

Les jeux collectifs en maternelle

Inspiré des documents suivants :

- Programme d'enseignement de l'école maternelle, Bulletin officiel spécial n° 2 du 26 mars 2015
- Ressources maternelle – Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique, Eduscol, sept. 2015 (Objectif 4 : collaborer, coopérer, s'opposer)
- Jeux collectifs en maternelle, Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique - Cycle 1, Canopé éditions

Objectifs : « Collaborer, coopérer, 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 ».

Les enjeux essentiels

Il s'agit, sur l'ensemble du cycle 1, d'amener progressivement l'enfant à collaborer, coopérer, s'opposer individuellement ou collectivement, dans le cadre d'une règle, pour participer à la recherche de différentes solutions ou stratégies.

Les attendus en fin d'école maternelle :

- Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.
- Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.
- Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.
- Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.
- Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.
- Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

Apprentissages à construire progressivement sur la scolarité maternelle :

- Prendre plaisir au jeu, s'engager dans l'action.
- « 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** (dérober 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...).
- **D'autres situations ludiques permettent aux plus grands d'entrer au contact du corps de l'autre**, d'apprendre à le respecter et d'explorer des actions en relation avec des intentions de coopération ou d'opposition spécifiques (saisir, soulever, pousser, tirer, immobiliser...). Que ce soit dans ces jeux à deux ou dans des jeux de groupe, tous peuvent utilement s'approprier des rôles sociaux variés : arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu ».
- Le choix des activités physiques variées, prenant toujours des formes adaptées à l'âge des enfants, relève de l'enseignant, dans le cadre **d'une programmation de classe et de cycle** pour permettre d'atteindre les quatre objectifs caractéristiques de ce domaine d'apprentissage.

Les différents attendus en fonction des âges

TPS / PS	Accepter les premières règles communes pour atteindre un effet commun, en vivant des actions en parallèle, sans réelle coordination avec ses partenaires.
MS	Reconnaître son appartenance à un groupe, identifier les différents rôles pour instaurer les premières collaborations afin d'atteindre un but donné.
En fin de GS	Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle

Construire la notion	De l'étape1... (autour de 2 ans et demi – 3 ans)	De l'étape2... (autour de 4 ans)	De l'étape3... (autour de 5 ans)
d'action collective, de rôles	Réalisation d'une action individuelle simple sans opposition : tous avec le même rôle (<i>lancer, courir, transporter...</i>). Découverte progressive de la notion d'équipe (<i>prise de conscience de projet commun</i>).	Participation à des jeux dans lesquels les joueurs ou les équipes ont des droits, des devoirs ou des intentions différents (<i>poursuivre des joueurs pour les attraper, s'échapper pour les éviter...</i>). Découverte de la notion de partenaire (<i>percevoir l'intérêt d'associer ses actions à celles des autres, prendre conscience de l'aide apportée par les partenaires</i>) et d'adversaire .	Coopération avec les partenaires pour atteindre un but opposé à celui de l'autre équipe. Opposition directe , plus ou moins forte, interpénétrée, à statuts différenciés (<i>attaquants / défenseurs</i>).
d'espace	Evolution dans un espace non orienté puis dans un espace orienté selon un seul sens . Repérage de l'espace de jeu et de l'espace de « non jeu ».	Prise de connaissance d'un espace de jeu orienté par des cibles et repérage des espaces différenciés (<i>utilisation de zones distinctes suivant les rôles</i>).	Appréciation d'un espace de jeu orienté , limité et interpénétré. Perception des espaces libres pour y engager des actions.
de règles	Respect d'une règle de départ simple qui évolue au fil des séances.	Acceptation de règles de plus en plus contraintes . Participation à l'évolution des règles.	Respect en simultané de plusieurs règles . Connaissance et acceptation des règles d'arbitrage.
de gain	Connaissance du but du jeu et du résultat de « son » action	Connaissance du but et du résultat de chaque équipe Comparaison des résultats et matérialisation du gain du jeu.	Mise en relation du résultat et de la manière de faire de l'équipe. Participation à la recherche de différentes solutions ou stratégies . Codage du gain sur plusieurs parties.

