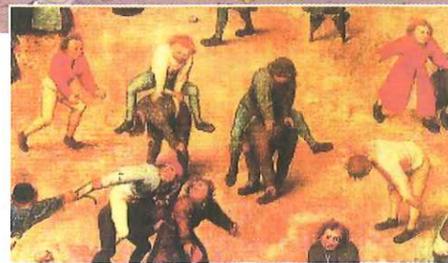
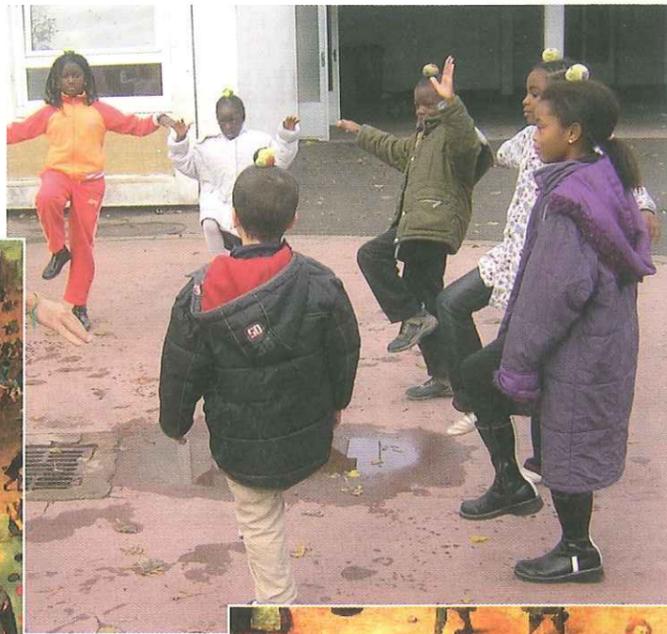




Jeux de cour, jeux d'enfants



Par S. Macazaga et R. Sabalo

La présentation d'un tableau de Bruegel a motivé ce travail interdisciplinaire et une correspondance entre deux classes.

A l'initiative des conseillers pédagogiques arts visuels et EPS, deux classes de la circonscription de Bayonne ont mené en 2006 un projet interdisciplinaire les conduisant à connaître et inventer des nouveaux jeux de cour.

« Les jeux d'enfants »

Cette reproduction du tableau de Pieter Bruegel a été le point de départ commun aux deux classes. La richesse de cette œuvre, scène de vie villageoise du XVI^e siècle aux Pays-Bas, a non seulement suscité un travail en arts plastiques (étude de la couleur, lecture et compréhension de l'image), en histoire (comparaison de la vie quotidienne des enfants), en production d'écrit (invention et écriture des règles de jeux) mais également créé l'envie de vivre les jeux en EPS.

En arts plastiques

Comme pour toute analyse collective d'œuvre artistique, les élèves ont, dans un premier temps, exprimé leurs sensations. Ils ont progressivement établi les liens entre les moyens choisis et les effets produits.

La couleur

Les élèves ont été sensibles à la tonalité d'ensemble qui suggère le passé. Ils ont tenté de reconstituer la palette du peintre en recherchant toutes les nuances de couleurs visibles sur l'œuvre, mais en gardant à l'esprit qu'elles avaient subi les dommages du temps et que nous travaillions sur une reproduction.

Les formes

Des élèves ayant remarqué que chaque groupe d'enfants représenté pouvait s'inscrire dans une forme géométrique simple, un travail avec des calques leur a fait retrouver toutes les formes utilisées et leur organisation sur le tableau. L'observation d'une œuvre de Kandinsky a permis d'établir un répertoire des formes élémentaires.

La figuration

Les élèves ont détaillé la multitude de scènes qui composent le tableau. Ils ont ainsi observé des enfants jouant avec des bouts de bois, d'os, des cerceaux et des tonneaux... Apparemment documentaire et réaliste, cette scène leur a semblé pourtant bien improbable : ils se sont aperçu que les

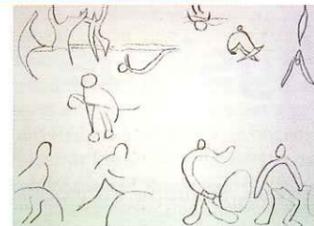
visages étaient à peine esquissés ; ni les visages ni la conformation des corps n'évoquent l'enfance. Ce qui les caractérise tous, c'est qu'ils semblent ne pas avoir d'âge. La comparaison avec d'autres œuvres classiques leur a permis d'observer les évolutions au cours des siècles suivants, dans la représentation des personnages, en particulier celle des enfants.

