



L'égalité au menu de l'animation pédagogique en EPS à Lausanne

Jeux coopératifs

Magali Bovas

Animatrice pédagogique à Lausanne

A partir d'une idée originale de la Revue EPS, « Les défis coopératifs : pour une EPS au service de l'équité », l'équipe des animateurs pédagogiques lausannois a exploité cette notion de « coopératif », qui se situe à mi-chemin entre les pratiques compétitives classiques et les jeux coopératifs, et vous propose de découvrir quelques exemples.

Le groupe d'enseignants d'EPS français à la base de ce travail a eu pour point de départ une fable lue en classe retraçant la course entre Lily Lièvre et Junior Tortue. Le fil conducteur des aventures des deux personnages sont des défis sportifs qui évoluent grâce à la modification des règles. L'histoire est ensuite au service de la leçon d'EPS pour essayer de favoriser la coopération. Le coffret comprend un roman, un guide d'accompagnement pour le maître, des fiches pratiques, et des cartes.

L'essence du projet : l'entraide comme moteur

L'importance de la coopération en EPS n'implique pas forcément l'abandon systématique des situations d'opposition. La réflexion est donc menée autour de la question : « Comment faire pour que les élèves aient du plaisir alors qu'à la fin d'un jeu ou d'une course il y a un gagnant et un perdant ? » Pour relativiser le classement, le groupe qui perd à un moment donné doit pouvoir espérer gagner ultérieurement.

La démarche est innovante dans le sens où ce n'est pas le maître qui donne un avantage à l'équipe qui perd, mais l'équipe qui mène qui accepte de s'attribuer une contrainte ou de donner un avantage. Il y a toujours à la fin de la partie un gagnant et un perdant, mais l'incertitude est préservée car en rejouant la partie avec une nouvelle règle, le résultat peut changer. La redistribution du score et l'incertitude participent à une dédramatisation du résultat et permettent aux élèves de prendre du plaisir et de progresser.

La démarche

Phase 1 : Deux équipes jouent à un jeu.

Phase 2 : Si une équipe a 2 points d'avance, elle choisit une carte joker pour rééquilibrer le jeu. Il existe deux types de cartes :

- Tikoud'pouss : correspondent à un avantage. C'est l'équipe qui mène au score qui accepte de donner cet avantage à l'équipe qui est menée.
- Tikoud'éclat : correspondent à un handicap. C'est l'équipe qui mène au score qui décide de s'appliquer à elle-même cette contrainte pour tenter un nouveau défi.

Phase 3 : Les deux équipes poursuivent la partie avec la nouvelle règle.

Le jeu se déroule selon cette démarche, en alternant périodes de jeu et choix de cartes à chaque fois qu'une équipe marque 2 points consécutifs. Il peut y avoir deux manières de procéder. Soit les règles s'ajoutent les unes aux autres durant la partie. Soit la nouvelle règle annule et remplace la précédente.

Une relation avec le PER

Les objectifs de l'éducation physique et sportive mentionnés dans le PER précisent que de 1P à 6P les élèves doivent « acquérir des comportements et habiletés élémentaires du jeu en jouant et en collaborant avec un ou plusieurs partenaires, en élaborant, en acceptant et en respectant les règles du jeu. » (CM14). Les cartes coopératives semblent donc être une piste pédagogique intéressante.

Pour répondre aux attentes fondamentales, nous sommes partis d'un matériel existant : les fiches didactiques publiées par le SEPS et la brochure n° 5 du manuel fédéral n° 3. En s'appuyant sur des jeux et des règles connus des enseignants nous souhaitons avoir un matériel plus facilement utilisable et utilisé.

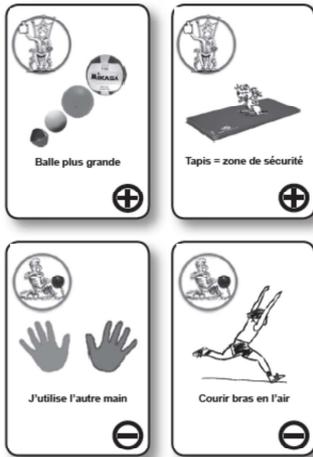
Pour que ces cartes ne deviennent pas un artifice chronophage, nous avons réfléchi sur le fond et la forme de celles-ci.

- La forme : car des cartes avec des règles écrites nous paraissaient trop abstraites et difficiles pour des élèves du primaire. Il a fallu créer des cartes où les dessins permettent aux enfants de verbaliser et de comprendre la contrainte ou l'avantage.
- Le fond : choisir des variables qui vont avoir un impact sur le jeu et les attitudes des élèves. Les cartes répondent au thème « Pour jouer avec les autres il faut accepter le joker qui modifie les règles. » Ce thème recoupe de manière générale la collaboration et le fait de vivre ensemble.

Simplicité et rituel : nous nous sommes aperçus au cours de notre pratique qu'il faut être vigilant sur le nombre

de cartes proposé. En effet, trop de cartes différentes nuit à la fluidité du jeu. Il faut donc choisir et introduire progressivement celles-ci. De plus, cette utilisation doit devenir un rituel : « Qui tire la carte et quand ? » Ce n'est qu'avec ces deux conditions que la plus-value est présente.

Exemples de cartes pour des élèves du primaire



Exemples de cartes pour des élèves du secondaire

Cartes « coup de pouce » ↗ Un joueur vient renforcer votre équipe.
 Carte « coup de frein » ↘ Un de nos joueurs n'a pas le droit de défendre. Il s'accroupit sur le terrain quand vous avez la balle.