Les besoins et capacités des élèves

	TPS/PS (2/3 ans)	MS/GS (4/5 ans)
Au niveau moteur	L'enfant de 2-3 ans a besoin d'agir , de jouer, de bouger, d'imiter. Le petit enfant est hypertonique , il s'immobilise difficilement. Sa course est hésitante et déséquilibrée. Il court par intermittence sans tenir compte des déplacements des autres . Il est emporté par le haut du corps.	Son système nerveux évolue. Il contrôle mieux son tonus , son équilibre . Ses gestes sont plus sûrs et plus précis. Il dissocie main et bras, bras et jambes. Il a besoin de nombreuses expériences motrices pour améliorer la représentation de son corps et ainsi développer sa coordination motrice [mise en jeu des différents segments corporels en même temps]. Il maîtrise la préhension et commence à acquérir le lancer/attraper.
Au niveau affectif	C'est la période de l'action pour l'action : il produit des actions souvent gratuites pour le plaisir des sensations corporelles et des émotions qu'elles procurent. Il attache peu d'importance à la réussite. Il aime agir à travers la mise en scène d'histoires d'animaux ou de personnages [loup, chasseur, etc.]. Il entre dans un monde fictif pour des jeux symboliques [par exemple prendre une chaise pour faire le cheval.] La répétition d'actions connues le rassure.	Il est moins anxieux et acquiert un meilleur contrôle de ses émotions. Son autonomie se développe.
Au niveau intellectuel	Il découvre le monde, explore les espaces, les objets. Il apprend par la confrontation avec le milieu et les objets par auto adaptation. Il ne connaît pas la notion d'équipe , en conséquence il ne peut pas identifier le gain de la partie. Au niveau stratégique, il reste au stade de la contradiction et peut affirmer une chose et son contraire sans se rendre compte de l'incohérence.	Il accomplit des actes intentionnels et réfléchis , le but oriente son action. Il peut faire des comparaisons, relier son action et le résultat. Il est capable de s'inscrire dans un projet.
Au niveau spatial	Il a besoin de repères spatiaux stables et matérialisés. Il limite ses déplacements à l'espace proche car sa vision et sa prise d'information sont limitées.	Il organise son espace proche et lointain. Son champ visuel s'agrandit. Il peut prendre plusieurs informations visuelles en même temps.
Dans ses rapports avec les objets	Il a besoin de manipuler , transporter, remplir, vider, surtout avec des objets colorés. Son activité est cependant explosive, il lance des objets sans intention de résultats. Il n'ajuste pas son action car il ne contrôle ni sa puissance ni sa direction.	Il adapte son geste en fonction du résultat, il ajuste sa puissance et sa direction de lancer.
Dans ses rapports avec les autres	Le petit enfant est égocentrique et ses activités sont plutôt individuelles. Il joue sans tenir compte des autres, parallèlement aux autres. Certains restent passifs et regardent les autres jouer car ils ont parfois besoin de s'isoler du groupe. Le projet personnel du jeune enfant prime sur le collectif. Durant cette période, il apprend à communiquer par imitation immédiate ou différée. Il peut collaborer [agir de façon identique] mais difficilement coopérer avec un partenaire [agir avec...].	Il n'est plus aussi dominateur, exclusif, il commence à sentir l'envie de partager , à agir en commun. Il se socialise et accepte de coopérer avec ses camarades. Il accepte d'échanger ses jouets, d'attendre son tour. Il construit la notion d'équipe et de gain.

Les apprentissages visés

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

	TPS/PS (2/3 ans)	MS/GS (4/5 ans)
Développer les capacités motrices	Locomotion et manipulation d'objets <ul style="list-style-type: none"> - Marcher - Courir en s'équilibrant - Ramasser des objets en s'équilibrant - Transporter des objets en s'équilibrant 	Locomotion, manipulation et projection d'objets <ul style="list-style-type: none"> - Courir vite en prenant des informations - Courir vite avec des changements de direction rapide pour attraper ou pour fuir - Esquiver vite - Frapper un ballon - Lancer et attraper un ballon - Viser et tirer sur des objets ou des partenaires - Enchaîner, courir et lancer
Développer les capacités stratégiques	Prendre en compte une information. L'analyser et agir en conséquence. Comprendre le but du jeu. Agir seul au sein du groupe.	Prendre en compte plusieurs informations, les analyser et agir en conséquence. Mettre en place une stratégie collective pour réussir.