La composition

La structure du tableau combine une perspective linéaire (lignes de fuite) avec un

Sur cette affiche de Yasushi Yocode, les élèves ont trouvé des similitudes avec le tableau où les personnages stylisés évoluent par groupes sans sens de lecture apparent.

éparpillement des personnages, ce qui rend difficile le cheminement du regard. Nous avons cherché à identifier le positionnement du peintre : pour représenter la place du village, il devait être en hauteur, ainsi il a pu esquisser les rues éloignées, mais aussi la nature de la campagne environnante ; nous avons schématisé ces espaces. Puis, en utilisant des cadres de carton, nous avons isolé chaque groupe d'enfants constituant une véritable saynète, l'ensemble contribuant à l'impression de diversité, comme dans nos cours d'écoles où de nombreux jeux cohabitent le temps d'une récréation. Certains ont même perçu du bruit dans l'œuvre ! Ce foisonnement a suscité des interrogations sur les procédés de réalisation et le temps passé à peindre. La comparaison avec d'autres documents nous a fait découvrir des compositions analogues et même des publicités plagiant ouvertement l'œuvre de Bruegel.



Le mouvement

Ce thème a été au cœur du travail interdisciplinaire et a conforté les acquis antérieurs. Les élèves ont observé chaque petit groupe représenté. Après en avoir sélectionné un, ils ont, en liaison avec le travail de produc-

tion d'écrit, cherché à reproduire cette impression de mouvement. Ils se sont entraînés à "croquer" de nombreux objets, des personnes immobiles puis en mouvement. La comparaison avec d'autres œuvres a enrichi leurs productions et été l'occasion d'aborder les techniques des plasticiens tant classiques (comme Bruegel) que modernes et contemporains.

En histoire

L'observation de plus en plus précise a suscité la comparaison des jeux d'hier et d'aujourd'hui : les enfants, plus de 250 sont peints sur ce tableau, n'ont pas de jouets sophistiqués, ils utilisent des objets de la vie quotidienne... mais cela ne les empêche pas de jouer, comme les enfants d'aujourd'hui ! Nous nous sommes rendus au musée basque de Bayonne pour découvrir les jeux locaux que pratiquaient les enfants d'alors. Les élèves ont également remarqué la cruauté de certains jeux de l'époque, témoignant du rapport de l'homme à la condition humaine. Les recherches sur le contexte historique ainsi que sur la vie de Bruegel (occasion d'apprendre à rédiger une biographie) leur ont permis de comparer cette œuvre aux autres productions de l'artiste. Ils ont observé des constantes (nuances de couleurs, personnages représentés, tenues vestimentaires) mais également l'originalité de ce tableau dans un ensemble de représentations souvent morbides.

En production d'écrit

Chaque élève a choisi un élément du tableau, imaginé et écrit la règle d'un jeu. Selon les cas, on trouve un grand respect de l'illustration (travail d'analyse et de compréhension) ou au contraire, des analogies (jeu reprenant les caractéristiques d'autres jeux connus) ou des combinaisons plus subtiles laissant parfois libre court à l'imagination (cf. exemples page 32). Après un travail d'observation et d'analyse en groupe de diverses règles de jeu, les élèves ont identifié les similitudes et les différences et donc dégagé les critères indispensables

LA REPRÉSENTATION DU MOUVEMENT

Pour saisir l'essentiel de chaque jeu, les élèves ont tenté d'en représenter le mouvement. Focaliser le regard de l'enfant sur le mouvement et uniquement le mouvement n'est pas chose simple : il faut expérimenter diverses techniques, comme comprendre la pertinence du trait, plisser les yeux pour « voir en synthèse », produire des graphismes « qui bougent », grâce à la juxtaposition de figures stylisées.



de construction. Ils ont ainsi perçu l'essence même des jeux. L'écriture de ces textes devait respecter les contraintes de production d'écrit tout en conservant la faisabilité et l'intérêt.

GUIDE D'ÉCRITURE ET DE RELECTURE POUR L'ÉLÈVE

Mon texte permet de comprendre un jeu car j'ai écrit :

- le titre ;
- l'organisation (matériel, espace, joueurs...);
- le but du jeu ;
- le déroulement ;
- les règles.

J'ai choisi de conjuguer les verbes au...
J'ai vérifié les accords sujet-verbe.
J'ai vérifié les accords dans les groupes du nom (masculin ou féminin, singulier ou pluriel).
J'ai vérifié l'orthographe des mots dont je ne suis pas sûr.
J'ai correctement placé la ponctuation.
Enfin j'ai relu mon texte.

