

L'EDUCATION PHYSIQUE ET LE JEU

Les jeux de règles du deuxième groupe (1) La formation des équipes

QUELQUES MOTS D'INTRODUCTION

On va aborder dans ce premier numéro de l'année scolaire 1991/1992 l'analyse des jeux de règles du deuxième groupe, suivant la classification des jeux que nous vous avons suggérée dans les articles publiés dans les n° 9-10-11-12 de la revue.

On a suivi, pour vous proposer le matériel élaboré, la même démarche que l'an dernier afin de faciliter la lecture et l'utilisation de nos suggestions de travail.

Vous trouverez alors dans les pages suivantes:

- quelques petites réflexions sur les jeux du deuxième groupe;

- les critères à adopter pour la formation des équipes.

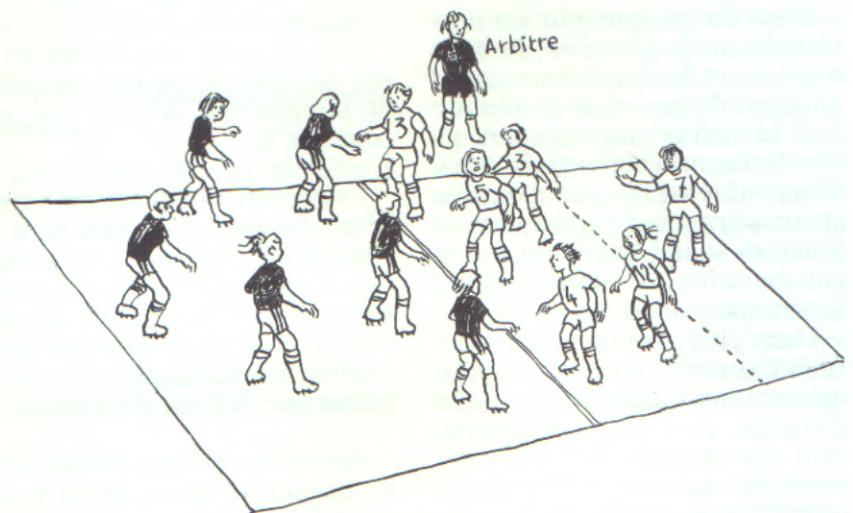
Le discours va se poursuivre dans les numéros suivants où l'on vous proposera des indications concernant:

- la description du jeu, choisi à titre d'exemple, "La balle aux prisonniers";

- la démarche à suivre pour analyser le jeu avec les élèves;

- les variations du jeu;

- les instruments pour l'évaluation.



LES JEUX DE REGLES DU DEUXIEME GROUPE

CARACTÉRISTIQUES

On veut vous rappeler en premier les caractéristiques fondamentales des jeux qui appartiennent à ce groupe:

- l'utilisation d'un objet (normalement la balle)

- le défi entre deux équipes qui jouent chacune dans son terrain de jeu et, donc, l'absence de contacts directs entre les joueurs adversaires.

On peut alors faire rentrer dans ce groupe des jeux tels que, par exemple, "vuota campo", "schiva palla in cerchio", "la balle aux prisonniers".

Ces jeux, qui ne demandent pas de capacités techniques particulières et privilégient un bon fonctionnement du groupe sur le plan relationnel, peuvent très bien initier les enfants au jeu collectif qui exige, en plus des capacités de collaboration et de coopération..., une bonne maîtrise des éléments techniques.

Il a tout de même été souligné à plusieurs reprises, que le déve-

loppement psycho-moteur et social sont étroitement liés entre eux et que, par conséquent, il n'y a pas de possibilité de coopération à l'intérieur d'un groupe, lorsqu'il y a trop de problèmes d'adresse, de coordination, de structuration de l'espace.

Une situation de jeu trop problématique devient alors stressante et la difficulté où se trouve l'enfant du fait "qu'il n'est pas à même de...", qu'il a peur de faire des erreurs et d'être jugé, engendre une forte tension émotive. Ce qui influence négativement le résultat est rend purement illusoire la coopération.

QUE PEUT-ON FAIRE?

Etant donné que tous les jeux pour lesquels on utilise la balle impliquent les problèmes dont on vient de parler, il en résulte qu'il faut éviter aux enfants de vivre de façon frustrante la situation-problème: le jeu d'équipe accomplira ainsi réellement sa fonction sociale de favoriser la collaboration, la coopération et la communication.

