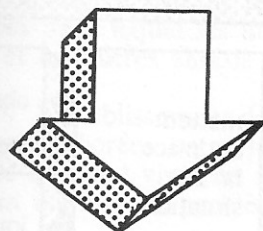


INTERVENIR



PAR LA DISCUSSION AVEC LES ENFANTS

SUR

● le comportement :

- individuel
- collectif :

modification volontaire du comportement

adhésion au projet

PAR LA MODIFICATION DE LA SITUATION

● terrain :

- dimensions
- forme

● engins utilisés :

- présents ou non
- poids
- forme
- nombre

● joueurs

- nombre
- répartition
- rôles

● relations avec :

- l'engin pour le lancer,
- les autres : adversaires, partenaires
- le terrain

● la durée

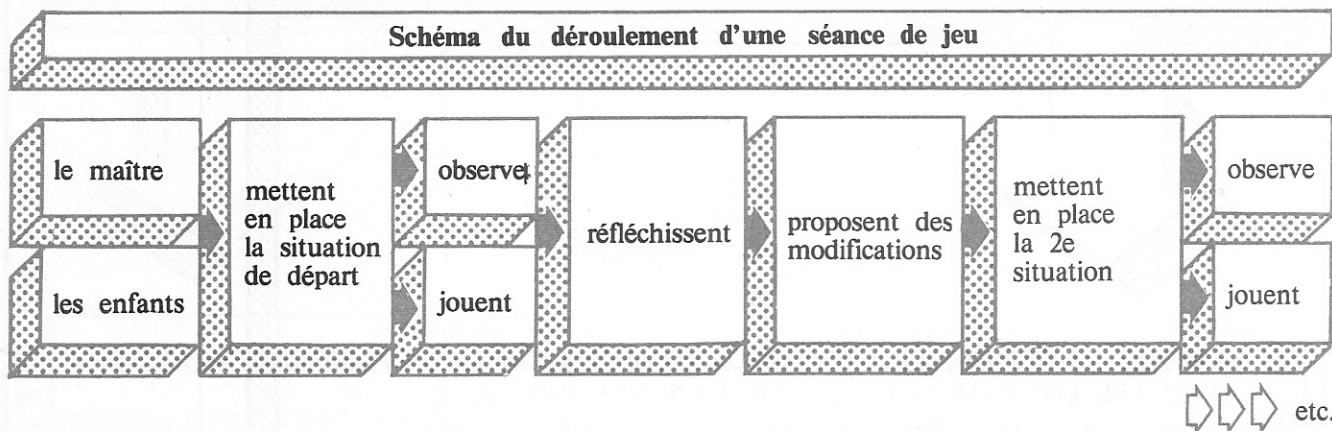
● le cadre du jeu



III - DÉMARCHE PÉDAGOGIQUE

L'essentiel est de préserver le plaisir de jouer.

Comment? - Donner la consigne minimale et faire jouer le plus vite possible.



Conduite d'une séance de jeu : voir tableau (page 290)

REMARQUES

A - SUR LA MISE EN PLACE

Le jeu est une occasion privilégiée de prise en charge par les enfants de l'organisation de l'activité.

B - SUR LE DÉROULEMENT

Plus le maître est libéré de la conduite directe du jeu, **plus il est disponible pour l'observation.**

Le maître ne donne pas trop tôt toutes les règles. Il laisse aux enfants le temps de se rendre compte des problèmes, de chercher des solutions, de les essayer. **Il facilite l'accession à la règle.**

Le temps de jeu doit être **nettement plus important** que le temps de réflexion et de discussion; (les enfants en ont besoin pour s'adapter à la situation proposée. Laissons-leur le temps de la vivre).

Éviter les jeux avec élimination où l'enfant reste trop longtemps sans activité. Ce sont toujours ceux à qui le jeu serait le plus profitable qui sont éliminés les premiers.

C - SUR L'INTERVENTION

1 - Faut-il intervenir ?

