

FAIRE ÉVOLUER DES RÈGLES : LE JEU DU DRAPEAU

Ce travail, mené en CM2, s'appuie sur une analyse des situations de jeu pour définir de nouvelles règles qui feront progresser l'ensemble des joueurs.

Les jeux collectifs jouent un rôle irremplaçable dans le développement de l'enfant. Au cycle 3, leur pratique régulière concourt à l'acquisition du palier 2 du socle commun par l'apprentissage des règles de vie collective, le respect des autres (et notamment les principes de l'égalité entre filles et garçons), la compréhension et la mise en application des notions de droits et devoirs.

La démarche

Le jeu du drapeau (cf. p.11), rarement connu des enfants, est adapté à leurs capacités et permet de les placer sur un pied d'égalité. Quelles que soient leurs éventuelles pratiques sportives, les élèves se trouvent dans une réelle situation d'apprentissage. Il offre un large espace de développement des stratégies reposant sur la compréhension des rôles, des tâches à mener et de l'organisation collective.

Au cours du module d'apprentissage, les élèves sont successivement en situation d'action, première condition de l'apprentissage, puis d'analyse et de compréhension des situations complexes. Ils formulent des propositions d'adaptation, les expérimentent, apprécient les effets produits, régulent leurs choix.

Les premières séances

En EPS, elles sont consacrées à la découverte du jeu à partir des règles minimales. Les premières difficultés sont rapidement régularisées pour que le plaisir



de s'engager pleinement dans le jeu soit préservé.

- Les conflits d'organisation (choix des ordres d'entrée des joueurs) sont réglés par la désignation d'un capitaine... même si l'on est rapidement confronté à une nouvelle difficulté : si le capitaine est « figé » par les adversaires, garde-t-il ses prérogatives ou doit-il être remplacé ?
- Fréquemment, un défenseur se place au-dessus du drapeau, rendant toute prise impossible. On délimite alors une zone (déplaçable si le drapeau est transporté) qui éloigne la présence des défenseurs.

Progressivement les règles sont comprises et respectées et l'on peut jouer au double-drapeau.

Le travail sur les règles

Il repose sur un va-et-vient étroit et permanent. Le vendredi matin, en classe, un temps de français (langue orale et écrite) est consacré à la description des situations différées, à la formulation des règles et à l'anticipation de leur action. L'après-midi, au gymnase, la séance d'EPS prend tout son sens.

De l'usage des premières propositions

À partir de l'analyse des premières séances d'EPS, les élèves formulent des propositions d'aménagement du jeu qu'ils rédigent sur une carte et soumettent à la classe avant de l'expérimenter en EPS. Les propositions définissent un interdit ou précisent les droits d'un joueur ou

d'une équipe. C'est le désir de gagner, de façon individuelle et rapide, qui est renforcé. Par exemple, ils proposent de désigner un attaquant intouchable mais pas si intéressante. Lorsqu'on est cavalier, bien sûr, courir sans crainte de l'adversaire et rapporter le drapeau est gratifiant, mais comme on est plus souvent un joueur sans pouvoir, on s'ennuie rapidement. Encore plus si l'on est défenseur et que l'on assiste impuissant au départ du drapeau!

L'expérimentation des propositions variées entraîne une succession d'actions où chacun n'a qu'une envie : jouer « sa » carte et s'assurer de son efficacité pour remporter le drapeau.

De nouvelles modalités

Les élèves décident alors de limiter le nombre de cartes jouables et précisent qu'elles ne peuvent pas être utilisées deux fois dans la même partie. Pour s'accorder sur celles qui enrichissent le jeu, ils distinguent celles qui favorisent les défenseurs ou les attaquants, et éliminent celles qui sont parfois inopérantes (un pouvoir de délivrance de joueurs figés est inutile en début de partie, car aucun n'est dans ce cas).

Ils progressent ainsi dans leur sélection des contraintes. Ils découvrent que, pour que le jeu garde tout son intérêt, chaque règle doit préserver l'équilibre des forces en présence tout en garantissant l'incertitude du résultat.

L'affinement des règles

Le travail mené en français, dont on garde la trace de chaque étape en classe, et l'expérimentation en EPS, conduisent à des réécritures successives. La règle est énoncée en une phrase, précisant le bénéfice pour le porteur de la carte, éventuellement accompagné d'une seconde phrase indiquant les droits et devoirs des partenaires ou adversaires lorsqu'elle est mise en jeu. Certains élèves anticipent rapidement les conséquences des propositions, allant jusqu'à imaginer les « parades » possibles, tandis que d'autres ont besoin de l'expérimentation répétée pour exploiter les subtilités offertes.