En EPS

C'est l'expérimentation dans la cour qui permettait de valider la production écrite : l'auteur lisait la règle de jeu et un groupe d'enfants y jouait. Certaines règles étaient trop précises, d'autres laissaient trop d'incertitudes. Les nécessaires allers-retours entre l'activité d'écriture et l'expérimentation dans la cour aboutissent à un texte adapté. Lors de ces mises en jeu, les élèves ont pu reconnaître des similitudes et des différences entre :

- les jeux qui développent la motricité (marelles, osselets, toupie, élastique) ;
- ceux où l'on cherche la performance et à battre son record (corde à sauter, lever de pierre, porter de bidon) ;
- les défis où l'on s'oppose à un autre joueur, directement (balle au mur, raquette et pelote, cavaliers) ou à distance (corde à sauter) ;
- les affrontements collectifs, comme le tir à la corde ;
- les jeux où l'expression, l'émotion sont sollicitées (rondes, jeux de dialogues et ritournelles, rondes...).

En technologies de l'information et de la communication (TIC)

L'écriture des règles de jeux a nécessité le recours à l'outil informatique et l'emploi d'un logiciel de traitement de texte. Cette mise en forme rigoureuse a précédé l'échange des fiches entre les deux classes : pour que leurs jeux soient consultables par Internet, ils devaient créer leur page ●●●

Le voleur, les maîtres et les éléphants

Jeu créé par Alexandra

Nombre de joueurs : au minimum 5. Terrain de jeu : un sol souple, 5 mètres de largeur et 10 de longueur.

Organisation des joueurs : 2 éléphants (élèves qui portent les autres sur le dos), 2 maîtres (chaque maître est sur le dos des éléphants) et 1 voleur.

Déroulement : le voleur doit attraper les maîtres en leur courant après. Le maître attrapé devient le voleur, l'éléphant devient le maître et le voleur devient l'éléphant.

Les chapeaux

Jeu créé par Marina et Joana

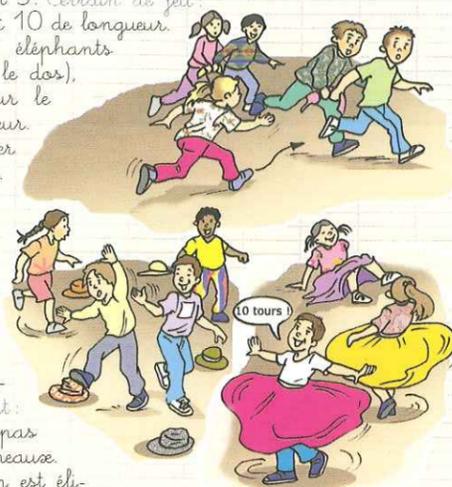
Nombre de joueurs : 5 ou plus. Matériel : des chapeaux.

Disposition des joueurs : ils se tiennent debout en groupe. Déroulement : il faut éviter les chapeaux et ne pas pousser les adversaires sur les chapeaux. Quand on touche un chapeau, on est éliminé. Qui gagne ? Le dernier en piste.

Tournicote

Jeu créé par Charlotte

Nombre de joueurs : au moins 2. Terrain : de l'herbe. Matériel : une jupe à volants. Disposition des joueurs : ils se tiennent debout. But du jeu : tourner le plus longtemps possible pour gonfler la jupe, sans s'arrêter de tourner pendant que les autres tournent. Qui gagne ? Celui qui a fait le plus de tours (ou le dernier debout).



Illustrations : C. Müller

de site en employant un logiciel éditeur html et, pour consulter les jeux de l'autre classe, devaient utiliser le navigateur internet.

Ce travail s'est prolongé par une présentation sur le site de la circonscription : sous forme animée, chaque élément du tableau est sélectionnable pour faire apparaître le jeu créé. Cette présentation dynamique et moderne montre tous les domaines explorés. Elle met en valeur le travail de chaque élève et contribue à en conserver la mémoire. Cette valorisation auprès des familles conforte la qualité des apprentissages.

Sophie Macazaga,

Professeur des écoles, école élémentaire la Quiéta, Saint Pierre d'Irube (64);

Régis Sabalo,

Professeur des écoles, école du Petit Bayonne, Bayonne (64).

