Comprendre et Construire des règles de jeux au cycle 1

I. Mise en situation pratique : niveau adulte.

- ***Premier exemple de jeu de balle.***
  Entrée par le but du jeu : « Regagner son camp».
  Acquisition : Mouvement vers la cible.

Niveau	Situations	Dispositifs	Consignes	Relances
Adulte	Regagner son camp de couleurs matérialisé au sol par les cerceaux.	**Matériel** : cerceaux de 4 couleurs, dossards de 4 couleurs **Groupe :** 4 groupes avec dossards de couleurs ; placés face à leur couleur de camp. **Terrain** : Espace délimité en 4 zones (coins de la salle)	Au signal, rejoindre son camp en plaçant un pied dans un cerceau ; l'équipe gagnante est celle qui se place le plus rapidement.	Déplacement des équipes en diagonale.

- ***Premier exemple de jeu de balle.***
  Entrée par le but du jeu : « Regagner son camp sans perdre la balle».
  Acquisition : Mouvement vers la cible.

Niveau	Situations	Dispositifs	Consignes	Relances
Adulte	Même situation mais cette fois les équipiers doivent se passer une balle de type basket.	**Matériel** : cerceaux de 4 couleurs, dossards de 4 couleurs, balles de Basket. **Groupe :** 4 groupes avec dossards de couleurs ; placés face à leur couleur de camp et en mouvement avec passes. **Terrain** : Espace délimité en 4 zones (coins de la salle)	Au signal, rejoindre son camp en plaçant un pied dans un cerceau ; l'équipe gagnante est celle qui se place le plus rapidement.	Déplacement des équipes en diagonale. Passes obligatoires. Dribbles autorisés.

- ***Premier exemple de jeu de balle.***
  Entrée par le but du jeu : « Placer la balle dans son camp».
  Acquisition : Contrôle de la motricité spécifique

Niveau	Situations	Dispositifs	Consignes	Relances
Adulte	Même situation mais cette fois l'espace est divisé en 2 camps avec cible en fond de terrain.	**Matériel** : 1 cerceau par équipe, dossards de 2 couleurs, balles de Basket. **Groupe :** 2 groupes avec dossards de couleurs ; placés face à leur couleur de camp et en mouvement avec passes. **Terrain** : Espace délimité en 2 terrains	Au signal, rejoindre son camp en posant sa balle dans le cerceau ; l'équipe gagnante est celle qui pose la balle le plus rapidement.	1 seul cerceau central pour 2 équipes. Cible placée en hauteur. Départ de jeu au centre du terrain. Déplacement interdit la balle en main.

II. Analyse didactique : une démarche en EPS.

- ***Quel jeu : ses composantes ?***
- ***Quel objectif : Identifier les éléments qui organisent une règle de jeu.***

- <u>Les problèmes rencontrés</u> :
Quel type de gestes moteurs travaillés : la passe, le tir, le dribble, le lancer
Quel type de matériel utilisé : la balle, le ballon de type mini- basket, la cible haute
Quel type d'espace utilisé : la zone, la surface de jeu, les limites du terrain

<u>- Le but du jeu</u> :
Proposer une situation initiale à jouer qui réponde à un but de simple et clair ; la faire jouer et choisir une variable pour relancer/faire évoluer la situation vers la construction de réponses motrices déterminées.
Enoncer le problème rencontré nécessitant une situation d'apprentissage à mettre en place.
Par exemple : 1 cible haute, des ballons : rentrer les ballons le plus vite possible dans le panier

⇨ Variable : maîtrise du tir, alors mise en place de situation d'apprentissage : des jeux de tirs au panier
Par exemple : 1 cible, des ballons, 2 équipes : Rentrer le ballon dans le panier pour gagner
⇨ Variable : relation des joueurs ; alors mise en place de situations d'apprentissage : le surnombre, des jeux de passes

- Les variables : Construire un répertoire qui donne du sens à l'actvité.
Quel type d'évolution possible ? les droits des joueurs (règles)
Le temps (durée et non jeu)
L'espace (surface et distance)
Le nombre de joueurs (attaquants, défenseurs, surnombre)
La cible (mobile ou immobile)
Les comportements moteurs recherchés (actions avec objets, actions en déplacement, actions en placement)