• **oui mais** discrètement, c'est-à-dire aussi peu que possible et seulement :

• pour guider le choix des situations et aménager le milieu,

• pour veiller à la composition des groupes, tant du point de vue de la valeur physique que de celui des problèmes de relations entre les enfants,

• pour veiller à la répartition des tâches,

• pour favoriser l'expression de tous les enfants et surtout des faibles et des timides,

• **jamais** pour donner une solution prématurée (l'enseignant doit être patient),

• **ni** quand l'organisation a été prise en charge par les enfants,

• **toujours** en associant les enfants au choix des nouvelles propositions.

2 - Comment intervenir ?

• Crier ne sert à rien, l'enfant n'écoute pas, il joue!

• La discussion peut se faire à un arrêt du jeu nécessité par la fatigue, la baisse d'intérêt. Elle peut se faire aussi à un autre moment, en classe.

• Le maître favorise l'expression spontanée des enfants, expression verbale mais aussi écrite ou dessinée. Il met en valeur les observations les plus intéressantes pour faire progresser le jeu. Il respecte les décisions des enfants.

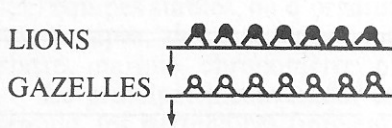


VI - 20 JEUX CLASSÉS AVEC INDICATION DES NIVEAUX

	MAT	CP	CE 1	CE 2	CM 1	CM 2
ENFANT-ENFANT						
N° 1 - lions et gazelles			
2 - le béret					
3 - les trois tapés					
4 - minuit dans la bergerie					
5 - les sorciers					
ENFANT-GROUPE						
N° 6 - épervier					
7 - tir aux lièvres (pour petits)				
8 - la rivière aux crocodiles					
9 - balle assise					
10 - la porte					
ENFANT-EQUIPE						
N°11 - la chasse à courre					
12 - tir aux lièvres (grands)					
13 - les barres					
14 - ballon château					
15 - ballon chassé					
EQUIPE-EQUIPE						
N°16 - balle au cordon					
17 - les (5-8) 10 passes (voir exemple vécu).					
18 - balle aux chasseurs					
19 - le joueur but					
20 - le camp ruiné					

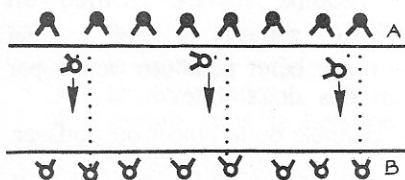
JEU N° 1

LES LIONS ET LES GAZELLES

Situations proposées	Réponse des enfants	Interventions enfants-maître
Situation initiale  REFUGE _____ Au signal le « lion » poursuit la « gazelle » et tente de la toucher avant le refuge. Les rôles seront changés après 4 à 5 départs Situation modifiée Au cours d'une histoire contée par le maître le mot « gazelle » constitue le signal de départ.	- des bousculades se produisent dans la poursuite en raison des courses qui se croisent. - départs anticipés - départs retardés	- il faut courir droit devant soi - élargir le terrain pour écarter les joueurs, ou faire partir en deux fois (n° pairs, n° impairs) - faire recommencer - problème d'attention, il faut prendre une attitude favorable fléchir, prêt à bondir (comme le lion, comme la gazelle).

Situation dérivée

Numéroter les paires de joueurs adverses pour appeler plusieurs joueurs à la fois.



– des joueurs ne sont jamais provoqués.

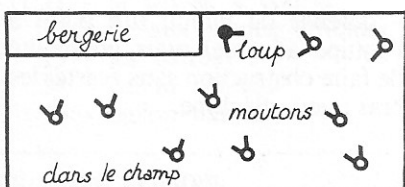
– veiller à ce que tous les joueurs passent

– dans la situation modifiée le maître désigne lui-même les joueurs qui vont provoquer leur adversaire direct.

JEU N° 4

MINUIT DANS LA BERGERIE

Situations proposées



les « moutons » se promènent dans le champ. Un dialogue s'engage avec le « loup » :

« Loup quelle heure est-il ?
– il est 6 heures
– Loup quelle heure est-il ?
– il est 8 heures et demie.
– etc. »

Quand le « loup » répond : « Il est minuit » ! tous les « moutons » essaient de rejoindre la bergerie et le « loup » essaie d'en toucher le plus possible.