Développer des capacités de coopération et d'adaptation

	TPS/PS (2/3 ans)	MS/GS (4/5 ans)
Gestion des émotions	Contrôler ses émotions : Oser s'engager, participer au jeu. S'approprier un personnage et vivre ses émotions à travers le jeu. Éprouver plaisir et peur en maîtrisant ses gestes et sa voix.	Contrôler ses émotions : Participer activement au jeu et accepter l'issue du jeu (accepter de gagner ou de perdre). Accepter d'attendre son tour dans l'espace d'attente.
Relation à l'autre	Comprendre et accepter les contraintes collectives : Accepter de jouer le même jeu que les autres. Reconnaître son appartenance à un groupe. Tenir compte des déplacements des autres [ne pas se bousculer].	Comprendre et accepter les contraintes collectives Reconnaître son équipe. Accepter et assumer son rôle au sein du groupe. Accepter de changer de rôle. Utiliser des actions spécifiques d'attaque ou de défense. Participer collectivement à la mise en place et au rangement du matériel. Accepter et comprendre la relation de coopération. Prendre en compte l'intérêt commun : s'écouter, s'entraider, coopérer.
Relation à la règle	Comprendre et accepter les contraintes collectives liées à la règle : Respecter une consigne collective. Respecter les règles de sécurité.	Comprendre et accepter les contraintes collectives liées à la règle : Respecter le code de jeu : <ul style="list-style-type: none"> - L'espace de jeu. - Les règles du jeu. - Les règles de fonctionnement. - Les règles de sécurité. Mémoriser les règles. Respecter sur la durée ce qui est permis et ce qui ne l'est pas. Arbitrer avec l'aide de l'enseignant.

Explorer le monde

	TPS/PS (2/3 ans)	MS/GS (4/5 ans)
Se repérer dans un espace orienté	Identifier l'espace de jeu. Identifier la position des objets par rapport à soi. Acquérir par l'action les connaissances topologiques : près, loin, à côté, dans, sous, dessus. Identifier et respecter le sens de déplacement. Apprécier sa distance par rapport aux autres.	Identifier l'espace de jeu et l'espace d'attente. Identifier la position des objets les uns par rapport aux autres. Identifier les espaces et les objets libres. Identifier les déplacements des adversaires. Apprécier la distance et la trajectoire du ballon.
Se repérer dans le temps	Identifier le début et la fin du jeu. Respecter un signal sonore. Mesurer le temps avec une comptine.	Identifier le début et la fin du jeu. Respecter un signal sonore ou visuel. Jouer à son tour. Mesurer le temps avec un sablier. Donner le signal de début et de fin de jeu.
Approcher les quantités et les nombres	Identifier le gain. Comparer des volumes d'objets. Compter trois objets.	Identifier le gain et le score à l'aide d'objets. Compter jusqu'à trente objets ou trente points. Tenir une fiche de score. Remplir un tableau à double entrée.
Découvrir les formes et les grandeurs	Trier des objets par couleurs. Trier des objets par formes.	Comparer des grandeurs

La classification des jeux

	But	Rôle / statut	Type et exemple de jeux
Jeux à règles simples (réussir la tâche demandée sans se tromper).	Les joueurs doivent effectuer une action individuelle en fonction d'une consigne donnée. La dimension collective sera créée par la règle qui s'impose à tous (droit des joueurs, espace)	Tous les joueurs ont le même statut et le même rôle (ils ne s'opposent pas, ils agissent en parallèle dans le groupe)	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Jeu de vigilance</u> : les petits taquins - <u>Jeu de repérage dans l'espace</u> : les lapins dans leurs terriers - <u>Jeu de coopération</u> : les déménageurs
Les jeux de concurrence (individuelle ou collective) pour la lutte à distance, la prise de territoire	Les joueurs doivent réaliser une tâche plus vite que les autres	Tous les joueurs ont le même statut et le même rôle (ils ne s'opposent pas directement, ils s'opposent en parallèle)	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Jeu de concurrence individuelle</u> (il manque une place) : écureuils en cage - <u>Jeu de concurrence avec objet</u> (ramener plus d'objets que les autres) - <u>Jeu de concurrence par équipe</u> (transporter des objets plus vite que les autres) : la chaîne des pompiers
Les jeux de poursuite (avec ou sans ballon) : à la chasse	Un ou plusieurs joueurs sont à la poursuite des autres joueurs. <ul style="list-style-type: none"> - <u>Le poursuivant</u> : toucher l'adversaire le plus proche - <u>Le poursuivi</u> : fuir ou se réfugier dans une zone donnée (il peut assumer 2 rôles : fuir ou délivrer, fuir ou se protéger) 	Les élèves peuvent occuper 2 statuts (poursuivant ou poursuivi, attaquant ou défenseur)	<p><u>Jeux de poursuite sans ballon</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fuir et se sauver : chat blessé - Fuir et se réfugier dans un lieu : chat perché - Fuir et se réfugier auprès des autres : accroche-décroche - Fuir et traverser malgré l'adversaire : rivière aux crocodiles <p><u>Jeux de poursuite avec ballon</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un contre tous : la balle assise - Une équipe contre une équipe : les lapins et les chasseurs
Les jeux d'affrontement collectif : la bataille	<u>Attaquants</u> : Transporter ou transmettre un ballon le plus vite possible, ou viser des cibles en évitant les adversaires <u>Défenseurs</u> : gêner les joueurs attaquants et récupérer le ballon	Les élèves peuvent occuper 2 statuts : attaquant ou défenseur	Le ballon château

