

COLLABORER, COOPERER ET S'OPPOSER EN MATERNELLE

Les jeux de règles, les jeux collectifs

B0 N°2 26 mars 2015

Agir, comprendre, s'exprimer à travers l'activité physique **COLLABORER, COOPERER, S'OPPOSER**

Pour le jeune enfant, l'école est le plus souvent le lieu d'une première découverte des jeux moteurs vécus en collectif.

La fonction de ce collectif, l'appropriation de différents modes d'organisation, le partage du matériel et la compréhension des rôles nécessitent des apprentissages. Les règles communes (délimitations de l'espace, but du jeu, droits et interdits...) sont une des conditions du plaisir de jouer, dans le respect des autres.

Pour les plus jeunes, l'atteinte d'un but commun se fait tout d'abord par l'association d'actions réalisées en parallèle, sans réelle coordination. Il s'agit, dans les formes de jeu les plus simples, de comprendre et de s'approprier un seul rôle. L'exercice de rôles différents instaure les premières collaborations (vider une zone des objets qui s'y trouvent, collaborer afin de les échanger, les transporter, les ranger dans un autre camp...).

Puis, sont proposées des situations dans lesquelles existe un réel antagonisme des intentions (dérobé des objets, poursuivre des joueurs pour les attraper, s'échapper pour les éviter...) ou une réversibilité des statuts des joueurs (si le chat touche la souris, celle-ci devient chat à sa place...)

PASSER DU JEU « EN PARALLELE » AU JEU « COOPERATIF »

Le « jeu en parallèle » : l'enfant joue généralement de manière indépendante, « au sein » ou « parmi » les autres enfants. Il développe des jeux similaires à ceux que pratiquent les autres, mais à son rythme et de la manière qu'il désire. L'activité de l'un a peu d'influence sur celle des autres, les interactions sont fortuites et passagères. L'enfant joue de ce fait « à côté » plutôt qu'avec les autres.

Le « jeu associatif » : Chaque enfant joue comme il veut, sans pour cela mettre ses intérêts au profit de ceux du groupe. Certains ont des relations avec des partenaires électifs ou préférentiels et s'intègrent au collectif d'autant plus facilement que cet enfant particulier est présent ou proche d'eux. Les interactions, les collaborations existent et sont de plus en plus fréquentes mais ne sont pas pour cela orientées vers une action collective. Les communications se développent à la fois au plan de l'action, au plan verbal ou non verbal (contacts physiques, gestes, mimiques...)

Le « jeu coopératif » : un jeu où l'appartenance au groupe ou aux intérêts du collectif donne du sens à l'action de chacun. L'enfant joue alors dans un groupe organisé « à partir » et « autour » d'un but commun. Un ou deux membres peuvent diriger ou orienter l'activité des autres et il peut y avoir une distribution des différents rôles qui sont alors complémentaires. Il y a, de ce fait nécessité, de recourir à des stratégies collectives. s'apprend au travers de situations concrètes, variées et évolutives de jeux qui seront vécus, souvent pour la première fois pour les enfants de cet âge, au sein d'un collectif.

*Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enseignement supérieur et de la Recherche
Ressources maternelle - Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique*

Objectif 4 : collaborer, coopérer, s'opposer

<http://eduscol.education.fr/ressources-maternelle>

CHOIX DU JEU et PROGRESSIVITE : autour de situations type « Les déménageurs »

(But : avoir le plus d'objets possible dans sa caisse).

NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3	NIVEAU 4
COOPERER	COOPERER et S'OPPOSER en COMPARAISON	COOPERER et S'OPPOSER en VIS-A-VIS	COOPERER et S'OPPOSER de manière à faire obstacle
<u>Jouer AVEC</u>	<u>Jouer AVEC mais CONTRE (par le résultat)</u>	<u>Jouer AVEC et CONTRE</u> +1 rôle privilégié (Attaquant/défenseur) + 2 ^{ème} rôle choisi Intervenir sur l'objet	<u>Jouer AVEC et CONTRE</u> + 2 rôles (Attaquant/défenseur) à l'initiative personnelle Intervenir sur l'adversaire

Les aspirateurs

- 1) Ramener tous les objets éparpillés sur un tapis
- 2) Ramener au centre 1 objet après l'autre
- 3) Trier les objets (selon leur forme ou leur couleur) et les porter sur un tapis désigné

Doc.2p.3

Activité préparatoire déclinée essentiellement au niveau 1 de coopération



A : Les déménageurs déclinés selon différents niveaux de coopération/opposition

Avec En grand groupe

But : vider la caisse A et remplir la B

Doc.2p.5

Transporter tous les objets (1 seul objet à la fois) d'une caisse rouge à une caisse bleue.



