

Michel Barthelemy et Christian Jallon

PLUS FORTS QUE LES COPAINS

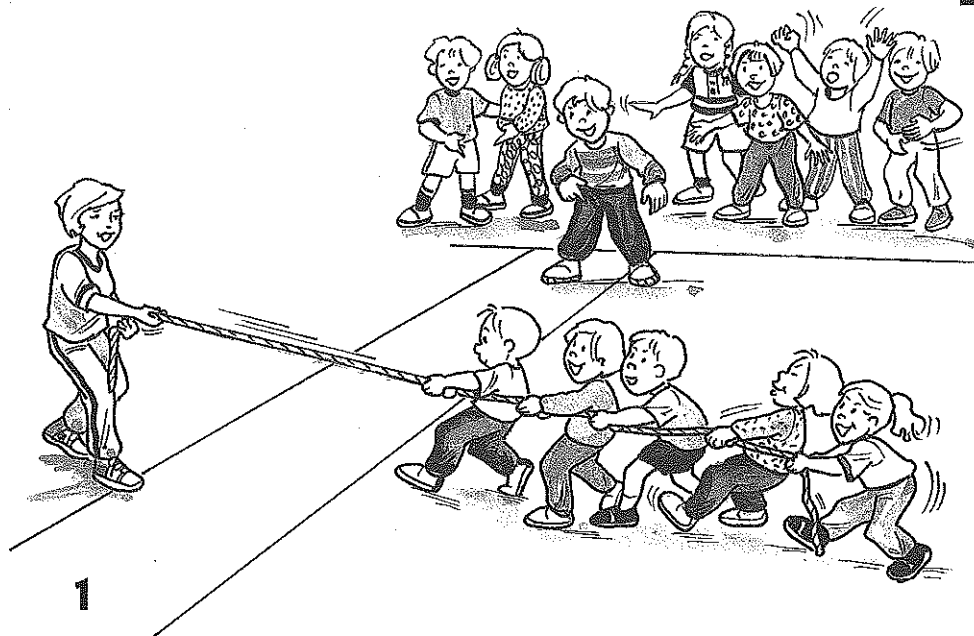
Les premières situations collectives d'opposition sont l'occasion de construire le sens et les enjeux de l'activité tout en trouvant des formes adaptées aux capacités des jeunes enfants.

CYCLE

La démarche

Avant d'aborder des formes d'opposition duelles, des situations collectives utilisant un matériel créent une confrontation indirecte plaçant les élèves dans un projet respectueux de la logique de l'activité.

- Organiser la sécurité: l'espace d'action (surface non glissante, loin des murs ou poteaux), les signaux de début et de fin (ne pas lâcher brusquement la corde).
- Choisir un mode de confrontation: le rapport aux autres est indirect par l'intermédiaire d'une corde.
- Respecter un espace/temps de l'action: les tracés au sol, la durée de chaque séquence de jeu.
- Rechercher un résultat: les adversaires doivent sortir de leur territoire. Dans ces activités, l'enfant réalise des actions élémentaires (tirer, résister) au sein d'une organisation collective. La répétition des situations permet d'ajuster progressivement son action pour être plus efficace. La formulation des principes de réalisation permet de porter son attention sur des attitudes à rechercher.



Variables

- Les distances et durées de jeu.
- La taille de la corde.
- Le nombre d'élèves.

Plus fort que les copains

But du jeu

Tirer l'équipe adverse dans son camp.

Organisation

Le même dispositif, 2 groupes d'élèves se répartissent de part et d'autre de la bande tracée au sol (dessin 2).

Consigne

Au signal, vous allez tirer tous ensemble sur la corde pour amener l'équipe adverse dans votre camp.

Rôle du maître

- Faire respecter les règles de sécurité.
- Animer, encourager les équipes et certains enfants individuellement.