III. Les éléments de compréhension orale

Situation de jeu	Eléments de communication avec les élèves	Préconisations pédagogiques
Situation initiale : Reconnaître son camp	Consigne orale simple : ce qu'il faut faire (le but du jeu) Aménagement de l'espace de jeu : terrains délimités, équipes matérialisées par couleurs.	Aménagement spatial lisible de la salle Contextualiser le jeu : nous allons jouer à … Coder les éléments du message: dossards et cerceaux de couleurs, terrain matérialisé, cible matérialisée. Travail autour des variables du jeu : espace, temps, relation, règle, engin.
Situation n°2 : Regagner son camp sans perdre la balle	Consigne orale simple : ce qu'il faut faire (le but du jeu plus complexe). Apport lexical spécifique lié à l'espace de déplacement, aux actions motrices à réaliser.	Mettre en place une règle en réponse à un problème rencontré (ex : le croisement des équipes)
Situation n°3 : Placer la balle dans son camp	Consigne orale simple : le but du jeu de plus en plus complexe. Apport lexical spécifique lié à l'espace, aux actions motrices à réaliser et au but du jeu.	Réaménagement spatial lisible Règle nouvelle pour garantir le jeu (ex : déplacement interdit lorsque la balle est en main) Acquisitions motrices à formaliser : dribbler, passer, lancer dans une cible.
Situation finale : Ballon capitaine	Reformulation de la règle dans son intégralité	Ecrire la règle de jeu pour la proposer à une autre classe : lors d'une rencontre.

IV. Mise en situation pédagogique : au niveau des élèves.

- ***Deuxième exemple : un jeu de transport.***
  Entrée par le but du jeu : « Vider les caisses ».
  Acquisition : Mouvement vers la cible.

Niveau	Situations	Dispositifs	Consignes	Relances
PS	Chaque groupe doit vider sa caisse le plus vite possible	**Matériel** : 4 caisses avec matériel de 4 couleurs, 4 tapis **Groupe :** 4 groupes avec dossards de couleurs **Terrain** : Espace délimité en 4 zones (coins de la salle)	Vider la caisse et poser les objets sur le tapis, le plus vite possible	1 objet à la fois (règle) 2 objets à la fois (règle) Vider et transporter l'objets dans une autre caisse avec déplacement (espace) Parcours avec obstacles entre les caisses

- ***Deuxième exemple : un jeu de balles.***
  Entrée par la règle du jeu : « Au signal, renvoyer les balles dans l'autre camp».
  Acquisition : Contrôle de la motricité spécifique.

Niveau	Situations	Dispositifs	Consignes	Relances
PS/MS	1ère situation	**Matériel** : cordes, balles en nombre, objets de mousse légers **Groupe :** 1 groupe **Terrain** : Espace délimité en 2 zones	Au signal, renvoyer les balles de l'autre côté	Le plus vite possible Un objet à la fois Viser une cible (caisse, espace délimité)
PS/MS	2ème situation	**Matériel** : cordes, balles en nombre, objets de mousse légers **Groupe :** 2 groupes avec dossards de couleurs **Terrain** :Espace délimité en deux zones.	Au signal, renvoyer les balles dans l'autre camp	Dans un temps délimité Un objet à la fois Espace délimité (terrain de jeu avec zone)

- ***Deuxième exemple : un jeu de poursuite.***
  Entrée par le dispositif du jeu : représentation imagée (« Les foulards », Agir dans le monde, page 78).
  Acquisition : Reconnaissance de rôles.

Niveau	Situations	Dispositifs	Consignes	Relances
PS	1ère situation: dans des maisons individuelles 2ème situation: dans les zones en équipes de couleurs	**Matériel** : cerceaux, dossards **Groupe :** 1 groupe de moutons et 1 loup **Terrain** : Espace délimité pour les enfants attrapés	Au signal, rentrer dans sa maison, sans se faire attraper par le loup	Varier les signaux de début et de fin de jeu Varier le temps de jeu 4 groupes de couleurs, 4 terrains Moduler l'espace :refuge en hauteur, taille du terrain Augmenter le nombre de loups
PS	3ème situation :	**Matériel** : Foulards **Groupe :** un groupe de moutons avec un foulard **Terrain** : Espace délimité en 2 zones (côtés de la salle)	Au signal, rentrer dans sa maison, sans se faire attraper par le loup Lorsque l'on est touché, on devient une statue.	Attraper le foulard On devient un loup Les moutons non touchés peuvent délivrés les moutons attrapés

V. Analyse didactique : du jeu libre au jeu codifié.

- Les problèmes rencontrés :
Quel type de gestes moteurs travaillés ?
Quel type de matériel utilisé ?
Quel type d'espace utilisé ?

- Le but du jeu :
Une situation initiale simple de mise en jeu, un travail d'enrichissement autour des variables de jeu, une étape de structuration où le geste moteur va être modifié (situation d'apprentissage), puis un travail de formalisation qui définit la situation de jeu finalisée regroupant une règle minimale en réponse à un problème rencontré, des actions motrices spécifiques et observables et un but de jeu signifiant pour les élèves en terme de réussite.

- Les variables :

Pourquoi faire évoluer un jeu avec des élèves : pour motiver, relancer, rendre compréhensible, faire évoluer des comportements moteurs et sociaux, rééquilibrer les forces entre équipes, enrichir un répertoire moteur, donner du sens à une règle de jeu.