Donner la priorité à une entrée rapide dans l'activité

L'enseignant propose des **règles minimales claires** qui permettent de rentrer immédiatement dans l'action ou de s'approprier rapidement le but d'un jeu. Plus les premières consignes sont longues ou complexes et plus leur appropriation sera difficile car le groupe d'enfants a envie de passer à l'action et a du mal à différer ce plaisir immédiat. Il vaut donc mieux **procéder par rajouts successifs**, au cours des différents temps de jeu.

Les consignes

- Elles sont exprimées le plus **clairement** et le plus **simplement** possible.
- Elles peuvent être auditives et visuelles (démonstration)
- L'enseignant s'assure d'être vu par tous et de voir tous les élèves.
- Elles précisent les **critères de réussite** = ce qui permet aux élèves de savoir si l'action est réussie ou non et au final d'évaluer le résultat de l'action
- Elles permettent une implication des élèves : pour les classes de TPS/PS notamment, il est intéressant de **contextualiser le jeu à travers une courte histoire** inventée ou tirée d'un album lu en classe (cf. pistes proposées dans l'ouvrage « Jeux collectifs en maternelle » édité par Canopé).

Rendre actifs tous les élèves dans la gestion du jeu

- **Observation/arbitrage.**
Avec les plus grands, l'enseignant peut instaurer des observateurs à condition de leur fixer un critère simple qui focalise leur attention.
- **Coopétitivité** = participation des enfants à l'appropriation de la situation et à son évolution.
La règle s'élabore et se remanie en fonction des cas de figures observés.
 - ➔ Simplification si élèves en difficulté
 - ➔ Complexification si l'élève maîtrise toutes les habiletés motrices

La gestion du temps d'activité de l'élève

Le temps d'activité motrice doit :

- être compris entre 20 et 25 minutes pour une séance de 30 minutes.
- atteindre au moins 30 minutes dans le cas d'une séance de 45 minutes.

Leviers :

- Faire évoluer une **même situation de départ** plutôt que de changer fréquemment de jeux (cf. ci-dessus).
- Être attentif aux **consignes** (cf. ci-dessus)
- Optimiser l'**organisation matérielle** (dossard – chouchou...),
- Optimiser l'**organisation de la séance** (ateliers – groupes – collectif)
- La préparation et la synthèse de l'activité avec les élèves peuvent être faites **en classe**.

Solliciter et faciliter les prises de décision

Jouer à un jeu collectif, c'est prendre des informations (sur l'espace, sur le but à atteindre, sur le placement des partenaires, sur celui de l'adversaire éventuel...) et décider, en fonction de ce que l'on perçoit, d'une conduite à tenir. ...

- Il est judicieux de faciliter les prises d'information des enfants par des **repères facilement perceptibles** (limites de terrain claires, couleurs différentes selon les rôles, ...).

- Il est également important de délimiter des **espaces de jeu de taille suffisante** afin d'éviter les densités trop importantes ou de proposer des jeux en effectifs réduits.
- « **Stabiliser le joueur dans un même rôle** (attaquant ou défenseur) pendant un temps suffisant peut être nécessaire à l'appropriation des intentions de jeu par l'enfant et leur plus grande maîtrise ».
- « La plupart du temps, il faut **éviter les situations à rôles réversibles en cours de jeu** (*si le chat touche la souris, la souris devient chat...*) pour permettre la compréhension des actions à réaliser et la logique de leur chronologie ».
- « Dans les jeux de poursuite et d'attrape, le terrain peut comporter des **espaces matérialisés où l'enfant est 'en sécurité'** par rapport à d'autres zones définies où il peut décider alors de « se mettre en danger ».

La sécurité

- Protéger les espaces dangereux.
- Prendre en compte la vitesse de déplacement et le nombre de joueurs.
- Assurer la stabilité des élèves dans leurs déplacements : chaussons.
- Expliciter les règles à respecter (rôle des arbitres pour les plus grands).