Changer le loup après quelques passages.

Réponse des enfants

– des enfants sortent des limites du terrain, même avant minuit

– certains enfants, pendant le dialogue, ont oublié où se trouve la bergerie. Ils sont quelquefois à l'opposé, perdent du temps pour s'orienter et se retrouvent isolés face au loup.

– le loup ne prend pas de mouton.

– les moutons, pendant le dialogue viennent se placer à la limite de la bergerie ; à minuit, d'un saut ils sont à l'intérieur.

Interventions enfants-maître

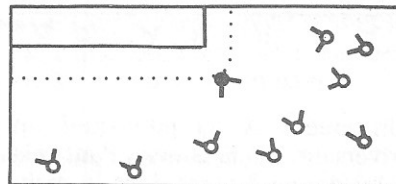
– avec les petits rappeler que le jeu se déroule dans les limites
– avec les plus grands tout joueur sorti est pris.

– rester attentifs, regarder constamment le loup, et se réserver un chemin vers la bergerie.

– le loup doit chercher à se placer entre la bergerie et les moutons.

– les moutons doivent se promener dans tout le champ.

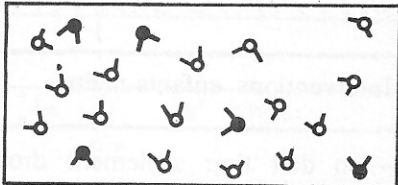
– tracer une zone neutre autour de la bergerie où aucun mouton ne devra se trouver avant minuit.



JEU N° 5

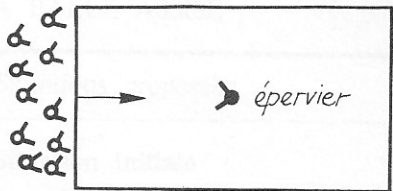
LES SORCIERS



Situations proposées	Réponses des enfants	Interventions enfants-maître
<p>Situation initiale</p>  <p>terrain nettement délimité 10 x 20 m à 15 x 30 m</p> <p>Un joueur sur 4 est « sorcier ». Les sorciers sont nettement reconnaissables (dossards, foulards).</p> <p>Tout joueur touché par un sorcier est transformé en statue.</p> <p>Les autres joueurs peuvent, en les touchant les délivrer.</p> <p>Changer les sorciers à la fin du temps prévu ou lorsque tous les joueurs sont devenus statues.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – les joueurs sortent des limites du terrain. – les statues sont tout de suite délivrées – les statues réparties sur tout le terrain ne peuvent être gardées – les joueurs deviennent rapidement statues. 	<ul style="list-style-type: none"> – ils deviennent statues à l'endroit où ils sont sortis. – les statues sont défendues par des gardiens qui ne doivent pas courir après les sorciers. – jeux collectifs des sorciers : partir d'un coin, d'un côté du terrain et progresser sans laisser de délivreur passer derrière. – jeu collectif des délivreurs : attaquer en groupe pour permettre à un autre joueur de délivrer les statues.

JEU N° 6

L'EPERVIER

Situations proposées	Réponse des enfants	Interventions enfants-maître
<p>Situation initiale</p>  <p>Terrain de 20 à 30 m x 15 m l'épervier est différencié des autres joueurs par un dossard de couleur.</p> <p>Au signal, traverser le terrain sans être touché par l'épervier.</p> <p>Situations modifiées</p> <p>I - Les joueurs touchés forment les chaînes de 2 qui peuvent prendre comme l'épervier.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Que se passe-t-il quand on est touché ? – des joueurs sortent des limites – un joueur reste sur la ligne de départ. – L'EPERVIER n'arrive pas à prendre les derniers joueurs. – La chaîne casse. 	<ul style="list-style-type: none"> – Compter le nombre de joueurs touchés sur x passages. – Les joueurs touchés sont éliminés. – Ils sont considérés comme touchés. – L'épervier peut prendre sur la base. – Il faut rentrer dans le terrain dès le signal du départ. – Il a perdu la partie ou il doit se placer vers le milieu du terrain. – choisir un joueur qu'il poursuit. – Le joueur n'est pas pris, il faut se mettre d'accord sur le joueur poursuivi.