- Pas de pression temporelle.

Réussite : tous les objets sont déplacés

Comparer En 2 équipes, en parallèle

But : remplir son cerceau avec plus d'objets que les adversaires. Chaque équipe a un cerceau désigné.

Ceux-ci sont situés à l'opposé l'un de l'autre.

Il y a une caisse centrale remplie d'objets.

Chaque membre de l'équipe va chercher 1 objet et le rapporte dans son cerceau.

Plus : Chaque joueur peut aller chercher des objets dans la caisse de l'équipe adverse pour les ramener dans la caisse centrale.

Doc.2p.11

Pas de contact autorisé.

- Avec pression temporelle (sablier, comptine...).

Gain de la partie : comparaison des résultats.

Intervenir sur l'objet En 2 équipes

Intervenir sur l'adversaire En 4 équipes

avec dossards différents.

Ceux-ci sont situés aux 4 coins.

Les objets sont de 4 couleurs différentes.

Chaque membre de l'équipe va chercher **1 objet de sa couleur** et le rapporte dans le cerceau de même couleur.

Plus : Chaque joueur peut toucher un adversaire en possession d'un objet : il récupère alors l'objet qu'il va reposer dans la caisse centrale.

Le touché repart chercher un autre objet.

Possibilité de faire des prisonniers (cf. B et C)

Seul le « toucher » est autorisé.

Doc.2p.13



VARIABLES applicables aux 4 niveaux :

- Augmenter le trajet.
- Déménager X fois d'une caisse à l'autre.
- Nombre de caisses : Plusieurs caisses de départ / 1 d'arrivée ou 1 caisse de départ / plusieurs d'arrivée, 2 caisses de départ / 2 d'arrivée.
- Par 2 en se donnant la main (1 seul objet porté par couple)
- En relais : Le groupe A passe des objets au groupe B dans une zone « tampon » neutre. Les B vont les poser dans la caisse commune.

NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3	NIVEAU 4
<p>B : Les déménageurs combinés aux « balles brûlantes » <i>déclinés selon les différents niveaux de coopération/opposition</i></p>			
<p><u>Avec Grand groupe</u></p>	<p><u>Comparer</u> 2 équipes, en parallèle</p>	<p><u>Intervenir sur l'objet</u> 3 équipes</p>	<p><u>Intervenir sur l'adversaire</u> 4 équipes</p>
<p><i>But : Remplir la caisse rapporter dans une caisse les objets lancés le plus loin possible.</i></p>	<p><i>dossards</i></p> <p><u>But : Remplir son cerceau.</u> <i>Apporter dans son cerceau les objets lancés le plus loin possible</i></p>	<p><i>Avec 3 couleurs de dossards différents</i></p> <p><i>Apporter plus d'objets que les adversaires</i></p>	<p><i>avec dossards différents.</i></p>
<p>L'ATSEM* vide la caisse centrale.</p> <p>Les élèves vont chercher chacun un seul objet à la fois pour le remettre dans la même caisse.</p>	<p>Chaque équipe a un cerceau à sa couleur, placé de part et d'autre de l'espace de jeu.</p> <p>Les élèves vont chercher chacun un seul objet à la fois pour le mettre dans leur cerceau.</p>	<p>Les membres d'une équipe A vident la caisse centrale.</p> <p>Les adversaires des équipes B et C ont un cerceau à sa couleur, placé de part et d'autre de l'espace de jeu. Ils vont chercher les objets un par un et les ramènent dans leur cerceau.</p>	<p>On peut jouer avec 4 équipes : un cerceau à chaque coin.</p>
<p>Le P. E régule, la participation, la prise des objets (nombre : 1 à la fois)</p>			
<p><i>*quelques élèves peuvent y être associés</i></p>	<p>Pour augmenter le degré d'opposition...</p>		
<p>Doc.2p.7</p>	<p>Doc.2p.10</p>	<p>Les équipes B et C sont en concurrence. Ils peuvent aussi prendre des objets dans le cerceau de l'autre équipe et les ramener dans leur propre cerceau.</p>	<p>Chaque joueur est autorisé à toucher un adversaire en possession d'un objet pour le faire prisonnier et l'emmener dans une zone « prison ». Celui-ci perd alors son objet qui est reposé au sol. <i>Le prisonnier a la possibilité d'être délivré par un partenaire qui vient lui taper dans la main. Il reprend alors le jeu.</i></p>
<p>Pas de pression temporelle.</p>	<p>Pas de contact autorisé.</p>		
<p><u>Gain de la partie : la caisse centrale n'est pas vide.</u></p>	<p>Avec pression temporelle (sablier, comptine...).</p> <p><u>Gain de la partie : comparaison des résultats.</u></p>		



