

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE

OBJECTIF 4 : collaborer, coopérer, s'opposer

Etape 1 – Autour de 2 ans et demi - 3 ans

Etape 2 - Autour de 3 – 4 ans

Etape 3 – Autour de 5 ans

Découvrir des jeux moteurs en construisant progressivement la notion de but commun

- Prendre conscience d'un projet commun, d'abord par l'association d'actions individuelles sans réelle coordination avec ses partenaires (*aller chercher des petits objets dans une zone pour les transporter dans une autre, pour les ranger dans une caisse, pour construire un « château » commun, pour les aligner au sol en forme de « grand serpent »... faire tomber toutes les cibles qui sont dans un espace donné...*),
- Participer à des jeux caractérisés par l'existence de rôles complémentaires et coopératifs, où l'action des uns s'associe à celles des autres pour atteindre un but (*échanger, se faire passer, se lancer des objets d'une zone à l'autre, au-dessus d'une limite infranchissable pour chacun des 2 rôles...*),
- S'inscrire dans des jeux caractérisés par opposition modérée ou symbolique, que joue souvent l'enseignant (*jeux où l'on cherche à échapper à un poursuivant en se réfugiant dans des cerceaux, en montant sur des caissettes, des bancs, des aménagements de cour...*),
- Orienter ses déplacements en fonction des prises d'information sur l'espace d'action et du but recherché mais aussi, petit à petit, en fonction du positionnement de l'adversaire, lorsqu'un rôle d'opposant est introduit,
- Expliciter les réussites ou les échecs, dans le cadre de l'action ou juste après l'action, avec l'aide de l'enseignant,
- Prendre en compte les autres, s'inscrire dans des équipes de compositions différentes et accepter de jouer avec tous les partenaires désignés,
- Comprendre le résultat d'un jeu, connaître celui de son équipe, comprendre et respecter une règle donnée.

Prendre plaisir à jouer avec les autres

- Apprendre à se contrôler et à vaincre certaines frustrations (*ne pas avoir la balle ou l'objet désiré, se faire prendre, être touché...*),
- Apprendre à respecter l'autre (*ne pas se bousculer, ne pas arracher la balle ou l'objet des mains du camarade...*),
- Effectuer des enchaînements d'actions dans le cadre d'une intention (*courir pour se sauver, courir pour transporter, courir pour lancer...*),
- Explorer l'espace de jeu matérialisé par des repères facilement perceptibles (*plots, coupelles, marquage au sol...*), dans le cadre d'un groupe, pour atteindre un but donné (*transporter des objets, vider une caisse ou la remplir, lancer des objets pour atteindre une cible...*),
- Accepter de tenir différents rôles complémentaires ou opposants (*déménageurs entre la réserve d'objets à vider et la limite du centre de l'espace / déménageurs entre cette limite et la caisse à remplir, lanceurs chargés de faire tomber les cibles / releveurs de cibles tombées, poursuivant (loup chat- lion...) / poursuivi (mouton-souris, gazelle...*).

Reconnaître son appartenance à un groupe, identifier les différents rôles pour instaurer les premières collaborations.

- Percevoir l'intérêt d'associer ses actions à celles des autres afin d'atteindre un but commun (*coopérer avec ses partenaires, chercher à atteindre le but commun, accepter de perdre...*),
- Découvrir la notion de partenaire et d'entraide (*se faire délivrer, échanger...*) et la notion d'adversaire (*éviter, se faire attraper...*),
- Participer à des jeux à effectifs réduits dans lesquels les équipes ont des droits et des devoirs différents, vivre des situations dans lesquelles existe un réel antagonisme des intentions (*dérober des objets, poursuivre des joueurs pour les attraper, s'échapper pour les éviter...*),
- Accepter des règles de plus en plus contraintes, prendre des décisions (*se mettre « en danger » en prenant des risques par rapport au but, traverser une zone occupée par un adversaire...*),
- Construire un espace de jeu orienté (*par des cibles ou par un camp de départ...*),
- Connaître le résultat de son équipe et matérialiser le gain du jeu (*traces représentant des cibles atteintes, tableau des scores d'une partie, comparaison de plusieurs parties...*)

Affiner ses réponses individuelles pour améliorer le résultat de l'action collective

- Vivre et comprendre des rôles différents dans un même jeu (*poursuivre ou s'échapper, protéger une zone ou dérober des objets, défendre des cibles ou les faire tomber...*)
- Adapter ses réponses motrices dans un jeu où l'enfant tient des rôles différents successifs : changement des statuts des joueurs. (*si le chat touche la souris, celle-ci devient chat à sa place...*)
- Mettre en œuvre des capacités motrices individuelles plus élaborées pour faire gagner son équipe (*courir plus vite, ralentir, accélérer, esquiver, lancer loin et plus précis...*)
- Rechercher des solutions pour atteindre un effet donné (*faire tomber des cibles, transporter des objets dans des cibles...*)
- Prendre conscience de l'aide apportée par ses partenaires (*toucher un camarade, aller taper dans sa main pour le délivrer...*)
- Evoquer et oraliser au cours de la séance certaines stratégies utilisées (*les actions qui font gagner le renard, les bonnes idées des poules pour lui échapper...*),
- Concevoir et utiliser des représentations spatiales différentes des situations (*maquettes, photos, dessins...*) pour faciliter les échanges et se repérer.

