

Peu proposés à l'école, les jeux paradoxaux* sont intéressants à plus d'un titre : ils participent à la construction de la personnalité, demandent à l'élève de gérer des contradictions dans sa relation aux autres joueurs, exigent une maîtrise de ses émotions et un traitement multiple d'informations complexes. Faire vivre à l'enfant ces rôles contradictoires est l'un des objectifs poursuivis par la mise en œuvre de ce jeu proposé au cycle 3.



PAR J.-C. DEMEY ET A.-M. VENNER

L'ORGANISATION GÉNÉRALE

Espace

Les dimensions du terrain doivent tenir compte de l'âge et du nombre de joueurs :

- 15 x 20 m pour une demi-classe,
- 20 x 30 m pour une classe entière.

Il est divisé en cinq zones (cf. dessin p. 35) ; les lignes matérialisées au sol permettent aux élèves de visualiser :

- les deux espaces de jeu collectif,
- les deux camps de prisonniers,
- la rivière aux crocodiles.

Matériel

- des plots pour matérialiser le terrain et les différentes zones,
- des foulards pour différencier les deux équipes et symboliser la « vie » de chaque joueur. Ils sont accrochés à la ceinture dans le dos,
- deux ou trois cordelettes pour lier « les pattes » des crocodiles.

Effectif

- Deux modalités sont possibles :
- les enfants agissent en classe entière, trois d'entre eux sont des crocodiles ; le maître arbitre,

- la classe est partagée en trois équipes : deux jouent, une arbitre ; deux crocodiles sont nécessaires pour cette organisation. Afin que chaque élève puisse jouer les différents rôles, il convient d'effectuer une rotation.

LE JEU

But : prendre la « vie » des adversaires.

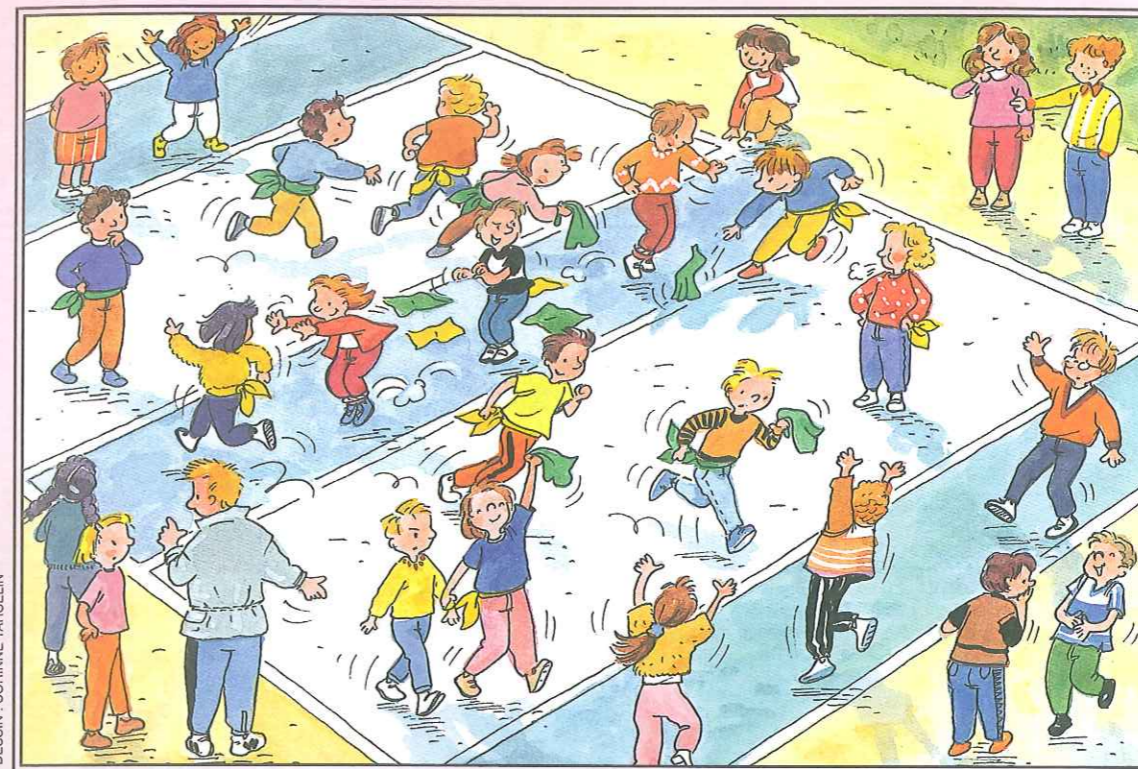
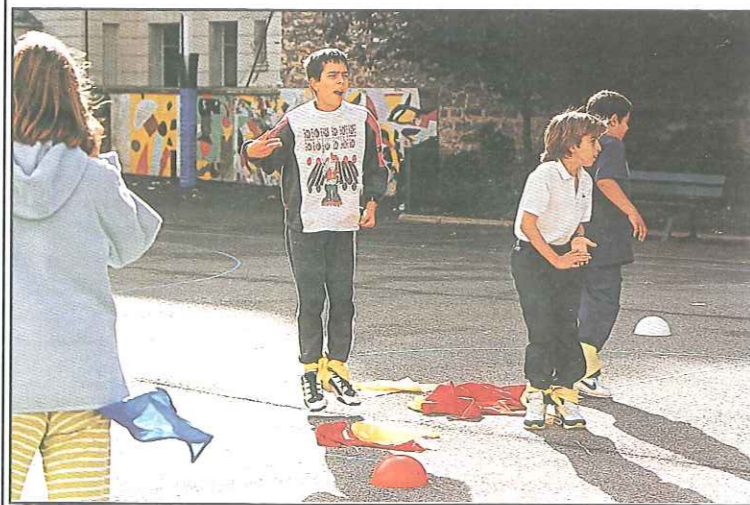
Gain de la partie : il n'y en a pas à proprement parlé : le plaisir de jouer réside dans la diversité et le rythme des actions ainsi que dans les retournements de situations dus aux alliances et contre-alliances.