Différencier

Enjeu : permettre à chaque élève de se maintenir le plus longtemps en activité, quel que soit son niveau de départ.

- Adapter l'action motrice demandée aux possibilités des élèves.
- Jouer sur le nombre de 'vies' pour permettre à un élève éliminé de retourner dans le jeu.
- Jouer sur le nombre relatif d'attaquants et de défenseurs.
- Permettre des zones 'neutres' (refuges) pour certains élèves ou toute la classe.
- Moduler les critères de réussite en fonction du niveau de chaque élève.

Combien de séances par semaine ?

Le besoin de mouvement des enfants est réel. Il est donc impératif d'organiser une séance quotidienne. Fréquence conseillée : au moins 2 jours qui se suivent pour la même activité par semaine.

Durée de la séance ?

De 30 à 45 minutes environ, selon la nature des activités, l'organisation choisie, l'intensité des actions réalisées, le moment dans l'année, les comportements des enfants.

La structuration des séances

Ces séances doivent être **organisées en cycles de durée suffisante** pour que les enfants disposent d'un temps qui garantisse une véritable exploration et permette la construction de conquêtes motrices significatives.

Il s'agit moins d'une succession de jeux différents que de **l'évolution d'une même situation qui se complexifie**. Ainsi, les enfants peuvent plus facilement identifier ce qui est nouveau en le comparant aux éléments permanents de la séance précédente (*'Ce qui est la même chose que la dernière fois... ce qui est différent aujourd'hui'*).

Les grands temps de la séquence :

1. Situation de découverte de l'activité.
2. Situation de référence (évaluation pour mettre en place le cycle d'apprentissage en termes d'habiletés motrices), évaluation initiale.
3. Situations d'apprentissage construites en fonction de la situation de référence.
4. Evaluation intermédiaire.
5. Situations d'apprentissage (différenciées).
6. Evaluation avec un retour à la situation de référence.

Structure de chaque séance

- Echauffement
 - jeu connu avec évolution
 - nouveau jeu
 - synthèse
- OU**
- Echauffement
 - jeu connu avec évolution
 - Synthèse

Pour quelles raisons mettre en place des variables didactiques ?

- Pour équilibrer les rapports de force entre les joueurs,
- Pour simplifier la tâche ou la complexifier,
- Pour focaliser l'activité des élèves sur un aspect du problème.

Comment faire évoluer le jeu ?

L'enseignant peut faire évoluer le jeu en agissant sur les points suivants :

- Les règles du jeu
 - L'enseignant peut modifier les possibilités d'action des attaquants et des défenseurs.
 - Il peut compliquer le jeu en ajoutant une délivrance.
 - Il peut impliquer les élèves dans la modification des règles (coopétitivité).
- L'espace
 - L'enseignant peut varier les limites du terrain, les dimensions, la forme, l'orientation, mettre des obstacles.
 - Il peut proposer des zones spécifiques :
 - refuges, zones interdites ;
 - des espaces séparés ou interpénétrés.
 - Il peut déplacer des refuges existants.
- Le corps
 - L'enseignant peut demander aux élèves touchés de se figer dans une position prévue à l'avance.
 - Le déplacement peut être imposé (course, quadrupédie, marche, arrière, saut ...).
- Le temps
 - L'enseignant peut demander de jouer à des vitesses différentes.
 - Il peut définir une durée de jeu qui va donner une pression supplémentaire aux joueurs. Cette durée peut être définie par une comptine, musique, un sablier.
- Le matériel
 - L'enseignant peut ajouter du matériel, augmenter le nombre.
 - Il peut changer le matériel.
 - Il peut modifier le matériel (forme, couleur).
- Les autres
 - Le rapport de force peut être modifié (attaquants / défenseurs, poursuivants / poursuivis).
 - L'enseignant peut ajouter une délivrance ou la modalité de délivrance.
 - Les joueurs peuvent se déplacer par deux.
 - Le type d'accroche peut être différent.

Amener à réfléchir sur les stratégies efficaces

- Importance de mettre au jour avec les élèves les **critères de réalisation** des jeux travaillés.
- Définition : un critère de réalisation est un élément qui permet d'identifier les procédures à suivre pour réaliser la tâche = ce qu'il faut faire pendant l'action, les opérations à effectuer et les attitudes à respecter au cours de la réalisation.
- Chercher les stratégies efficaces, c'est amener le groupe à mettre peu à peu en relation les actions engagées et les effets obtenus. Il s'agit d'engager les enfants dans la **recherche des manières de faire efficaces**, la conquête de **stratégies** adaptées et de leur permettre de les expérimenter afin de **comprendre comment mieux réussir**.
- Dans la mesure où cette activité mentale relève d'une mise à distance, les maquettes, les photos, les dessins, les illustrations tirées de livres présentant des situations à l'aide d'images, les représentations schématiques faciliteront en premier lieu la compréhension des consignes. Et de retour en classe **ces supports permettront de revenir sur les différentes solutions des élèves, d'en parler et ainsi, de mieux comprendre, ce que pourrait être une 'bonne stratégie'**.