Dans ce but on peut alors faire s'exercer les enfants, en même temps qu'avec des jeux d'équipe, avec d'autres jeux visant par exemple le développement de capacités telles que la coordination générale et oculomanuelle, l'adresse, l'équilibre, la structuration de l'espace (savoir utiliser des points de repère).

INITIER AU JEU D'EQUIPE: CE N'EST PAS SI EVIDENT QUE ÇA

L'enfant doit aussi être amené à prendre conscience du fait que dans une équipe on est tous également importants et indispensables et que personne ne doit vouloir jouer "seul" (concept d'équipe: pourquoi joue-t-on à plusieurs?).

Il est important alors de faire réfléchir les enfants sur leurs expériences-jeu et de trouver avec eux les règles et les observations qui aident à mettre en oeuvre des tactiques favorisant un bon résultat pour l'équipe.

QUELQUES SUGGESTIONS POUR UNE PROGRESSION

De tout ce qu'on vient de dire découle, entre autres, la nécessité du respect d'une certaine progression dans le choix des jeux à proposer.

A ce propos vous pouvez utiliser pour les jeux impliquant par exemple l'emploi de la balle, les indications suivantes:

- on propose d'abord des jeux qui prévoient le roulement de la balle et qui, par conséquent, facilitent les actions d'attraper et de lancer (ex. "schiva palla in cerchio");

- on passe à des jeux qui privilégient le lancer (ex. "vuota campo");

- on propose ensuite des jeux qui demandent un bon contrôle de la balle (ex. "la balle aux prisonniers");

- on peut enfin choisir des jeux davantage compliqués: ceux qui, se déroulent par exemple, toujours dans deux camps séparés, mais qui, prévoyant un nombre réduit de joueurs, permettent de développer une attaque et une défense plus directes.

Après ces quelques réflexions de caractère général on vous propose quelques indications qui vous seront sûrement utiles pour trouver des solutions au problème, souvent assez délicat, de la formation des équipes.

COMMENT FORMER LES EQUIPES? QUELQUES SUGGESTIONS

Le fait de changer souvent la méthode de formation des équipes et, donc, les critères suivis, est très important.

Cela permet en effet aux enfants de:

- se confronter dans des situations toujours nouvelles;

- favoriser/faciliter l'adaptation et l'acceptation du groupe;

- améliorer, par là, le climat dans lequel on joue, condition facilitant l'apprentissage.

En classe de 4ème et de 5ème les enfants ont tendance à for-

mer des groupes stables.

S'il n'y a pas trop de conflits à l'intérieur des groupes et entre les groupes, cette stabilité doit être respectée.

L'enseignant ne doit intervenir que pour modifier des déséquilibres éclatants et cela, en tout cas, toujours avec la collaboration des enfants.

CRITÈRES GÉNÉRAUX

On peut former les équipes en suivant des critères tels que, par exemple:

- le hasard (propositions du n° 1 au n° 9)

- l'affectivité (propositions du n° 10 au n° 14).

- la capacité (propositions du n° 15 au n° 16)

Il est bien aussi de faire ressortir des élèves quels sont les éléments dont il faut tenir compte afin d'obtenir des groupes équilibrés:

- . le nombre total des joueurs
- . le nombre de joueurs pour chaque équipe

- . le nombre total de garçons et le nombre total des filles

- . le nombre de garçons et de filles faisant partie de chaque équipe (à ce propos si l'on tient compte des capacités, une équipe ne doit pas nécessairement être formée par un nombre égal de garçons et de filles).

- . les capacités des joueurs, pour mieux "distribuer les forces" (former des équipes équilibrées).

QUELQUES MÉTHODES

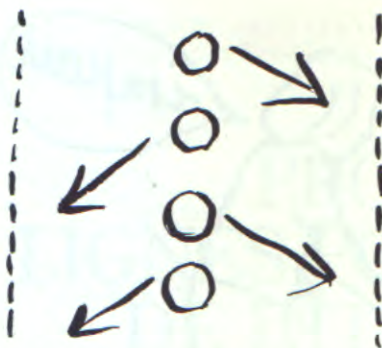
Voici maintenant quelques propositions pratiques parmi lesquelles vous pouvez choisir celles qui, à chaque fois, répondent à votre situation.

