

La progressivité

Il s'agit sur l'ensemble du cycle 1, d'amener progressivement l'enfant à coopérer, à exercer des rôles différents complémentaires, à élaborer des stratégies pour viser un but commun, dans le cadre de règles. Les situations de jeux proposés devront s'ancrer au plus près des motivations des enfants, respecter leur besoin de mouvement, être variées et évolutives. Pour l'étape 3, qui concerne les enfants autour de l'âge de 5 ans, nous proposons deux pistes de travail : la première piste amène à « collaborer, coopérer, s'opposer *collectivement* », en continuité des étapes 1 et 2, la seconde conduit à « collaborer, coopérer, s'opposer *individuellement* ».

Etape 1 – Autour de 2 ans et demi - 3 ans

Découvrir des jeux moteurs en construisant progressivement la notion de but commun

- Prendre conscience d'un projet commun, d'abord par l'association d'actions individuelles sans réelle coordination avec ses partenaires (*aller chercher des petits objets dans une zone pour les transporter dans une autre, pour les ranger dans une caisse, pour construire un « château » commun, pour les aligner au sol en forme de « grand serpent »... faire tomber toutes les cibles qui sont dans un espace donné...*),
- Participer à des jeux caractérisés par l'existence de rôles complémentaires et coopératifs, où l'action des uns s'associe à celles des autres pour atteindre un but (*échanger, se faire passer, se lancer des objets d'une zone à l'autre, au-dessus d'une limite infranchissable pour chacun des 2 rôles...*),
- S'inscrire dans des jeux caractérisés par opposition modérée ou symbolique, que joue souvent l'enseignant (*jeux où l'on cherche à échapper à un poursuivant en se réfugiant dans des cerceaux, en montant sur des caissettes, des bancs, des aménagements de cour...*),
- Orienter ses déplacements en fonction des prises d'information sur l'espace d'action et du but recherché mais aussi, petit à petit, en fonction du positionnement de l'adversaire, lorsqu'un rôle d'opposant est introduit,
- Expliciter les réussites ou les échecs, dans le cadre de l'action ou juste après l'action, avec l'aide de l'enseignant,
- Prendre en compte les autres, s'inscrire dans des équipes de compositions différentes et accepter de jouer avec tous les partenaires désignés,
- Comprendre le résultat d'un jeu, connaître celui de son équipe, comprendre et respecter une règle donnée.

Prendre plaisir à jouer avec les autres

- Apprendre à se contrôler et à vaincre certaines frustrations (*ne pas avoir la balle ou l'objet désiré, se faire prendre, être touché...*),
- Apprendre à respecter l'autre (*ne pas se bousculer, ne pas arracher la balle ou l'objet des mains du camarade...*),
- Effectuer des enchaînements d'actions dans la cadre d'une intention (*courir pour se sauver, courir pour transporter, courir pour lancer...*),
- Explorer l'espace de jeu matérialisé par des repères facilement perceptibles (*plots, coupelles, marquage au sol...*), dans le cadre d'un groupe, pour atteindre un but donné (*transporter des objets, vider une caisse ou la remplir, lancer des objets pour atteindre une cible...*),
- Accepter de tenir différents rôles complémentaires ou opposants (*déménageurs entre la réserve d'objets à vider et la limite du centre de l'espace / déménageurs entre cette limite et la caisse à remplir, lanceurs chargés de faire tomber les cibles / releveurs de cibles tombées, poursuivant (loup-chat-lion...) / poursuivi (mouton-souris, gazelle...)*).

Etape 2 - Autour de 3 – 4 ans

Reconnaître son appartenance à un groupe, identifier les différents rôles pour instaurer les premières collaborations.

- Percevoir l'intérêt d'associer ses actions à celles des autres afin d'atteindre un but commun (*coopérer avec ses partenaires, chercher à atteindre le but commun, accepter de perdre...*),
- Découvrir la notion de partenaire et d'entraide (*se faire délivrer, échanger...*) et la notion d'adversaire (*éviter, se faire attraper...*),
- Participer à des jeux à effectifs réduits dans lesquels les équipes ont des droits et des devoirs différents, vivre des situations dans lesquelles existe un réel antagonisme des intentions (*dérober des objets, poursuivre des joueurs pour les attraper, s'échapper pour les éviter...*),
- Accepter des règles de plus en plus contraintes, prendre des décisions (*se mettre « en danger » en prenant des risques par rapport au but, traverser une zone occupée par un adversaire...*),
- Construire un espace de jeu orienté (*par des cibles ou par un camp de départ...*),
- Connaître le résultat de son équipe et matérialiser le gain du jeu (*traces représentant des cibles atteintes, tableau des scores d'une partie, comparaison de plusieurs parties...*).

Affiner ses réponses individuelles pour améliorer le résultat de l'action collective

- Vivre et comprendre des rôles différents dans un même jeu (*poursuivre ou s'échapper, protéger une zone ou dérober des objets, défendre des cibles ou les faire tomber...*)
- Adapter ses réponses motrices dans un jeu où l'enfant tient des rôles différents successifs : changement des statuts des joueurs. (*si le chat touche la souris, celle-ci devient chat à sa place...*)
- Mettre en œuvre des capacités motrices individuelles plus élaborées pour faire gagner son équipe (*courir plus vite, ralentir, accélérer, esquiver, lancer loin et plus précis...*)
- Rechercher des solutions pour atteindre un effet donné (*faire tomber des cibles, transporter des*

objets dans des cibles...)