Le porteur de cette carte peut crier le nom de deux attaquants qui se retrouvent immédiatement figés jusqu'à la fin du tour. Si le joueur appelé tient le drapeau, il le lâche à l'endroit où il se trouve.

Des variables intuitives

Sans que ces critères ne soient explicités aux élèves, l'expérimentation, l'enrichissement et la sélection progressive des cartes fait apparaître une compréhension intuitive des variables propres aux jeux collectifs.

- Les rôles : la carte de « l'Attrapeur » impose aux attaquants de désigner celui d'entre eux qui, seul, aura le droit de s'emparer et de rapporter le drapeau, tandis que celle de « Nimbus 2000 » rend son porteur intouchable mais lui interdit la prise du drapeau.

- L'espace : la carte « Portoloïn » permet de rapprocher le drapeau de 10 m avant de commencer une nouvelle manche.

- Le temps : la carte « Gnome grincheux » donne au défenseur le droit d'entrer sur le terrain avant les attaquants. Celle de « Hocus Pocus » fige les adversaires 3 secondes, etc.

Un jeu enrichi

Le choix des cartes et l'organisation des rôles qui en découlent peut apporter une complexité dans la gestion du jeu. Rapidement les élèves automatisent un fonctionnement efficace et organisent les rôles (outre le capitaine chargé des entrées des joueurs, un responsable des cartes est instauré).



Le porteur de cette carte peut crier : « Hocus Pocus ». Les autres joueurs sont alors figés pendant trois secondes.

Ils montrent une grande capacité à s'adapter à « la règle du jour » et, majoritairement, cherchent à trouver la parade à une situation nouvelle. De véritables stratégies s'affinent :

choix d'une carte en fonction de la composition du groupe (inutile d'ajouter un pouvoir d'action à un attaquant déjà vif, mais plutôt garder cette carte pour un élève moins rapide) ou de la situation du jeu (lorsque de nombreux partenaires sont figés, privilégier une carte de délivrance plutôt que la quête du drapeau), placement des joueurs sur

le terrain selon la carte choisie, anticipation des rôles (opposition individuelle, défense collective, etc.), comme dans tout sport collectif.

L'apport de la rencontre

Ce travail, conduit sur un trimestre, s'est prolongé par l'invitation d'autres classes. Un échange entre enseignants a permis de présenter le jeu et les adaptations sélectionnées par la classe. Les élèves ont alors pu apprécier comment des règles devenues familières, voire universelles, pouvaient se révéler encore ambiguës pour leurs interlocuteurs. Cependant, les phases de jeu furent nombreuses, même si la différence de pratique de chaque classe rendit les jeux sans doute moins riches qu'en cours d'EPS.

Le travail sur les règles, renforcé par l'articulation sur la formulation, l'écriture et l'expérimentation enrichit véritablement la pratique de l'EPS. Toutefois, l'équilibre entre découverte, ajout de contraintes et entretien du plaisir de l'action est toujours à conserver. L'implication et les progrès de tous les élèves sont surprenants, certains étant avant tout motivés par le véritable « jeu de rôle » que suscite l'emploi des cartes et des pouvoirs accordés. Les rôles de leader sont remis en cause et les stratégies collectives prennent le pas sur les actions individuelles. ■

Christophe Ansart
Professeur des écoles, école des
40 arpents, Santeny (94).

1. Le choix des titres des cartes est fortement influencé par un projet de classe sur le thème des Sorciers mais montre également comment les élèves ont associé l'idée des règles à l'acquisition d'un pouvoir d'action sur le jeu.

Le jeu du drapeau

★ L'équipe d'attaquants, placée à l'extérieur du terrain, choisit le nombre de joueurs (entre 1 et 5) qui participent à cette phase de jeu.



★ Les défenseurs (en même nombre) se répartissent sur le terrain.



★ Au signal, les attaquants tentent de s'emparer du drapeau (ou d'un objet léger) posé au sol, à l'extrémité du terrain, entre 4 plots.



★ Tout joueur touché par un adversaire s'immobilise et reste « figé » jusqu'à la manche suivante.



★ Lorsqu'un attaquant s'empare du drapeau, il tente de le rapporter dans son camp.



★ Si le porteur de drapeau est touché, il s'immobilise et pose le drapeau au sol ; les défenseurs marquent 1 pt. On replace les plots avant chaque nouvelle manche.



★ Les joueurs figés restent en place pour la manche suivante où ils peuvent être délivrés par leur partenaire.



★ Lorsqu'ils rapportent le drapeau dans leur camp, les attaquants marquent 1 pt. L'équipe qui a le plus de prisonniers marque aussi 1 pt. Tous les joueurs se succèdent avant de changer de rôle.