VARIABLES applicables aux 4 niveaux:

- Varier le nombre, la forme, des objets.
- Placer des obstacles à contourner entre la caisse centrale et les cerceaux.
- **Par 2 en se donnant la main (1 seul objet porté par couple)**
- En relais : Le groupe A passe des objets au groupe B dans une zone « tampon » neutre. Les B vont les poser dans la caisse commune.

NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3	NIVEAU 4
C : Les déménageurs « d'encombrants » <i>déclinés selon différents niveaux de coopération/opposition</i>			
<p>Avec Coopérer à une tâche commune.</p>	<p>Comparer Coopérer à une tâche commune mais en comparant les résultats.</p>	<p>Intervenir sur un objet (4 équipes)</p>	<p>Intervenir sur l'adversaire <i>Espaces de jeu interpénétrés. Cible de marque « en-but » située à l'opposé de la zone de départ.</i></p>
<p><i>Il y a une zone centrale remplie d'objets encombrants ou pas de couleurs différentes</i></p> <p><i>But : Déplacer les objets malgré leur taille dans la zone d'arrivée</i></p>			
<p>Transporter à plusieurs (3 au minimum) un objet encombrant. Seule la réussite est recherchée.</p>	<p>Classe séparée en 2 ou 3 équipes avec dossards Transporter à plusieurs (3 au minimum) un objet encombrant.</p>	<p>Chaque équipe a un cerceau désigné ou zone en-but. Chaque membre de l'équipe va chercher un objet de sa couleur et le rapporte dans son cerceau ou en-but ; Besoin de s'associer pour transporter les encombrants.</p>	<p>Une équipe est désignée pour contrer les déménageurs.</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">Pour augmenter le degré d'opposition...</div>			
		<p>Chaque joueur peut prendre des objets déposés d'une équipe adverse pour les replacer dans la caisse centrale.</p>	<p>Ces joueurs doivent toucher des adversaires en possession d'objet pour les faire prisonniers et les emmener dans une zone « prison », située sur le côté. Les objets sont alors perdus, sont laissés sur place : Soit deviennent des obstacles Soit ils sont rapportés et remis dans la caisse de départ. Les prisonniers ont la possibilité d'être délivré par un partenaire qui vient taper dans la main. Ils reprennent alors le jeu.</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Doc.2p.8</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Doc.2p.10</div>	<p>Pas de contact autorisé.</p>	<p>Seul le « toucher » est autorisé.</p>
<p>- Pas de pression temporelle. - quand il ne reste plus d'objet à aller chercher - Avec pression temporelle commune : la durée (sablier, comptine...).</p> <p style="text-align: right;">- la 1^{ère} qui a fini arrête le jeu, - Temps de jeu annoncé ou fin sur gain adverse</p>			
<p><i>Gain de la partie : comparaison des résultats.</i></p>			

VARIABLE applicables aux 4 niveaux:

- Parcourir l'espace pour aller chercher des wagons et construire le train le plus long possible.
- le matériel type « brique » avec système de liaison
- Soulever le train pour le porter dans la gare : Nécessité d'entraide, réfléchir sur le mode de transport
- Placer des obstacles à contourner entre le lieu de construction et la gare...