À propos de cet article

Ce travail a été initié et accompagné par Alain Larrieu (CPC-EPS), circonscription de Bayonne (64) et Éliane Pibouleau-Blain (CPD-Arts visuels, 64). <http://webtab.ac-bordeaux.fr/Primaire/64/bayonne/eps/Bruegel/index.htm>



La cour dont nous rêvons

Par J. Babuchon

Au cycle 2, la recherche de situations motivant des activités de production d'écrit peut s'appuyer sur les événements qui entourent la vie de la classe. Ainsi, l'annonce de l'organisation d'un salon du livre du Sport a donné aux élèves l'envie de réaliser un livre original qu'ils pourraient présenter à cette occasion. Pour cela, ils ont engagé un travail de lecture d'ouvrages documentaires, de livres sportifs et d'albums de jeunesse. Ils ont compris la structure des textes et déterminé un thème extravagant afin de concrétiser ce projet très sérieux.

Faire entrer l'imaginaire dans la classe

Pour créer un livre dont on pouvait être sûr qu'il n'existait pas déjà, il fallait qu'il présente des sports que jamais personne n'avait décrits auparavant. C'est ainsi que l'idée a germé d'inventer et de décrire des sports loufoques. Les élèves ont donc dû faire preuve d'imagination et de créativité. Ils se sont largement inspirés de leur environnement (l'école, ses escaliers, sa cour... mais aussi les lieux proches où ils ont l'habitude d'évoluer) et ont commencé à imaginer les détournements possibles. L'inventaire d'accessoires utilisés pour la pratique de certains sports (les cordes d'escalade, les masques et palmes de plongée...) a enrichi la réflexion menée par petits groupes.

La démarche

À raison d'une séance par semaine, les élèves se sont engagés dans la présentation de chaque sport loufoque. Un travail de comparaison avec des textes prescriptifs (règle de jeu, notice) a permis d'identifier les éléments constitutifs de leur récit. L'originalité du jeu devait se retrouver dans l'écriture de sa fiche descriptive : ils ont intégré de (fausses) références historiques, imaginé des finalités impossibles, détourné les règles existantes, joué à transgresser les codes et règles habituels et même imaginé de s'affranchir des lois de la pesanteur ! Le travail de production d'écrit, par réécritures successives s'est ensuite poursuivi en utilisant les outils numériques à leur disposition dans l'école et avec l'aide d'un photographe-graphiste. L'articulation entre le texte et l'image ont été abordés : si les sports étaient loufoques, la présentation devait

LA PICOUVERCLE



« Sport collectif qui se pratique avec un minimum de deux personnes et un maximum de deux personnes. Debout sur une table de picouvercle (mélange de table de cuisine et table de ping-pong) le but est de s'échanger la balle sans tomber de la table... de préférence. L'utilisation de couvercles permet de renvoyer la balle mais aussi de s'abriter par temps de pluie. Prévoir alors deux couvercles par personne. »

« Ce sport mécanique inventé par Napoléon a la particularité de préserver l'environnement. En effet la structure des motos faite de bois et de fer ne nécessite pas d'essence. Le ressort situé en dessous lui permet de se déplacer par bond de 20 cm. Le port du casque est obligatoire car si le ressort se dérègle des bonds d'une hauteur de 5 m pourraient être atteints et provoquer des rhumes à cause de l'altitude. »

LA MOTO ÉCOLO



PALMAPONTE



« À l'origine, ce sport asiatique inventé par les Chinois au siècle dernier (1920) était réputé dangereux. En effet, la poutre instable où devaient s'exécuter les concurrents occasionnait de fréquentes chutes, dont certaines pouvaient être terribles. Dès lors, l'utilisation de palmes fut conseillée pour assurer aux participants, âgés de 3 à 8 ans, une meilleure adhérence. Le but est d'avancer sur la poutre les bras bien écartés afin d'assurer un équilibre parfait et offrir une prise au vent qui permettra aux concurrents de s'élever. Lors du décollage le battement de palmes est autorisé. »

l'être, mais l'illustration aussi. Le travail sur l'image a permis de réfléchir à la mise en scène des jeux, à s'interroger sur les points de vue et les effets créés. Il s'est concrétisé par l'élaboration d'une fiche descriptive (titre, texte et illustration) pour chaque jeu.

La finalisation

Lors de ce travail, les élèves ont pu porter un regard différent sur l'environnement et s'interroger sur leur espace proche. En choisissant de détourner ces éléments du quotidien de façon imaginaire, on donne un pouvoir de création aux élèves qui peuvent alors montrer toutes leurs capacités imaginatives. Le respect des contraintes (règles

d'écriture, travail sur l'image) est l'occasion d'apprentissages rigoureux. Enfin, la présentation dans le cadre officiel du Salon du livre sportif a été une satisfaction supplémentaire, apportant reconnaissance et valorisation du travail de la classe.

