

La 1^{ère} machine analyse le jeu :

Le jeu permet de répondre aux objectifs de l'éducation physique, encore faut-il qu'il soit bien choisi.

La situation pédagogique :

- est-elle stimulante ?

il n'y a pas de jeu s'il n'y a pas risque de perdre et possibilité de gagner.

retrouver sa maison	le cercle honteux
Il n'y a pas jeu, car il n'y a pas risque de perdre	Il y a risque de ne pas retrouver un abri..

- permet-elle une quantité d'action suffisante ?

Problèmes :		
L'attente	L'élimination	Les déplacements
N'y a-t-il pas d'enfants qui attendent trop longtemps leur tour ?	Comment s'organiser pour ne pas éliminer ?	Sont-ils suffisamment longs et intenses ?

- permet-elle une qualité des actions ?

La motricité	La pensée tactique	Les relations sociales
Est-elle stéréotypée ? ou suppose-t-elle une adaptation, des coordinations complexes ?	Y a-t-il des choix d'action, des décisions à prendre ?	Chaque enfant entre-t-il en relation de coopération avec de nombreux autres ? Peut-il aider les autres, solliciter leur aide ?

La 2^{ème} machine fait évoluer le jeu :

(3 pôles en interaction :)

L'environnement physique	L'environnement social	Les règles
Ex : le cercle honteux	Ex : le touche-ballon	Ex : la passe à dix
<ul style="list-style-type: none"> - agrandir ou diminuer l'aire de jeu, - modifier sa forme, - disposer des obstacles, - se déplacer en dribblant.. etc... 	<ul style="list-style-type: none"> - intervention de 2 intercepteurs, - puis 3, 4, ...(jusqu'à la moitié de l'effectif des passeurs) - détacher un joueur-passeur à l'intérieur du cercle, - 	<ul style="list-style-type: none"> - Ne pas redoubler les passes avec le même partenaire - Possibilité de rebond au sol, - Dribbler, - Augmenter le nombre de passes, - Ne pas marcher plus de 3 pas avec la balle, - Etc...

Attention ! on ne modifie ou on ne complexifie pas pour le plaisir, il arrive un moment où le jeu atteint son seuil de « jouabilité » et d'intérêt. alors, après avoir « appris le jeu », on peut « apprendre par rapport au jeu »

Schéma de la pédagogie d'un jeu collectif
<u>Situation pédagogique n°1</u>
<p>Action-jeu Solutions Action</p>
<p>Observation Discussion (intervention du maître et des enfants)</p>
<u>Situation pédagogique n°2</u>
<p>Action-jeu Observation Discussion</p>
<u>Situation pédagogique n°3</u>
... etc...

La 3^{ème} machine ordonne et diversifie le jeu :

Valorisation de la dimension sociale :

Il paraît pertinent de ne pas placer l'enfant débutant dans la complexité même du jeu collectif, et de lui proposer des jeux mieux adaptés à ses possibilités. Inversement, ces dernières situations ne devraient plus se rencontrer au cours moyen.

Les premiers jeux seront des jeux individuels, de « comparaison, » Chaque enfant cherche à réaliser une tâche plus rapidement que son voisin.

Les jeux les plus évolués solliciteront pleinement la coopération en offrant des réseaux de communication et de contre communication très riches.

Exemple de classement et de progression des jeux, en retenant 2 axes privilégiant la dimension sociale :

Les relations de collaboration motrice :

(autrui intervient comme partenaire)

3 niveaux de jeu :

1) jeux à comportement individuel : ils n'exigent aucune collaboration. Les enfants jouent côte à côte. Chacun a un rôle bien précis. A aucun moment, ils n'associent leurs forces à celles des autres, ils jouent chacun pour soi. (ex : le cercle honteux, les lapins dans la clairière)

2) jeux de groupe : les premières relations d'aide apparaissent. La collaboration est mouvante, occasionnelle ; l'enfant n'est pas inscrit dans une équipe. → complicité (les 4 coins), délivrance (les sorciers), coordination d'efforts (l'épervier)

3) jeux d'équipe : 2 blocs sont face à face. Une équipe perd, l'autre gagne. Dans cette catégorie, on peut distinguer 3 grandes familles :

Addition d'actions individuelles	Addition et coordination d'actions	Coordination d'actions individuelles
On ne fait qu'ajouter les productions successives de chaque enfant	Coordination pour une équipe, et somme d'actions individuelles pour l'autre équipe (chaque enfant joue contre une équipe organisée.	Dans les 2 camps, il y a coordination des efforts avec passage rapide du statut d'attaquant à celui de défenseur et réciproquement.