Variables

- L'organisation des rôles (un arbitre qui donne le signal de départ, un chronomètreur qui indique le temps d'action en observant un sablier, un juge qui signale le franchissement de la ligne).
- La composition des équipes pour chercher comment gagner ou, au contraire, constituer les groupes les plus équitables possibles.

Observer et analyser

Pendant l'action, l'enseignant observe les comportements individuels:

- engagement moteur, recherche des actions efficaces, etc.;
- intérêt, implication, encouragement.
- combativité, abandon, refus de faire.

Après l'action, il fait énoncer:

- les sensations ressenties: « cela tire sur les bras; les mains sont rouges lorsqu'on a beaucoup joué; si les pieds glissent on ne peut pas résister... »;
- les principes d'efficacité: « il faut se placer de chaque côté de la corde pour ne pas se gêner; il faut essayer de changer pour voir si cela nous fait gagner; il faut parler pour s'encourager... ».

Prolongements

Il s'agit de progresser vers l'opposition duelle, toujours sans contact direct entre enfants.

Le cheval fou

But

Tirer ou retenir dans une opposition duelle.

Organisation

Deux lignes tracées au sol délimitent le

La séance

Elle alterne des temps d'action, d'observation, d'énonciation et de formalisation.

Plus forts que la maîtresse

But du jeu

Tirer fort pour amener la maîtresse dans son camp.

Organisation

Un espace assez grand (sol non glissant) sur lequel on a tracé une bande d'1 m de large environ, une grosse corde (dessin 1).

Consigne

Vous allez tirer très fort sur la corde pour essayer de me faire traverser jusqu'à votre maison.

Rôle du maître

- Veiller à la sécurité (pas de chute).
- Organiser les passages successifs de tous les élèves.

Illustration: C. Müller

Une séance, un thème

JEUX D'OPPOSITION

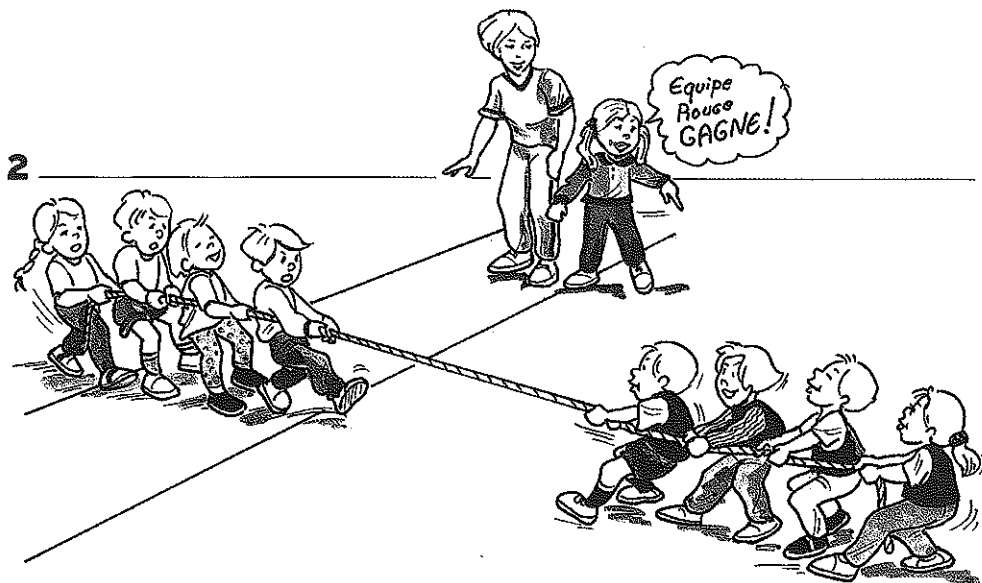
départ et l'arrivée entre lesquels des couples d'enfants évoluent parallèlement. Ils sont reliés par une corde (protégée de mousse) (dessin 3).

Consigne

Au signal, le cheval tire fort pour avancer, tandis que son partenaire le retient. Si l'un des deux a mal, il crie « stop » et le jeu s'arrête immédiatement.