Jocelyne Babuchon,

Professeur des écoles, École élémentaire Gambetta, Massy (91).

À propos de cet article

Nous remercions P.-E. Petit, photographe-graphiste qui a accompagné ce travail et dont les photos illustrent cet article.

L'épreuve d'éducation physique et sportive au CRPE

Pierre-Philippe Bureau, Mireille Quévieux, Philippe Vanroose, Yves Touchard, Thierry Choffin,

PRIX ET CODES

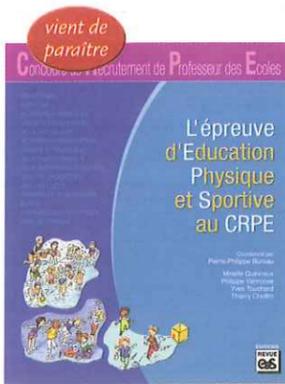
prix
22 € sans port
26 € port compris
code
11055
ISBN
978-2-86713-340-4

FICHE TECHNIQUE

parution
Mai 2007
descriptif
20 cm x 24 cm
Illustrations Couleurs
144 pages

- Un programme d'entraînement pour la danse et le 1500 mètres, assorti de conseils pratiques.
- Des propositions méthodiques pour structurer l'exposé et répondre aux questions du jury.
- Une présentation du système éducatif, des besoins des élèves, des connaissances en EPS.
- Un répertoire de 52 situations couvrant toutes les activités aux trois cycles de l'école primaire.

Voici donc tout ce que le candidat au CRPE doit connaître pour passer l'épreuve d'EPS avec succès. Détaillant les savoirs indispensables pour enseigner une EPS équilibrée, cet ouvrage s'adresse plus généralement à tous les enseignants du primaire soucieux d'actualiser leurs connaissances.



inclus rapports de jury 2006





Par G. Goichon et J.-M. Pallardy

Dans la cour d'école de nos grands-parents

Ce projet a engagé les classes de cycle 2 des écoles de la ZEP de La Roche-sur-Yon (85) dans des travaux pluridisciplinaires finalisés par une rencontre en fin d'année.



Photos : coordination ZEP 85

La récréation est un moment privilégié où les élèves apprennent à vivre ensemble et découvrent la relation aux autres. Il y a les timides, les agressifs, les craintifs, les leaders... Ceux qui réussissent à bien s'entourer y gagnent la confiance en eux et la valorisation, alors que d'autres peuvent être rejetés. La récréation est également le lieu où l'on apprend le plaisir du jeu et les règles qui vont avec. « La transmission se fait des plus grands vers les plus petits qui les regardent jouer. On joue réellement à un jeu lorsque l'on atteint une tranche d'âge précise¹. Les pogs n'ont pas détrôné les billes, l'élastique est encore dans les cartables et Am-stram-gram résonne toujours dans les cours ! Permettre aux enseignants de porter une attention particulière à ce temps éducatif, apporter des éléments concrets pour le rendre plus vivant pour les élèves, éventuellement remédier aux conflits... sont les raisons qui ont motivé le choix de l'équipe de circonscription d'initier un projet intitulé « Jeux de rencontres - rencontres de jeux ».

Les objectifs

Le projet d'action de la ZEP met l'accent sur l'amélioration de la maîtrise de la langue et le développement de la citoyenneté en renforçant la relation école-familles. En choisissant le thème des jeux pratiqués à l'école du temps de leurs grands-parents, on favorise les échanges intergénérationnels et l'on aide les élèves à construire leur personnalité par l'acquisition d'une culture personnelle ancrée sur le patrimoine collectif. Le projet donne du sens aux apprentissages fondamentaux et place les classes dans la dynamique collective du réseau d'éducation prioritaire.

Un support initial

Une mallette² intitulée « Les jeux à l'école

de nos grands-parents » a été remise à chaque groupe scolaire. Elle comporte :
 - des albums de littérature jeunesse pour favoriser une lecture en réseau ;
 - des documents pratiques (fiches de jeux et ouvrages techniques) ;
 - des ressources pédagogiques ;
 - du petit matériel (toupies, toupie à fouet, yoyo, bilboquet, corde à sauter, diablo, mikado, osselets, billes, échasses, etc.).

Le travail en réseau

Les enseignants de 11 classes de cycle 2 (GS, CP, CE1) engagées dans ce projet se sont retrouvés régulièrement pour faire un bilan de l'avancée du travail de chaque école, échanger et mutualiser les idées intéressantes (sites internet, mais aussi propositions de sorties comme le Musée de l'école de Courlans (79) ou la « Classe d'autrefois » aménagée à l'inspection départementale de Fontenay-le-Comte) et envisager la poursuite de leur action.

