individualités  à un rapport de force collectif

Les situations d'entraînement restent les mêmes que pour les gendarmes et les voleurs.