Récapitulatif des trois étapes dans les relations de collaboration motrice:

1^{ère} étape		
Jeux individuels Jeux d'équipe avec addition des actions Jeux de groupes organisés	Jeux de tâches Jeux de poursuite	Ex : - Le cercle honteux - Les 3 tapes - L'épervier
<p>4) Les communications entre les enfants sont peu importantes ; peu de relations d'entraide et de coopération.</p> <p>5) Priorité à la maîtrise des déplacements : démarrer, courir, accélérer, freiner, esquiver, s'orienter, se déplacer avec le ballon, le lancer, le dribbler ... et bientôt l'attraper !</p>		

2^{ème} étape		
Jeux de groupes organisés Jeux d'équipes avec addition d'actions dans un camp, coordination des actions dans l'autre camp.	Jeux de poursuite, en général	Ex : 6) balle assise 7) ballon couloir
<p>La dimension collective commence à prendre forme, la notion d'aide intervient de mieux en mieux, chaque joueur a un statut défini : il est attaquant ou défenseur selon l'équipe à laquelle il appartient.</p> <p>Maîtrise des déplacements avec ballon ; l'enchaînement des actions se fait de plus en plus complexe.</p>		

3^{ème} étape		
Jeux d'équipe avec coordination des actions individuelles dans les deux camps. Passage rapide du statut d'attaquant à celui de défenseur, et réciproquement.	Jeux de poursuite sans balle Jeux de poursuite avec balle Jeux d'opposition en général : Grands jeux sportifs.	Ex : 8) les barres 9) la balle au chasseur, par équipe 10) balle au but
<p>- Véritable organisation sociale supposant une pensée tactique faite d'anticipation permanente.</p> <p>Exigence d'un passage rapide du statut d'attaquant à celui de défenseur (et réciproquement)</p> <p>- savoir-faire complexe exigeant une maîtrise des perceptions, des équilibres, des coordinations (enchaînement et simultanéité des actions)</p>		

Les relations d'opposition motrice :

(Autrui intervient comme adversaire)

Les relations sociales vont pouvoir s'exercer dans 3 grandes familles de jeux définies à partir de la notion d'adversaire.

Pour qu'il y ait jeu, il faut qu'il y ait possibilité de gagner, risque de perdre, peur de perdre.

L'adversaire peut prendre différentes formes, ce qui permet de définir les 3 catégories suivantes :

Jeux de tâches	Jeux de poursuite-attrape	Grands jeux collectifs avec opposition directe de l'adversaire
<p>Il s'agit de <u>réaliser une action précise le plus rapidement possible (et plus rapidement que l'adversaire, représenté par un camarade, un groupe ou un ballon)</u></p> <p>La tâche à réaliser n'exige aucune maîtrise du ballon, elle ne sera introduite que progressivement.</p>	<p>Il s'agit de toucher soit avec la main soit avec une balle un camarade qui fuit, qui cherche à s'échapper, (cible vivante et mouvante), ou lui saisir son foulard.</p> <p><u>L'adversaire est celui qui « me » poursuit</u>, il a droit de prise dans certaines conditions.</p>	<p><u>L'adversaire a une forme bien précise :</u></p> <p><u>Il s'oppose</u> aux actions des attaquants, les oblige à transformer leurs gestes, leur motricité, <u>il gêne les déplacements, les réceptions et les lancers.</u></p> <p>Les 2 camps sont séparés (volley) ou imbriqués (foot)matérialisée. Ils se disputent un ballon qui doit parvenir dans une cible</p> <p>Le problème du changement rapide d'attitude se pose en permanence. Le joueur qui perd le ballon perd aussi son statut d'attaquant, et toute l'équipe doit immédiatement revêtir un statut de défenseur</p>
<p>Ex : le cercle honteux</p>	<p>Ex : les sorciers, l'épervier, les barres.</p>	<p>Ex : pratiques sociales de référence :</p> <p>11) volley-ball</p> <p>12) foot-ball</p>

Liste de jeux supports

Jeux de 1 ^{ère} étape	Jeux de 2 ^{ème} étape	Jeux de 3 ^{ème} étape
J'accroche, je décroche	Ballon rapide	Les barres
Pile ou face	Ballon château	Esquive ballon (par équipe)
Les 3 tapes	Touche ballon	Ballon prisonnier
Jeux de chats	Lance et tourne vite	Tennis ballon
Minuit dans la bergerie	Chasse à courre	Balle aux chasseurs (par équipe)
Relais divers	Ballon couloir	passé à dix
Le cercle honteux	Esquive ballon (au carré)	Ballon piquet
Vidons la caisse	Petite thèque	Joueur-but
Le béret	Balle assise	Calebasse
Lapins dans la clairière	Gagne terrain	Hand-ball
Le loup et l'agneau	Gendarmes et voleurs	Foot-ball
Les sorciers	Poules, renards, vipères	
L'épervier	Le drapeau	
Ballon chassé		
Balle aux chasseurs		
Balles brûlantes		
Esquive ballon (en cercle)		