Choisir des modalités d'actions de collaboration pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires.

- Mettre en relation le résultat et la manière de faire pour affiner les choix tactiques et les prises d'information (*percevoir et utiliser des espaces libres, prendre des informations sur le positionnement de l'adversaire ou du partenaire pour comprendre comment mieux réussir...*),
- S'informer pour prendre des décisions, de plus en plus rapidement, en fonction des intentions des adversaires et des partenaires,
- Coordonner et enchaîner certaines actions (*courir / passer / viser, courir / recevoir / lancer...*),
- Respecter plusieurs règles simultanément et participer à leur évolution en fonction des problèmes rencontrés,
- Oraliser les stratégies utilisées lors de la séance, mais également en classe lors d'un bilan ou pour anticiper sur la séance à venir : temps de concertation nécessaires impliquant l'enfant dans un projet collectif,
- Concevoir et utiliser des représentations spatiales (*photos, dessins, maquettes, plans...*)
- Collaborer efficacement avec ses partenaires pour résoudre les problèmes posés par la transmission et le déplacement d'un objet mobile (*percevoir les vitesses, les trajectoires, les points de chute...*) dans un espace orienté par la présence de cibles et par le placement des adversaires (*se relayer dans une zone matérialisée pour passer un objet, construire une stratégie collective d'attaque d'un château...*),
- Participer à des jeux où l'opposition directe est de plus en plus interpenétrée et dans lesquels les actions deviennent de plus en plus collectives,
- Assurer simultanément dans certaines situations le rôle d'attaquant et de défenseur (*atteindre une cible (panier, but, zone...) tout en empêchant l'autre équipe d'y parvenir...*),
- Représenter, coder le gain du jeu sur plusieurs parties afin de les comparer,
- Accepter et s'approprier différents rôles sociaux : arbitre (*connaître et respecter des règles, se positionner sur le terrain pour une observation efficace des comportements des joueurs, intervenir sans hésitation*), observateur (*l'observation sera guidée par un critère précis et un retour sur les observations sera effectué à l'ensemble du groupe*), responsable de la marque ou de la durée du jeu,
- Prendre des initiatives et des responsabilités au service du collectif (*participer à la prise en charge de l'aménagement des espaces d'action et de la gestion du matériel...*).

Choisir des modalités d'actions de collaboration pour expérimenter une première opposition en recherchant le contact de l'autre .2ème piste

- Coopérer pour déplacer des objets de tailles différentes (*tirer, pousser, soulever, porter...*).....
- Commencer à explorer des actions en relation avec des intentions de coopération ou d'opposition plus spécifiques (*se déplacer, se placer pour saisir, agir sur le corps de l'autre pour déséquilibrer en tirant, en poussant...*),
- Respecter l'autre (*assurer une saisie sur le corps pour faire attention aux vêtements de l'autre, accompagner l'autre au sol lorsqu'on le fait tomber, aider à se relever...*).

Construire un projet d'action individuel pour s'opposer à l'autre (fin de grande section). 2ème piste...

- Etablir des rapports constructifs à l'autre en respectant les différences de chacun. (*En fin de GS, il est nécessaire de comprendre que « l'on se bat avec quelqu'un et non contre quelqu'un »*),
- Enchaîner différentes actions comme : attraper, tirer, pousser mais aussi, résister, se protéger. tout en apprenant à anticiper les déséquilibres, les chutes et en construisant de nouveaux repères kinesthésiques..
- Respecter les règles de sécurité, (*ne pas se faire mal, ne pas faire mal, ne pas se laisser faire mal...*).

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

LES MOINS DE TROIS ANS

Aller vers une plus grande autonomie

Le jeune enfant, constamment en mouvement, déborde de vitalité. Lorsqu'il arrive à l'école maternelle, il possède de nombreuses capacités motrices, encore en développement, en ce qui concerne la locomotion (marcher, courir, enjamber ou franchir des obstacles ...) et la manipulation d'objets (ramasser, tenir, lancer, porter...). Chez les tout petits, la motricité est le premier moyen d'action sur le monde et permet de se construire et d'affirmer son identité afin de devenir autonome.