Apprentissages moteurs et apprentissages langagiers

Au niveau du langage :

- Développer les **apprentissages lexicaux**
 - o Lexique corporel.
 - o Lexique spécifique du matériel utilisé.
 - o Lexique spatial et temporel
 - o Lexique technique et de stratégie (attaquant, défenseur, feinte, passe, arbitre, verbes d'action, etc.).
- Développer les **apprentissages syntaxiques** : noms, pronoms, temps, phrase.

Au niveau de l'expérience corporelle : prise de conscience de ce que l'élève a fait de ce qu'il faut faire pour réussir et de faire émerger les **critères de réussite et de réalisation**.

Exemple : la rivière aux crocodiles

<u>Critères de réussite</u>	<u>Critères de réalisation</u>
<p>Pour les gazelles :</p> <ul style="list-style-type: none">- Ne pas se faire prendre tout en respectant les règles.- Traverser le terrain, respecter les limites du terrain. <p>Pour les crocodiles :</p> <ul style="list-style-type: none">- Toucher une gazelle.- Respecter les limites du terrain.	<p>Pour les gazelles :</p> <ul style="list-style-type: none">- S'orienter par rapport au danger (crocodile).- Passer dans les espaces libres.- S'engager dans le dos du crocodile.- Fixer le crocodile en allant vers lui pour permettre aux autres gazelles de traverser librement. <p>Pour les crocodiles :</p> <ul style="list-style-type: none">- S'orienter par rapport à une gazelle choisie.- Se placer sur la trajectoire.- Feinter en allant vers une gazelle pour en toucher une autre.- Se répartir l'espace entre crocodiles.

Cette interaction entre activité langagière et activité motrice est source de progrès tant sur le plan de l'expression orale que sur celui de la conduite motrice. Ces expériences motrices, partagées par la classe entière, deviennent des références concrètes communes. Elles sont des supports de langage pour la classe et permettent une construction de la représentation mentale.

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

LES ÉCHANGES LANGAGIERS

Quels supports utiliser ?

Des schémas, des histoires, des albums (travaux de l'équipe EPS du Tarn, voir fiche de jeux dans la revue EPS Album à jouer : Le château de Radégou), des photos (travaux de Ph. Boisseau sur les albums « échos »), des maquettes avec figurines type Playmobil, des vidéos, des fiches de score.

OSER ENTRER EN COMMUNICATION

« L'objectif est de permettre à chacun de pouvoir dire, exprimer un avis ou un besoin, questionner, annoncer une nouvelle. Un enfant apprend ainsi à entrer en communication avec autrui et à faire des efforts pour que les autres comprennent ce qu'il veut dire. »

ÉCHANGER ET RÉFLÉCHIR AVEC LES AUTRES

L'école demande régulièrement aux élèves d'évoquer, c'est-à-dire de parler de ce qui n'est pas présent (récits d'expériences passées, projets de classe...). Ces situations d'évocation entraînent les élèves à mobiliser le langage pour se faire comprendre sans autre appui, elles leur offrent un moyen de s'entraîner à s'exprimer de manière de plus en plus explicite. »

ÉCOUTER DE L'ÉCRIT ET COMPRENDRE

L'enjeu est d'habituer les enfants à la réception de langage écrit afin d'en comprendre le contenu. Un enseignant prend en charge la lecture, oriente et anime les échanges qui suivent l'écoute. La progressivité réside essentiellement dans le choix de textes de plus en plus longs et éloignés de l'oral ; si la littérature de jeunesse y a une grande place, les textes documentaires ne sont pas négligés.