Rôle du maître

- Veiller au positionnement de la corde (sous les bras ou à la taille) et de la mousse de protection (non figurée sur le dessin).
 - Former des attelages de force équilibrée.
 - Observer le réinvestissement des principes d'actions énoncés dans la séance précédente.
- Variable**
- La composition des attelages (désignés, tirés au sort, défiés).



Observer et analyser

Pendant l'action, l'enseignant observe les comportements individuels:

- engagement moteur, vitesse d'action, efficacité;
- intérêt, implication, encouragement;
- combativité, abandon, refus de participer.

Après l'action, il fait énoncer:

- les sensations ressenties: « il faut aller vite pour que le cavalier ne puisse pas

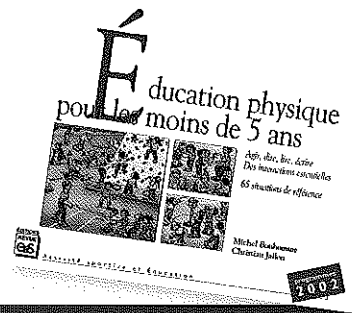
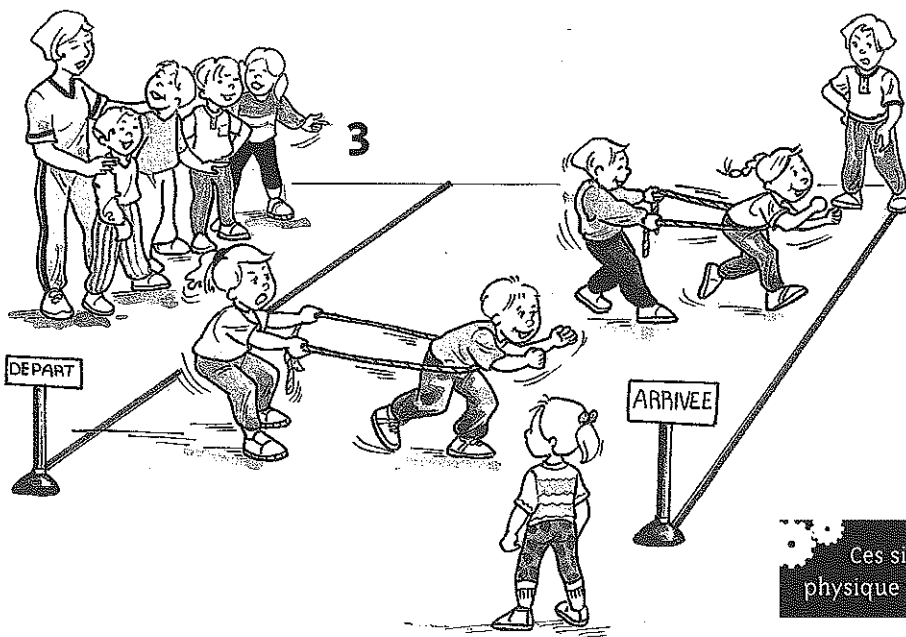
nous retenir; quand je me penchais en arrière il n'avancait pas... »;

- les principes d'efficacité selon les rôles (cheval ou cavalier): « il faut se fléchir un peu; mettre les pieds bien à plat, avancer par à-coups... ».

Relancer et évaluer

En classe, le travail sur l'énonciation des difficultés et des réussites est le support de séances de langage. Dans le cahier de vie (ou le cahier personnel d'EPS), les élèves reportent des informations sur:

- leur activité (les rôles, les difficultés, les réussites) en utilisant des codages symboliques (smileys, gommettes, dessins, dictées à l'adulte, etc.);
- leur projet: « lors de la prochaine séance, je serai (cheval/cavalier) et je jouerai avec... ».



Ces situations sont extraites de « Éducation physique pour les moins de 5 ans », Éd. Revue EP&S.