Méthodes suivant comme critère le hasard:

1) Rapide

Les enfants sont en rang sur la ligne médiane du terrain de jeu.

L'enseignant envoie un joueur à droite, celui qui suit à gauche, l'autre à droite... et ainsi de suite.



2) Auto-numération

Les enfants disposés en rangée se numérotent par deux.

L'enseignant établit quel est le camp n°1 et le camp n°2, ou bien celui de gauche et celui de droite.

Il donne ensuite la consigne suivante: "Tous les numéros 1 doivent se porter dans le camp de droite (ou n°2)".

On peut vérifier à main levée si la consigne a été respectée.



3) Les couleurs

L'enseignant observe les vêtements des enfants et, suivant la couleur dominante, forme deux équipes en donnant la consigne: "Ceux qui ont du blanc (du rouge...) dans leur tee-shirt vont à droite, ceux qui ont du bleu (ou du jaune...) à gauche.

4) Le "botta/schiaffo del soldato"

L'enseignant (ou un enfant) tourne le dos aux joueurs.

Ces derniers, un à la fois à tour de rôle, tapent de la main le dos de l'enseignant qui indique à chacun où se placer (terrain de droite ou de gauche).



5) Dans l'ordre alphabétique

L'enseignant dit par exemple: "Les dix premiers enfants suivant l'ordre alphabétique, se placent dans le terrain de droite, les autres dans celui de gauche".

6) L'enseignant donne les numéros

Les enfants sont numérotés à partir du n°1...

L'enseignant, au hasard, indique quels sont les "numéros" qui doivent se placer dans le terrain de droite et ceux qui doivent aller à gauche:

les n° 7 9 4 2 17 20 ... à droite
les n° 5 6 10 12 1 8 ... à gauche

7) Tombola

Chaque enfant doit pêcher un nombre de la tombola ou bien une petite feuille en carton, billet numéroté:

le nombre doit rester secret.

L'enseignant donne la consigne: "Les enfants qui ont des nombres pairs vont s'asseoir le long de la ligne de fond à gauche. Les autres sur la ligne de droite".

Il ramasse et contrôle ensuite les tickets.

On peut établir par exemple que, si tous les joueurs d'une équipe ont respecté la consigne, le premier d'entre eux qui est frappé par les adversaires (si l'on joue à "la balle aux prisonniers"...) est automatiquement libre.

8) Tombola bis

Même démarche que celle prévue pour le numéro 7, mais

on utilise les couleurs ou les animaux à la place des nombres.

On peut établir par exemple que, dès qu'ils ont atteint la ligne du fond, les enfants doivent assumer une position correspondant à l'animal indiqué dans leur feuille.

9) La compétition

On place au hasard sur le sol, le côté écrit contre le terrain, une feuille pour chaque enfant: sur une moitié des feuilles on aura écrit "droite", sur l'autre moitié "gauche".

Tous les enfants sont en rangée le long d'une ligne délimitant le terrain de jeu.

Au signal de l'instituteur, ils doivent courir prendre chacun une feuille, la lire et aller rapidement se placer assis, les jambes croisées, sur la ligne de fond du terrain de jeu indiqué.

L'enseignant contrôle quelle est l'équipe qui exécute la consigne en moins de temps et il vérifie ensuite si les joueurs de cette équipe ont respecté la consigne indiquée dans la feuille.

Dans ce cas le premier joueur d'entre eux qui est "pris" par les adversaires (si l'on joue à "la balle aux prisonniers") est automatiquement libre.

Méthodes suivant comme critère l'affectivité

10) Un chacun

Deux enfants (un pour l'équipe A, par exemple, et l'autre pour l'équipe B) indiqués par l'enseignant, choisissent à tour de rôle, parmi leurs camarades, les joueurs qui feront partie de leur équipe respective: ils ne peuvent indiquer à chaque fois qu'un enfant jusqu'à ce que, naturellement, tous les joueurs auront été assignés à une équipe ou à l'autre.

Si vous utilisez souvent cette méthode, il est opportun de ne pas faire former les équipes toujours aux mêmes enfants.

11) On contente tout le monde

Deux enfants, par exemple Jean et Pauline, (il faudrait les choisir parmi ceux qui ont le plus de problèmes de socialisation, ceux qui ne sont jamais "choisis" par les autres) sont chargés de choisir, parmi leurs camarades, chacun un joueur, qui fera partie de son équipe.