Langage de l'enseignant	Langage de l'élève
En fonction du niveau (PS, MS ou GS) et de la place de la séance dans le module. La verbalisation de l'enseignant s'estompe au profit de celle de l'élève.	
<p><u>Dès la PS :</u></p> <p>L'enseignant donne les consignes, les règles du jeu, les critères de réussite.</p> <p>Il nomme les actions motrices, peut utiliser le vocabulaire spécifique en désignant un objet.</p> <p>Après l'action, il interroge les joueurs sous forme de questions ouvertes. en évitant les questions fermées [qui impliquent la réponse par oui ou par non].</p>	<p><u>Pour les PS</u></p> <p>L'élève nomme : les objets utilisés, les couleurs, les actions motrices réalisées, quelques notions spatiales (dedans, dehors, dessus, dessous, sous, sur, dans) les parties du corps concernées.</p> <p>Il énonce : les interdictions [« il ne faut pas... »] ; les quantités jusqu'à 3 ;</p> <p>Il comprend : une consigne simple et l'effectue : le but du jeu.</p> <p>Il exprime son ressenti (ce que j'aime faire, ce que je n'aime pas faire).</p>
<p><u>A partir de la MS-GS</u></p> <p>Les types de questionnement évoluent avant, pendant et après l'action :</p> <p>« Qu'allez-vous faire ? »</p> <p>« Que fais-tu ? » : pendant l'action, procéder à un arrêt de jeu, exiger que les enfants se figent en statue pour constater un placement judicieux incorrect ou interdit. Exemple : un enfant en dehors des limites ;</p> <p>« Qu'avez-vous fait ? » ;</p> <p>« Qu'allez-vous faire pour réussir ? » ;</p> <p>« Qu'avez-vous fait pour réussir ? » ;</p> <p>« Que pouvez-vous faire pour faire évoluer le jeu ? » (variables : agir sur l'espace, le nombre de joueurs, les règles, le matériel, le temps).</p> <p>Il questionne les observateurs :</p> <p>« Qu'avez-vous vu ? » ;</p> <p>« Qu'est-ce qui a été respecté ou non ? » ;</p> <p>« Qu'est-ce qui a été réussi ? » ;</p> <p>« Qu'est-ce que l'on peut dire ou proposer pour aider à réussir ? » ;</p> <p>« Quel est le résultat du jeu ? [score] ».</p>	<p><u>Pour les MS-GS</u></p> <p>Il reformule ou formule : les consignes, les règles du jeu, les modalités de jeu (statut, rôle), les critères de réussite et de réalisation. les variables.</p> <p>Il s'imprègne et utilise un vocabulaire précis : les joueurs verbalisent leurs actions.</p> <p>Il nomme les objets utilisés, les parties du corps concernées.</p> <p>Il verbalise sa stratégie.</p> <p>Les observateurs et les joueurs verbalisent le respect des règles, les actions motrices et les stratégies.</p> <p>Il comprend : les règles d'un jeu ; le but du jeu et les critères de réussite ; le résultat et l'explique ; les différents rôles ; les liens entre les faits.</p>

La démarche d'enseignement

Pour enseigner les jeux collectifs, faire progresser les élèves et dépasser la pratique d'animation, l'enseignant doit connaître les règles du jeu, les apprentissages visés, les critères de réussite et les critères de réalisation, les variables et leurs effets.

POUR LES CLASSES DE TPS ET PS

L'enseignant offrira à l'enfant **des situations de jeu adaptées** et accompagnant son développement affectif, social, moteur et cognitif, en restant dans cette zone.

Avant la séance, **l'enseignant contextualisera le jeu** à travers une courte histoire inventée ou tirée d'un album lu en classe (voir la liste fournie avec les différents jeux). Il est nécessaire de motiver les enfants de cet âge-là en utilisant une référence imagée car ils ont des difficultés à se mettre en activité au sein d'un groupe. Le jeu symbolique peut les aider à participer aux activités collectives.

L'enseignant doit accepter le fait que les TPS ne participent pas à certains moments et se mettent à l'écart.

Le jeune enfant peut avoir besoin de s'isoler pour observer avant d'agir.

Par ailleurs, **il observera** certains élèves qui produisent des mouvements impulsifs s'accompagnant de manifestations agressives et d'autres qui font preuve d'instabilité et de difficultés à poursuivre une activité précise. Le jeune enfant peut en effet avoir du mal à abandonner son projet personnel et à accepter les contraintes collectives. Dans un premier temps, l'enseignant sera obligé de laisser une certaine liberté d'action mais en évitant toute mise en danger des enfants.

Au niveau de la compréhension, l'enseignant utilisera **une puis deux consignes différentes**, pas plus, car au-delà de deux, les enfants ne mémorisent plus et oublient la troisième consigne en cours d'action.

