

Réaliser une performance mesurée

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

S'affronter individuellement ou collectivement

Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive

S'engager lucidement dans l'action

Construire un projet d'action

Mesurer et apprécier les effets de l'activité

Appliquer et construire des principes de vie collective

Quatre jeux paradoxaux

Par A.-M. Venner

Les jeux paradoxaux, caractérisés par un antagonisme défi-coopération, offrent une grande variabilité dans les statuts des joueurs, les rôles, les tâches qui sont souvent réversibles.

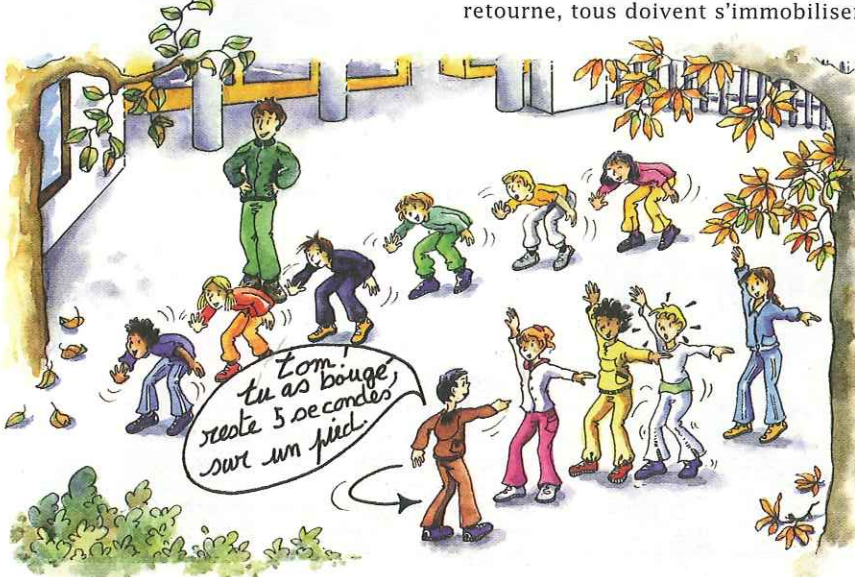
Ces jeux trouvent tout leur intérêt dans la richesse des situations qu'ils font vivre et dans l'attention portée aux réactions variées des élèves : à partir d'exemples concrets de phases de jeu, nous présentons quelques thèmes de réflexion qui peuvent être repris lors des débats en classe¹.

Le meneur

Dispositif : les élèves sont répartis en groupes de 5 à 6 et marchent en file indienne.

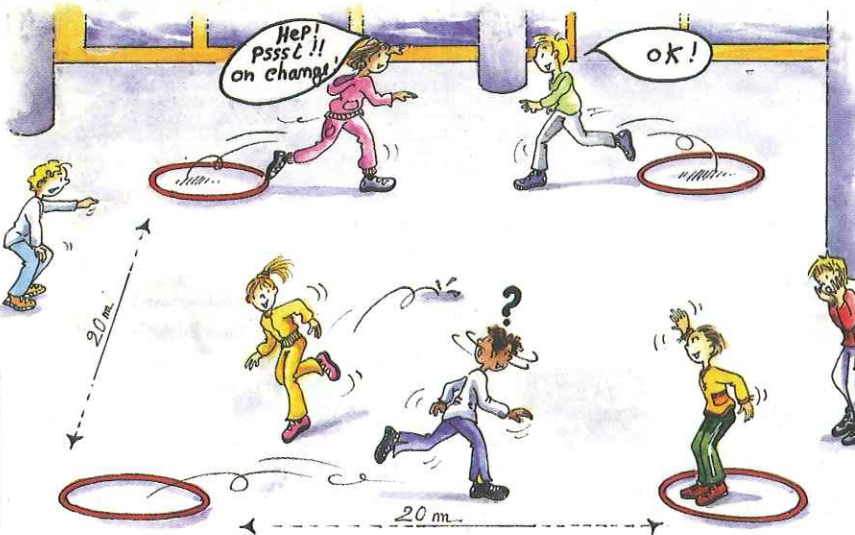
Déroulement : le premier de la file, le meneur, évolue comme il l'entend, imité par ceux qui le suivent ; quand il se retourne, tous doivent s'immobiliser :

éventuellement, il désigne un élève observé en mouvement qui doit alors effectuer un gage. Le joueur désigné peut refuser le gage s'il le trouve dangereux ou humiliant et cela, autant de fois qu'il le veut, mais il faudra toutefois trouver une sanction. Le gage effectué, le leader va se placer à la fin de la file, le second devient meneur et le jeu peut reprendre.



Exploiter des situations de jeu pour engager le débat

- le meneur a tout pouvoir pour désigner ses « proies » : la règle s'appuie sur l'autoritarisme engendrant une sanction qu'il faut accepter ;
- le meneur « s'acharne » sur un ou deux élèves qui sont toujours pris : le pouvoir d'une personne peut générer l'iniquité et pose question sur la justice ;
- le joueur désigné refuse le gage et le meneur doit obtenir l'aide du groupe pour en trouver un acceptable : l'abus de pouvoir et la nécessité de la sanction sont au cœur des discussions ;
- les gages proposés sont faciles, relèvent de la prouesse (tenir en équilibre sur une jambe) ou bien peuvent être dégradants : les différents positionnements sont révélés donnant l'occasion d'aborder le thème de l'humiliation.



Les quatre coins

Dispositif : les élèves sont répartis en groupes de 5 ; 4 cerceaux sont disposés en carré de 20 m de côté environ ; un enfant prend place dans chaque coin et le cinquième au centre du carré.