Progressivement, ce jeu d'équipe évolue en jeu de groupes.

Déroulement : au signal du meneur de jeu, chaque joueur va défier un adversaire et cherche à lui dérober sa « vie » sans se faire prendre la sienne. Quand il y parvient, il conduit son adversaire dans le camp des prisonniers et confie le foulard saisi aux crocodiles.

Tout joueur accompagné de son prisonnier est provisoirement hors jeu, donc intouchable.

Les crocodiles se déplacent à l'intérieur de leur zone, par bonds successifs et ont pour mission de protéger les foulards. Cependant, si l'un d'eux parvient à toucher un enfant qui franchit la rivière, les rôles sont intervertis



PHOTOS : A. PACQUELIN
DESSIN : CORINNE TARCELIN

après échange de foulard et de cordelette.

Tout joueur libre peut délivrer un camarade en lui rendant une « vie » qu'il aura récupérée dans la rivière, sans se faire toucher par un crocodile.

La couleur du foulard récupéré détermine l'appartenance à l'un des deux groupes.

LES REMARQUES PÉDAGOGIQUES

- Les variantes possibles sont inhérentes au déroulement de ce jeu à rôles multiples. L'ambiguïté réside dans la pluralité des stratégies mises en œuvre par les joueurs selon le rôle tenu.
- L'arbitrage des jeux paradoxaux est difficile.

L'observation et le suivi peuvent être confiés à un groupe d'enfants. Cette démarche permet de mieux intégrer les règles et de visualiser les différentes stratégies élaborées selon les rôles.

- L'appartenance à une équipe n'étant jamais fixe, toute stratégie collective est inutile.

Les relations entre enfants se limitent à des rapports inter-individuels d'opposition ou de coopération ponctuelles lors de la délivrance d'un joueur (couleur du foulard).

- Des temps de verbalisation mis en place par l'enseignant permettront de faire émerger :

- les problèmes de compréhension de la règle,



- les stratégies possibles,
- les difficultés relationnelles,
- les problèmes liés à la prise d'informations.

Jean-Claude Demey,
PIUFM EPS ;
Anne-Marie Venner,
PIUFM EPS Metz.

Ce jeu est inspiré d'une création de Laurence Fuchs et Christine Maire, étudiantes à l'école Normale de Metz.

* Jeu paradoxal : à tout moment, chaque joueur peut décider d'être un partenaire ou un adversaire des autres.