Les expériences vécues au travers des jeux collectifs doivent ainsi permettre de développer une plus grande autonomie motrice au travers de la prise de conscience par l'enfant de son corps, de ses possibilités physiques, la coordination et le contrôle des gestes quotidiens et qui va lui permettre une plus grande adaptabilité au milieu. Elles doivent créer une plus grande autonomie de fonctionnement qui se fonde sur le désir du tout petit de «faire tout seul», sans aide de l'adulte, de devenir «grand». Elles développent une plus grande autonomie cognitive qui s'ancre sur le développement du langage, de la mémoire, de l'attention. Elles contribuent enfin à une plus grande autonomie affective qui permet de contrôler ses émotions, ses sentiments, son agitation corporelle et détermine les relations aux autres.

Passer du jeu «en parallèle» au jeu «coopératif»

Certains tous petits peuvent, au début, présenter un comportement inoccupé ou observateur. Ils semblent être en retrait, éprouvent le besoin de regarder jouer les autres, ne s'engagent que si l'adulte les sollicite (et, parfois, refusent ses sollicitations). Certains enfants apparaissent également solitaires. Le cadre que doit poser l'enseignant, son implication personnelle effective, la répétition des séances et la récurrence de leur organisation doivent contribuer à rassurer ces enfants qui peuvent être impressionnés par le grand nombre de joueurs, l'agitation qu'ils perçoivent autour d'eux, les dimensions du terrain de jeu.

A cet âge, 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 : c'est ce qui caractérise le «jeu en parallèle».

Peu à peu, l'enseignant aide l'enfant à éprouver le désir de rencontrer les autres et de jouer avec eux. A ce stade, toutes et tous mènent alors la même activité sans qu'il y ait pour cela une organisation définie. Chaque enfant joue comme il veut, sans pour cela mettre ses intérêts au profit de ceux du groupe : il s'agit du «**jeu associatif**». 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...) Il s'agit de tendre progressivement vers un «**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.

Créer les prémices des collaborations, de la coopération et de l'opposition. Collaborer... coopérer

Le tout petit aime manipuler, transporter, remplir, vider..., surtout avec des objets colorés et attractifs. Il désire s'accaparer, «faire sien», posséder. Même s'il joue sans tenir compte des autres, il peut collaborer dans des situations dans lesquelles un effet commun est obtenu par des actions en parallèle. Il s'agit souvent de déplacer une grande collection de petits objets (petit matériel de jeux de construction ou d'emboîtement, caissettes, anneaux, balles, bâtons ...) de manière à ranger ou dé ranger, transporter dans une zone ou une caisse. Le tout petit s'emparera d'abord du plus possible d'objets à chaque fois, c'est pourquoi la zone dans laquelle les objets sont rangés (ou celle qui se situe au bout de l'action) doit être, à la fois, bien identifiable de manière à faciliter le repérage et suffisamment grande pour éviter les bousculades ou les collisions. Toutefois, il va peu à peu percevoir combien il était plus facile de «tout ranger» parce que chaque enfant a

apporté sa contribution au collectif. C'est aussi l'occasion de percevoir et de comprendre les premières modalités de fin ou de réussite d'un jeu, de respecter les premières règles, de mieux percevoir des espaces.

S'opposer

A cet âge, des jeux de poursuite peuvent être proposés. L'action motrice est simple et la compréhension de la règle est, de ce fait, facilitée : il s'agit de réagir à un signal et de courir pour aller vers (ou regagner) un espace qui a été préalablement identifié. La course est parfois motivée par l'existence d'un opposant (loup / mouton, chat / souris), mais certains enfants recherchent le contact physique. Ils préfèrent être attrapés et prennent plus de plaisir à l'être qu'à s'échapper. L'appui sur une forme d'«histoire» assure la compréhension des rôles et aide l'enfant à organiser les étapes de son action, à se repérer dans un espace qui doit être, au départ, clairement structuré.

Pour les plus petits, les enfants exerceront tous, simultanément, le même rôle et seront opposés à l'enseignant (ou à l'Atsem) qui tiendra seul le rôle antagoniste. En effet, les jeunes enfants ne se reconnaissent pas encore comme membre d'un groupe et encore moins d'une équipe.

L'enseignant reste la seule référence stable et le garant de la stabilité du jeu. Il joue donc, au sens premier du terme, à poursuivre les enfants, à perdre du terrain ou à en gagner. Il communique en cours d'action avec les enfants («Dépêche-toi de t'échapper, je vais t'attraper!»). Il se fait ensuite progressivement «aider» par un ou deux autres enfants qui s'approprient d'autant mieux ce rôle que l'adulte les guide, les soutient ou les accompagne dans leurs déplacements.

Certains jeux peuvent rejoindre la première catégorie des jeux de déménagement en devenant des jeux de conquête d'objets (dérober un objet sans se faire attraper, traverser une zone pour aller de l'autre côté en échappant à un poursuivant...). Des zones de sécurité (cerceaux, tapis figurant des «maisons», des «terriers»...), dans lesquelles les enfants qui ont besoin d'observer ou de prendre du temps peuvent s'arrêter avant de s'engager ou dans lesquelles ils peuvent se réfugier, sont importantes pour qu'ils s'engagent en confiance.