Les actions des classes

A l'école du Pont Boileau, les GS et les CP ont travaillé en décloisonnement et une après-midi de découverte des jeux d'autrefois a été organisée avec des parents d'élèves. A l'école Jean Yole, les CP et CE1 ont interviewé et filmé d'anciennes institutrices. A l'école Jean Moulin, les élèves des deux classes de GS, dans le cadre d'un échange de service des enseignants, ont réalisé une affiche pour l'entrée de l'école, analysé le tableau du peintre Pieter Bruegel et découvert les jeux traditionnels lors des séances d'EPS. Des échanges entre les classes maternelles et élémentaires ont eu lieu. Dans une autre école, une grand-mère est intervenue pour montrer la réalisation de véritables osselets à l'ancienne, avec des os de mouton, de porc ou de bœuf. À l'approche de Noël, certains ont questionné

Le son de la cloche fend le silence de la classe... Avec un signe de tête la maîtresse lâche « vous pouvez y aller »... Tandis que certains courent en tous sens et s'écorchent déjà les genoux, d'autres ressortent précieusement du fond de leurs poches, les trésors du jour, billes, élastiques et autre yoyo... C'est la récré !

James Nar

les grands-parents pour savoir ce qu'ils avaient eu en cadeau de Noël à l'âge de 6-8 ans...

La valorisation des actions

Progressivement, le site internet³ des écoles de la ZEP s'est enrichi des fiches réalisées par les classes de jeux, comptines et matériels découverts : jeu des 4 coins, notice de fabrication de la salière, jeux de billes...

La foire aux jeux

L'idée d'une rencontre interclasse sur le thème des jeux anciens a été proposée dès le début d'année pour donner du sens aux activités de lecture, d'écriture et d'apprentissage en EPS. Ce terme a été repris par analogie aux foires évoquées par les anciens qui rassemblaient, au-delà des villages, toute la population dans une ambiance festive.

1. J. Delalande, *La cour de récréation*, « Pour une anthropologie de l'enfance », Éd. Presses Universitaires de Rennes.
 2. Financée dans le cadre d'un partenariat entre l'Éducation nationale et la ville de La Roche-sur-Yon.
 3. www.ecoles.ville-larochesurion.fr/zep, rubrique échanges/jeux à l'école d'autrefois.

Une préparation interdisciplinaire

Les principales étapes ont été :
 - la recherche active des jeux pratiqués par les parents ou grands-parents, afin de les connaître, d'apprendre à formuler les règles pour les montrer ou les expliquer ;
 - le choix de deux jeux maîtrisés (pratique régulière) avant d'élaborer collectivement une fiche descriptive destinée aux autres élèves ; l'activité fonctionnelle prend tout son sens (écrire pour être compris, lire pour réviser) et doit respecter les contraintes de présentation (publication sur le site internet) ;
 - la lecture et la compréhension de fiches éditées par d'autres classes ;

- l'entraînement aux jeux sélectionnés pour se préparer au sein de l'école.

La journée de rencontre

Elle est l'occasion de réunir les générations (élèves, parents et anciens). L'encadrement est assuré par les enseignants, intervenants et parents. Chaque classe s'organise au préalable en groupes de 10 à 12 enfants qui s'inscrivent pour participer à 8 activités parmi les 11 ateliers proposés. Tout au long de la journée, ils se succèdent ainsi alternant, pendant 25 minutes environ, jeux dansés, échasses et élastique, jeux de billes, d'adresse (yoyo, diablo, billes, bilboquet

Des exemples de jeux



UN JEU DE STRATÉGIE

Le Kiperrak

Dispositif : 2 à 4 joueurs s'opposent ; 10 bâchettes ou allumettes par joueur, un dé, un gobelet, une main dessinée sur une feuille de papier, les doigts sont numérotés de 1 à 5.

Déroulement : le premier joueur lance le dé et place une bâchette sur le doigt indiqué. S'il y a déjà une allumette, il récupère la bâchette et doit rejouer. Si le 6 apparaît, il se débarrasse directement de son allumette dans le gobelet. Après un coup gagnant (un 6 ou une allumette déposée), le joueur peut soit rejouer, soit passer la main.

UN JEU DE POURSUITE

La chandelle

Dispositif : le nombre d'enfants est illimité ; l'espace doit être vaste ; un mouchoir.