Déroulement : les élèves changent de cerceau à volonté, celui du centre tentant de gagner un coin rendu disponible.

Exploiter des situations de jeu pour engager le débat

- les joueurs s'interpellent par deux pour changer de place : la coopération est soutenue par l'amitié ;

1. Cf. article p. 5.

Illustrations : V. Sustrac

- parfois ils feignent en appelant un camarade pour le faire « sortir » mais restent dans leur coin tandis que l'élève du centre gagne la place libérée : la feinte appelle la trahison ;
- lorsque deux enfants changent de place, un troisième s'interpose pour prendre une place : la triangulation des échanges accroît la complexité et le plaisir du jeu.

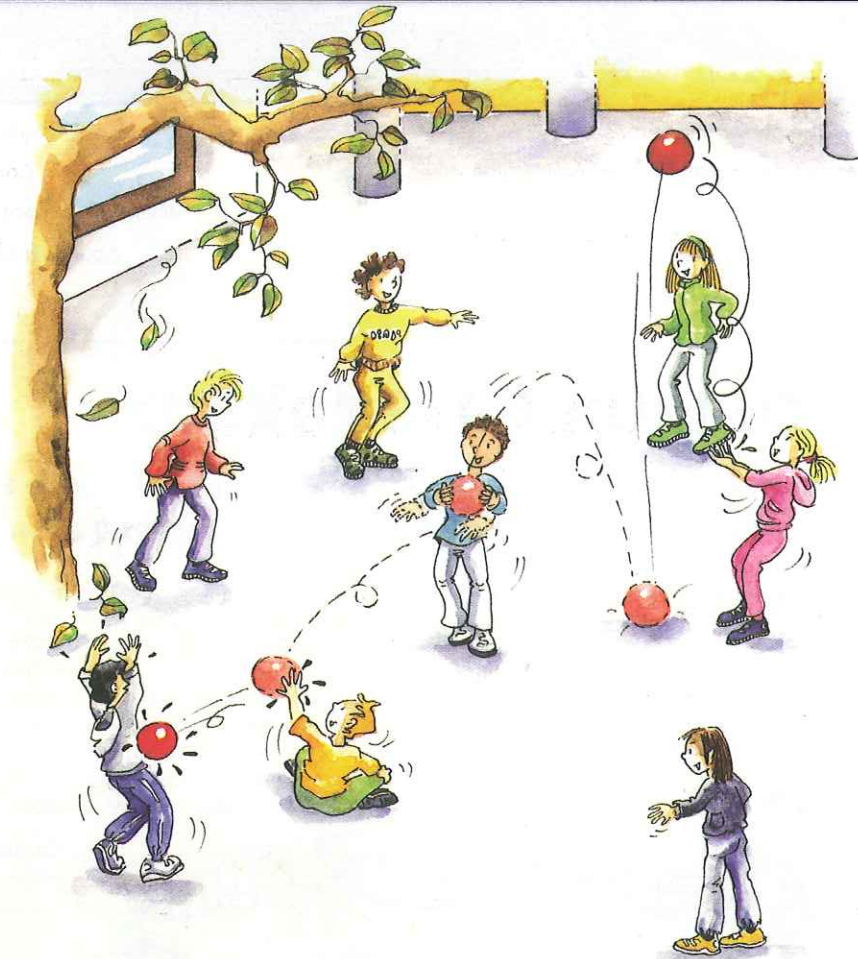
La balle assise

Dispositif : les élèves se dispersent dans la cour ; un ballon pour l'ensemble de la classe.

Déroulement : le ballon est lancé verticalement, tout joueur peut s'en emparer après le rebond et tenter de toucher, de sa place, un camarade. L'élève atteint d'un tir direct ou parce qu'il bloque le ballon à deux mains est pris et s'assoit au sol ; un joueur assis peut « se délivrer » s'il touche le ballon qui passe près de lui ; il peut également libérer d'autres camarades pris en leur passant le ballon.

Exploiter des situations de jeu pour engager le débat

- les élèves assis doivent être vigilants : se libérer nécessite d'être actif ;
- le blocage du ballon entraîne la prise, une fois pris, il faut se passer la balle pour se délivrer : les relations habituelles (être avec ou contre) sont modifiées ;



- des stratégies coopératives de délivrance apparaissent : ce n'est pas le statut (attaquant/défenseur par exemple) qui modifie les relations entre les joueurs mais les phases de jeu.

Poules, renards, vipères

Dispositif : les élèves sont répartis en trois équipes de 6 à 10 joueurs distingués par des chasubles, trois refuges-prisons distants d'environ 50 m sont aménagés.

Déroulement : chaque équipe a droit de prise sur une autre mais est vulnérable vis-à-vis de la troisième (les renards mangent les poules, les poules picorent les vipères, les vipères piquent les renards) ; les joueurs pris sont conduits dans la prison par leur « prédateur ».

Exploiter des situations de jeu pour engager le débat

- dans la dynamique du jeu, les élèves s'éloignent de plus en plus de leur refuge : plus je gagne plus j'ai de risques de perdre ;
- certains ont des attitudes univoques (plutôt attaquant ou plutôt défenseur) : le plaisir du jeu résulte de la triangulation des relations ;
- d'autres évoluent librement sans jamais prendre ni être pris : l'autonomie et la liberté s'exercent dans un cadre contraint. ●

Anne-Marie Venner,

Professeur d'EPS, IUFM de Lorraine,
Centre de Metz (57).