On décide à pile ou face qui, des deux, commence le premier.

L'enfant indiqué par Jean doit, à son tour, choisir un autre joueur pour son équipe. Même consigne pour l'enfant choisi par Pauline et... ainsi de suite.

De cette façon il est plus facile de contenter plusieurs enfants, du moins du point de vue affectif: en effet, à part les derniers qui ne devraient pas tout de même être, dans ce cas, les plus "faibles, on est tous choisis et tous choisissent.

Chacun trouvera donc sûrement dans le groupe ainsi formé, au moins un camarade avec lequel il a un bon rapport: cela lui permettra d'un côté, de mieux accepter le groupe et, de l'autre côté, d'en être accepté plus facilement.

12) Cruel

L'enseignant donne la consigne de former des couples.

Il dit ensuite: "L'un des deux partenaires lève une main... Tous ceux qui ont levé la main se placent dans le camp de droite; les autres dans celui de gauche".

13) Pair ou impair

Les enfants forment des couples. Chaque couple joue à pair ou impair.

L'enseignant indique ensuite que, par exemple, les enfants qui ont gagné doivent se placer dans le camp n° 1, les autres dans le n° 2.

Ou bien on donne à ceux qui ont gagné la possibilité de choisir le camp (et par conséquent l'équipe) où se placer.



14) Garçons contre filles

On peut utiliser cette méthode aussi, à la condition de ne pas employer que celle-ci!

Elle donne la possibilité aux filles, qui souvent dans les équipes mixtes "succombent" aux garçons, de jouer davantage et d'améliorer ainsi leurs capacités et, par là, leur auto-estime.

En plus de cela il peut bien se produire que les filles arrivent à gagner, ce qui les fera élever dans l'estime de leurs camarades.

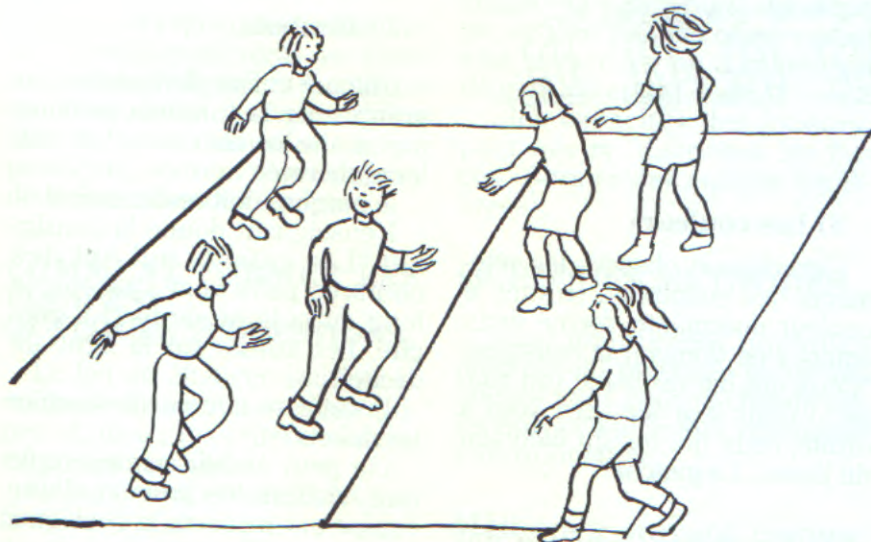
ils continuent jusqu'à ce que tous les joueurs auront été assignés à une équipe ou à l'autre.

16) Auto-organisation

On donne aux enfants la consigne de former deux équipes en utilisant les critères suivants:

- . équipes formées d'un nombre égal de joueurs
- . équipes mixtes
- . équipes équilibrées du point de vue des "forces".

Après les premières tentatives



15) Deux fixes...

L'enseignant choisi deux ou trois enfants pour l'équipe "A" et deux ou trois pour l'équipe "B" (pour ce choix on pourrait tenir compte des capacités).

Chaque petit groupe, le "A" et le "B", choisit, à tour de rôle, un joueur parmi les camarades et

on donne aussi un délai dans lequel les enfants doivent s'organiser.

Ou bien on peut à chaque fois, enregistrer le temps employé par les enfants pour former les équipes et vérifier si l'organisation du groupe s'améliore.

Paola PEROTTI