Déroulement : les joueurs sont assis en cercle face au centre. Ils chantent « traîne, traîne mon balai, je n'sais pas à qui le donner. J'marierais les filles avec de la guenille, j'marierais les gars avec du chocolat ! 1, 2, 3 fermez p'tits pois (fermer les yeux) ! 4, 5, 6 tirez la saucisse (tirer la langue) ». Il faut garder les yeux fermés jusqu'au signal (« ça y est ») du meneur. Pendant la chanson, le meneur passe derrière la ronde et dépose le mouchoir dans le dos d'un enfant puis s'élance pour réaliser un tour : s'il y parvient, il prend la place de l'enfant désigné ; si celui-ci l'a poursuivi et rattrapé, il vient s'asseoir au centre de la ronde (s'il perd à nouveau, il aura un gage).



DES JEUX DE BILLES

Le mur

Dispositif : une série de lignes situées à 4 m d'un mur, puis 5, 6, 7 m, etc. ; une bille par joueur.

Déroulement : les joueurs lancent leur bille tour à tour. Celui qui place la sienne le plus loin du mur ou qui le touche est éliminé et perd sa bille. On reprend sa bille et on rejoue de la ligne suivante en terminant par le joueur le plus près du mur au lancer précédent. Le gagnant est celui qui remporte l'ensemble des billes. Un seul joueur est éliminé à chaque série ; si plusieurs touchent le mur, ils rejouent pour se départager et éliminer un seul d'entre eux.

Illustrations : C. Müller

AVANT LA TÉLÉ

Nous avons sélectionné cet album pour la mallette des écoles car il permet d'engager les élèves (même les plus jeunes) dans une lecture d'images suscitant la comparaison : même lieu (l'école) mais autre époque.

Auteur : Yvan Pommeaux ; Illustration : Nicole Pommeaux ; Éd. École des loisirs.



ou osselets, mikado, puces, toupies), jeux de course (chat, épervier, 4 coins), scoubidou et pliages, jeux de la nature, jeux d'« avant la télé », marelles et sauts à la corde, etc.

Le bilan

La « foire aux jeux » a rassemblé plus de 300 élèves motivés par la concrétisation de leur année. La mallette remise à chaque école a suscité de l'intérêt, créant un référentiel commun à toutes les classes. Elle s'est enrichie des travaux, recherches et productions de chacun : fiches et descriptifs de jeux d'autrefois ou documents d'époque ont progressivement été échangés... Elles poursuivent leur vie dans chaque école.

Au-delà de la dynamique créée par le projet, de nombreux enseignants ont pu mesurer la modification des comportements de leurs élèves et des jeux pratiqués librement pendant la récréation. ●

Gisèle Goichon,
 Coordinatrice ZEP,
 La Roche-sur-Yon (85) ;
Jean-Marcel Pallardy,
 CPC-EPS, La Roche-sur-Yon (85).

À propos de cet article

La présentation de ce travail a reçu le prix 2005 de l'innovation éducative de la Ligue de l'enseignement.



Les corbeilles magiques envahissent la cour



Par M. Chapuisat



Photos : M. Chapuisat

Organiser les temps de pause sans entraver le besoin de liberté est le défi ici relevé.

Préoccupé par les agitations régnant dans la cour de récréation, le directeur des écoles primaires de Vouvry (Canton du Valais, Suisse) a trouvé une solution. Une idée simple, un minimum de moyens, une application efficace et une satisfaction généralisée : Alexandre Hasler a insufflé dans les préaux une énergie aussi tonique que positive grâce aux corbeilles d'activités. Et les maîtres sont formels : l'atmosphère est plus détendue, ils peuvent profiter de leur récréation sans intervenir ! Des enfants qui bougent et une cour colorée, le bonheur en quinze minutes (...).

Insuffler un vent nouveau

À l'origine, un constat un peu alarmant : la récréation devient un lieu de règlements de comptes, de rixes entre petits et grands. De plus, il y règne une oisiveté malsaine. D'où l'idée de dynamiser les pauses. En 1996, l'expérience des tournois de basket-ball interclasses a alors débuté. Mais la satisfaction des premiers temps a vite cédé la place à de nouvelles tensions fomentées par des questions d'arbitrage et de fair-play. Les problèmes s'étaient donc déplacés, ils n'avaient pas disparu... Lors d'un passage à la médiathèque de Macolin, Alexandre Hasler découvre une cassette-vidéo retraçant l'animation des récréations des années quarante à nos jours, avec, notamment, les premières caisses « Jeunesse + Sport ». Séduit par les idées qu'il y trouve, il pro-

jettera aussitôt le film à ses collègues et passe rapidement de la gestation à la réalisation.