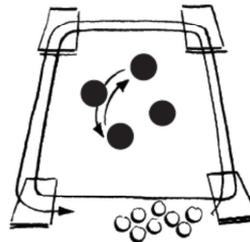
Trois exemples pratiques

L'horloge

(Manuel 3, brochure 5, page 27)

Matériel pour deux horloges (une dans chaque moitié de salle) :

- 2 ballons.
- 10 assiettes de démarcation pour dessiner un cercle (s'il n'y a pas les lignes des raquettes de basketball dans salle).
- Les cartes.



Phase 1

L'équipe A, en cercle, se transmet la balle en se faisant des passes. Chaque tour complet vaut 1 point. L'équipe B court autour du cercle. Au passage du dernier joueur B, on stoppe le compte de l'équipe A. Changer les rôles. Quelle équipe a réussi le plus de tours d'horloge ?

Phase 2

Tirer une carte « coup de pouce » ou « coup de frein » :

- ↗ Nous avons le droit d'utiliser une balle plus grosse.
- ↗ Nous avons le droit de réduire la distance entre les joueurs qui se font les passes.
- ↘ Nous devons courir mains en l'air.
- ↘ Nous devons courir une main dans le dos.

Phase 3

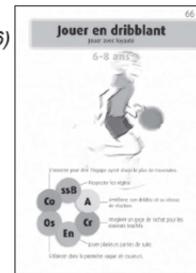
Rejouer avec la nouvelle règle.

Les traversées

(Fiche EPS SEPS 6 - 8 ans n° 66)

Matériel :

- 10 balles en mousse.
- 10 ballons de volleyball.
- 10 cônes.
- Les cartes.

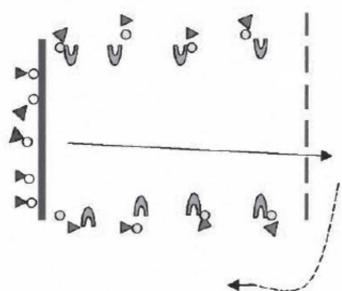




ESPACE PRATIQUE (SUITE)

Phase 1

Les coureurs, avec un ballon chacun, tentent de traverser le terrain en dribblant. S'ils réussissent sans être touchés par les tireurs, ils peuvent ramener un sautoir (trésor) pour leur équipe puis recommencer. Les tireurs, placés chacun derrière un cône, tentent de toucher les coureurs en roulant une balle en mousse. Après le changement des rôles, quelle est l'équipe qui a réussi à ramener le plus de sautoirs ?



Phase 2

Tirer une carte « coup de pouce » ou « coup de frein » :

- Nous avons le droit à un tapis où on est intouchable.
- Nous avons le droit d'utiliser les deux mains.

- Nous devons dribbler avec l'autre main.
- Nous devons traverser le terrain en dribblant en continu sans s'arrêter.

Rejouer avec la nouvelle règle.

Tapis cible

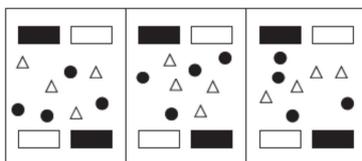
(Manuel 3, brochure 5, page 30)

Matériel pour 3 terrains :

- 12 tapis.
- 3 balles.
- Les cartes.

Phase 1

Les équipes essaient de poser la balle sur un de leurs tapis cibles. L'équipe adverse essaie d'intercepter le ballon. Un point est marqué si un joueur réussit à poser la balle sur l'un des tapis.



Phase 2

Tirer carte « coup de pouce » « coup de frein » lorsque 2 points sont marqués consécutivement :

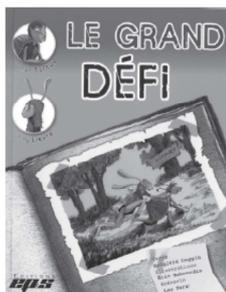
- Nous avons le droit à un roi qui peut faire 3 pas avec le ballon.
- Nous avons droit à un joueur supplémentaire (celui qui vient de marquer).
- Nous retirons un tapis cible.
- Un de nos joueurs effectue un gage x fois (en fonction du chiffre du dé) avant de revenir jouer.

Phase 3

Dès que le score s'est égalisé : la carte s'annule.

En conclusion

Nous pouvons témoigner que les enfants ont eu du plaisir à utiliser les cartes. Le challenge a été compris et accepté par les équipes qui menaient. Les émotions du jeu n'ont pas été lissées, le frisson de la victoire et les réactions diverses n'ont pas été gommées et les cartes ont été le point de départ de discussions avec les élèves. Discussions, mais pas uniquement car ils ont expérimenté la diversité des règles. On est passé de la phrase « L'important c'est de participer » récitée platement à « On a perdu mais on avait la carte contrainte. On refait une partie ? » dite de manière vibrante ! Bien sûr les élèves ne deviennent pas 100% fair-play par un coup de baquette magique, mais nous avons perçu qu'ils étaient en train de cheminer sur le processus de cet apprentissage. Le bulldozer « On a gagné, on a gagné ! » s'est transformé petit à petit en « J'accepte de rejouer avec un défi. ».



Le bulldozer « On a gagné, on a gagné ! » s'est transformé petit à petit en « J'accepte de rejouer avec un défi. ».

Pour tout renseignement

Magali Bovas
magali.bovas@vd.educanet2.ch

L'idée originelle provient de la Revue EPS :

www.revue-eps.com/fr/les-defis-coopetitifs-coffret_o-15331.html

Les 6 jeux de 1P à 6P proposés par l'équipe lausannoise d'animation pédagogique en EPS sont disponibles sur le site :

<http://education-physique-sportive.weebly.com>