- Prendre conscience de l'aide apportée par ses partenaires (*toucher un camarade, aller taper dans sa main pour le délivrer...*)
- Evoquer et oraler au cours de la séance certaines stratégies utilisées (*les actions qui font gagner le renard, les bonnes idées des poules pour lui échapper...*),
- Concevoir et utiliser des représentations spatiales différentes des situations (*maquettes, photos, dessins...*) pour faciliter les échanges et se repérer.

Etape 3 – Autour de 5 ans

Choisir des modalités d'actions de collaboration pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires.

- Mettre en relation le résultat et la manière de faire pour affiner les choix tactiques et les prises d'information (*percevoir et utiliser des espaces libres, prendre des informations sur le positionnement de l'adversaire ou du partenaire pour comprendre comment mieux réussir...*),
- S'informer pour prendre des décisions, de plus en plus rapidement, en fonction des intentions des adversaires et des partenaires,
- Coordonner et enchaîner certaines actions (*courir / passer / viser, courir / recevoir / lancer ...*),
- Respecter plusieurs règles simultanément et participer à leur évolution en fonction des problèmes rencontrés,
- Oraler les stratégies utilisées lors de la séance, mais également en classe lors d'un bilan ou pour anticiper sur la séance à venir : temps de concertation nécessaires impliquant l'enfant dans un projet collectif,
- Concevoir et utiliser des représentations spatiales (*photos, dessins, maquettes, plans...*).

Construire un projet d'action collectif pour s'opposer aux autres.

- Collaborer efficacement avec ses partenaires pour résoudre les problèmes posés par la transmission et le déplacement d'un objet mobile (*percevoir les vitesses, les trajectoires, les points de chute...*) dans un espace orienté par la présence de cibles et par le placement des adversaires (*se relayer dans une zone matérialisée pour passer un objet, construire une stratégie collective d'attaque d'un château...*),
- Participer à des jeux où l'opposition directe est de plus en plus interpénétrée et dans lesquels les actions deviennent de plus en plus collectives,
- Assurer simultanément dans certaines situations le rôle d'attaquant et de défenseur (*atteindre une cible (panier, but, zone...) tout en empêchant l'autre équipe d'y parvenir...*),
- Représenter, coder le gain du jeu sur plusieurs parties afin de les comparer,
- Accepter et s'appropriier différents rôles sociaux : arbitre (*connaître et respecter des règles, se positionner sur le terrain pour une observation efficace des comportements des joueurs, intervenir sans hésitation*), observateur (*l'observation sera guidée par un critère précis et un retour sur les observations sera effectué à l'ensemble du groupe*), responsable de la marque ou de la durée du jeu,
- Prendre des initiatives et des responsabilités au service du collectif (*participer à la prise en charge de l'aménagement des espaces d'action et de la gestion du matériel...*).

Etape 3 – Autour de 5 ans - 2° piste de travail

Choisir des modalités d'actions de collaboration pour expérimenter une première opposition en recherchant le contact de l'autre.

- Coopérer pour déplacer des objets de tailles différentes entraînant des modalités d'actions plurielles (*tirer, pousser, soulever, porter ...*),
- Vivre des situations de collaboration au travers de jeux ne présentant pas de réelle opposition (*s'associer pour déplacer des camarades en réinvestissant certaines actions comme tirer, pousser, soulever, porter...*),
- Construire une opposition à distance par la médiation d'objets à conquérir, à voler, à posséder (*foulards, épingles à linge, ballons...*),
- Commencer à explorer des actions en relation avec des intentions de coopération ou d'opposition plus spécifiques (*se déplacer, se placer pour saisir, agir sur le corps de l'autre pour déséquilibrer en tirant, en poussant, assurer une saisie pour porter, soulever, trouver des solutions efficaces pour immobiliser, résister...*),
- Respecter l'autre (*assurer une saisie sur le corps pour faire attention aux vêtements de l'autre, accompagner l'autre au sol lorsqu'on le fait tomber, aider à se relever...*).

Construire un projet d'action individuel pour s'opposer à l'autre (fin de grande section).

- Etablir des rapports constructifs à l'autre en respectant les différences de chacun. (*Pour les activités de combat de préhension, que l'on ne proposera qu'en fin de grande section, il est nécessaire de comprendre que « l'on se bat avec quelqu'un et non contre quelqu'un »*),
- Vivre des situations ludiques permettant d'entrer au contact de l'autre.
- Assurer simultanément et contradictoirement l'attaque et sa propre défense.
- Entrer dans l'espace proche de l'adversaire et élaborer des stratégies adaptées à la motricité de celui-ci pour s'imposer tout en respectant son intégralité.
- Enchaîner différentes actions comme : attraper, tirer, pousser mais aussi, résister, se protéger tout en apprenant à anticiper les déséquilibres, les chutes et en construisant de nouveaux repères kinesthésiques.
- Accepter et s'approprier différents rôles sociaux : arbitre (*connaître et respecter des règles, se positionner sur le terrain pour une observation efficace des comportements des joueurs, intervenir sans hésitation*), observateur (*l'observation sera guidée par un critère précis et un retour sur les observations sera effectué à l'ensemble du groupe*), responsable de la marque ou de la durée du jeu, (phases de jeu courtes)
- Respecter les règles de sécurité, visant à préserver son intégrité corporelle et celle de l'autre (*ne pas se faire mal, ne pas faire mal, ne pas se laisser faire mal...*).