Du "fait maison"

Dès l'année scolaire 1998-1999, un groupe s'attaque à la fabrication du matériel de base grâce à la collaboration des maîtres de travaux manuels. Des gobas - sortes de planchettes en bois munies d'élastiques - bilboquets et autres engins solides voient ainsi le jour. Les petits objets dépareillés de la salle de gymnastique - frisbees, cordes à sauter, etc. - retrouvent une seconde jeunesse, et quelques nouvelles acquisitions (échasses, ballons, raquettes, street-hockey, etc.) viennent garnir les corbeilles destinées à chaque classe. La répartition du matériel établie par les maîtres permet le développement harmonieux des facteurs de condition physique et de coordination. La force, la vitesse, l'endurance, l'équilibre et l'orientation sont particulièrement sollicités lorsque l'on observe les enfants. L'investissement est minimal, il ne nécessite pas de budget spécifique. Les lignes des terrains sont marquées par la commune, alors que les élèves dessinent eux-mêmes les jeux de marelle ou d'échecs.

Un espace autogéré

Le fonctionnement est très simple : chaque vendredi après-midi, les seize corbeilles changent de classe selon une planification établie en début d'année. La vaste panoplie permet aux enfants de découvrir chaque semaine du matériel et des jeux nouveaux.

Un inventaire complet recense le contenu de chaque corbeille. Quant à l'utilisation des engins, il est laissé à la grande liberté des enfants qui se réapproprient les jeux, inventent et fixent leurs propres règles. Ils posent leurs limites, laissent vagabonder leur imagination et cherchent à résoudre eux-mêmes les dysfonctionnements éventuels. Cet aspect semble particulièrement intéressant à l'heure où tout loisir tend à être conditionné, structuré, formaté. Ici, ni championnats, ni interventions magistrales. Cet espace appartient aux enfants, aux objets, utilisés parfois à d'autres fins que leur usage originel. La récréation, cet espace de liberté, garde donc son rôle premier : chacun doit trouver sa place dans cette microsociété sans intervention de l'adulte. Or, on sait combien cette recherche est formatrice sur le plan du développement de la dimension sociale. D'autre part, ces découvertes ne sont ni évaluées, ni mesurées. Il reste une part de franche gratuité, si précieuse à une époque où les critères de rentabilité sont exacerbés. Et ça marche! ●

Marianne Chapuisat
Rédactrice Revue Mobile (Suisse).

À propos de cet article

Nous remercions la revue *Mobile* qui nous a autorisé à reproduire cet article paru dans son numéro de février 2006.
www.mobile-sport.ch

ÉDITIONS REVUE EPS
11, Avenue du Tremblay
(Bois de Vincennes)
75571 PARIS CEDEX 12
Tél.: 01 41 74 82 82
Fax: 01 43 98 37 38
www.revue-eps.com
Email: redactions@revue-eps.com
ESPACE-LIBRAIRIE ET BUREAUX
OUVERTS
Du lundi au jeudi: 8 h 30-18 h
Vendredi: 8 h 30-17 h

Ancien directeur: Jean Vivès
Directrice: Claudine Leray
REVUE EPS 1
Publication du Comité d'études
et d'Informations pédagogiques de
l'éducation physique et du sport, fondé
en 1950 par l'Amicale des anciens
élèves de l'école supérieure
d'éducation physique.
Président d'honneur: G. Roger
Président: G. Klein

Vice-présidente: D. Petit
Secrétaire: M.-M. Passemard
Secrétaire-adjointe: N. Costantini
Trésorier: Y. Touchard
Inscription à la commission
paritaire des publications
1008G83702 (9-05-03)
Dépôt légal 2^e trimestre 2007.
ISSN 0245-8977
Directeur de la publication: Gilles Klein
Rédactrice en chef: Claudine Leray

Rédaction: Pierre-Philippe Bureau,
Françoise Jézéquel
Secrétariat de rédaction: Jocelyne Pujol
Diffusion-abonnements: Isabelle Haradji
Direction artistique: Laurent Moreau
Réalisation: Marie Linard
Publicité
Mistral Média - 365, rue de
Vaugirard
75015 Paris - Tél.: 01 40 02 99 00
Directeur commercial: L. Lehéricy
Directeur de la publicité: D. Bichot

Impression
Jouve - 1, rue du Dr Sauvé
53100 Mayenne
ABONNEMENTS
1 an, 5 numéros 22,25 €.
Revue EPS - Service abonnements
22, rue René Boulanger
75472 Paris Cedex 10
Tél.: 01 55 56 71 28
Fax: 01 55 56 71 10
Email:
abonnements.eps@groupe-gli.com