Au niveau de la motricité, les actions utiles au déroulement du jeu (exemples : ramper sous un banc, se déplacer par deux avec un anneau, etc.) seront proposées dans la mise en train en début de séance. Tous les enfants seront alors en activité en même temps. Ils réinvestiront plus facilement leurs apprentissages par la suite lors du jeu. **Chaque jeu ne comportera pas plus de deux actions enchaînées** (exemples : ramasser un objet et aller le poser dans un cerceau) pour des raisons de mémorisation.

Pour les TPS, il est nécessaire de prévoir un temps de manipulation des objets avant de les utiliser dans le jeu. À cet âge-là, l'enfant préfère le processus au résultat (exemple : il prendra plaisir à jouer avec les objets plutôt que de les transporter d'une caisse à l'autre).

La notion de vitesse d'action ne pourra intervenir qu'à partir d'un seuil de maîtrise de l'action sans danger pour l'enfant.

Concernant la structuration de l'espace, la prise d'information visuelle du jeune enfant ne pourra pas excéder deux informations simultanées au vu de la maturation de ses capacités sensorimotrices. En conséquence chaque jeu proposera d'abord une information puis deux informations maximum nécessaires à son déroulement (par exemple : des objets de couleurs différentes et des cerceaux de couleurs différentes). En outre, les **éléments à prendre en compte seront immobiles et bien matérialisés** dans l'espace. Ils seront d'abord alignés puis ensuite dispersés dans la salle. Le jeu utilisera dans un premier temps uniquement l'espace proche avant (exemple : Le jeu des déménageurs dans lequel les éléments matériels sont placés en ligne) puis dans un espace utilisant le champ visuel à 380° (exemple : Le jeu des déménageurs en étoile, dans lequel les cerceaux vides sont placés aux quatre coins de la salle). Par la suite, avec les PS, l'enseignant ajoutera la notion de « sens de déplacement ». Mais cela nécessitera un travail préalable sur le concept de chemin et d'aller-retour (exemple : déménager des objets en suivant librement les quatre chemins proposés, puis aller et revenir par le même chemin en ligne, et ensuite en étoile).

Concernant la socialisation du jeune enfant, les jeux ne feront pas intervenir la notion d'équipe mais l'appartenance à un groupe (couleurs ou animaux) et n'intégreront ni la notion de score ni la notion de gain. En effet, à ce stade de développement, l'enfant a des difficultés à se décentrer de lui-même. Son égocentrisme nuit à une réelle coopération.

Les enfants sont incités à agir ensemble dans un but commun, prémices de la coopération, et à respecter la règle commune du jeu. **La coopération sera réduite à deux enfants** car elle est déjà une contrainte importante pour eux (exemple : transporter un anneau à deux en tenant l'anneau chacun d'une main).

LES LIENS AVEC LES AUTRES DOMAINES [TPS/PS]

À l'école maternelle, le corps constitue un vecteur privilégié pour tous les apprentissages.

R. Paoletti «Partir des expériences motrices pour améliorer le développement cognitif, pour faciliter la découverte et la compréhension que les élèves ont du réel et des concepts qui le composent ».

DANS LE DOMAINE « MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS »

Au cours des différents jeux et en classe, l'enseignant établit des moments de verbalisation sur les objets, les quantités, les couleurs des objets utilisés et les actions réalisées.

DANS LE DOMAINE « ECOULER DE L'ECRIT ET COMPRENDRE »

L'enseignant crée un lien en référence avec les récits de littérature lus en classe.

DANS LE DOMAINE «EXPLORER LE MONDE »

Au cours des jeux les enfants observent, comparent et manipulent des quantités d'objets (beaucoup, un). Ils jouent à deux ou à trois. Ils se placent devant ou derrière un camarade, sur ou sous un banc à l'intérieur ou à l'extérieur d'une maison, loin ou près des tapis ou des cerceaux. L'enseignant verbalise en situation les quantités et les connecteurs (devant/derrière ; dessus/dessous ; dedans/dehors).

POUR LES CLASSES DE MS/GS

Pour chaque jeu, l'enseignant présentera le Code de jeu en salle dans un cadre confortable et adéquat, soit sous la forme d'un schéma soit sous la forme d'une maquette. La plupart des jeux feront l'objet de plusieurs séances, la première étant consacrée à la découverte des règles du jeu.

Les arrêts de jeu et les bilans de séance permettront de **faire émerger les critères de réussite et de réalisation par les enfants**.

En effet, c'est en réfléchissant sur son action que l'enfant va progressivement prendre conscience de ce qu'il a fait et découvrir, choisir et mettre en œuvre des stratégies pour réussir.