- Quel sens pour l'élève : Comprendre le but du jeu et s'engager dans l'activité totalement.
  Rechercher, lors de la réalisation du but, des comportements adaptés à des contraintes différentes
- Quel sens pour le maître : Réguler et soutenir l'apprentissage (objectifs moteurs)
  Prendre conscience de l'intérêt de la tâche dans le développement des conduites motrices.

VI. Les éléments de compréhension orale.

Situation de jeu	Eléments de communication avec les élèves	Préconisations pédagogiques
Situation initiale : « Vider les caisses »	Consigne orale simple : ce qu'il faut faire (le but du jeu) Aménagement de l'espace de jeu : terrains délimités, équipes matérialisées par couleurs.	Raconter une histoire pour contextualiser le jeu. Aménagement spatial lisible de la salle : qualité et quantité d'objets (caisses et objets nombreux). Coder les éléments du message: dossards et cerceaux de couleurs, terrain matérialisé, cible matérialisée.
Situation n°2 : « Vider les caisses pour les transporter vers une autre caisse»	Consigne orale simple : ce qu'il faut faire (le but du jeu plus complexe). Apport lexical spécifique lié à l'espace de déplacement, aux actions motrices à réaliser.	Travail autour des variables du jeu : espace, temps, relation, règle, engin. Mettre en place une règle en réponse à un problème rencontré : une balle à la fois, des objets à trier par couleurs.
Situation n°3 : « Vider les caisses et renvoyer les balles en dehors de son camp »	Consigne orale simple : le but du jeu de plus en plus complexe : « Renvoyer les balles pour vider son camp » Apport lexical spécifique lié à l'espace, aux actions motrices à réaliser et au but du jeu.	Réaménagement spatial lisible : 2 terrains face à face ; une ligne (zone) frontière entre les terrains. Règle nouvelle pour garantir le jeu : la ligne (zone) est interdite. Acquisitions motrices à formaliser : lancer le plus loin, le plus fort., avec les mains, les pieds.
Situation finale : Les balles brûlantes.	Reformulation de la règle dans son intégralité : « Avoir le moins de balles possible dans son camp »	Ecrire la règle de jeu pour la proposer à une autre classe : lors d'une rencontre.

V. Evaluation de l'unité d'apprentissage.

Les éléments en EPS :

- Enrichir un répertoire d'actions de base : lancer, courir, attraper…
- Coordination d'actions diverses : courir/attraper, lancer/attrapper, courir/lancer, etc…
- Compréhension de la règle, de son évolution, de son énoncé et de ses principes acquis
- Identifier des partenaires/adversaires (jouer avec, contre …)
- Identifier des espaces de jeu/de non jeu.
- Réaliser un projet d'actions collectif : gagner une partie.

Eléments transversaux :

- Travail en groupe : mise en place d'un projet collectif
- Découverte et apprentissages de rôles sociaux : connaître/reconnaître des espaces de jeu, Utiliser/ranger du matériel, connaître/utiliser des lieux d'activités, jouer ensemble.

Eléments de langage : Connaître et comprendre le contexte de jeu (Avant, pendant et après la séance)

- Comprendre les diverses situations de jeu : nommer, désigner, décrire …. page 55 du document d'application « Le langage à l'école maternelle »
- Comprendre les éléments d'une règle de jeu : expliquer, justifier, raconter … page 59 du document d'application « Le langage à l'école maternelle »

VI. Une démarche : L'album à jouer « Le château de Radégou ».

Avant la lecture de l'album, créer le monde le monde de l'histoire ou au moins quelques aspects essentiels : « Je vais vous lire une histoire de souris qui ont des problèmes avec un rat … » ; (première lecture jusqu'à la page 7).

- **Objectifs : S'identifier aux personnages de l'album**
  Comprendre l'alternance des rôles

Exemple de jeux de poursuite à mettre en œuvre.

Entrée par le but du jeu: « Le rat voleur » et «Les souris collées »

Acquisition : Reconnaissance de rôles (d'abord un seul, les souris, puis deux rôles antagonistes non réversibles, les souris et le rat)

Niveau	Situations	Dispositifs	Consignes	Relances
PS/MS	1ère situation: « Le Rat Voleur »	**Matériel** : cerceaux, foulards **Groupe :** 1 groupe de souris et 1 rat	Au signal, rentrer dans son trou, un cerceau, sans se le faire voler par le vilain rat ; On devient Rat si on est hors d'un	Comptine reprise : « Rat, Rat, Radégou, je m'en vais me promener ; Je m'en vais loin de mon trou, essaie de me le voler » Un trou en moins que le nombre d' élève

		Terrain : la salle	trou	Le rat est un élève
PS/MS	2ème situation : « Les souris collées »	**Matériel** : Foulards **Groupe :** un groupe de binômes de souris collées avec un foulard **Terrain** : la salle	Au signal, échappe au rat qui veut t'attraper en touchant l'une des souris. Les souris touchées s'immobilisent ; le jeu stoppe lorsque les souris sont toutes immobilisées.	Attraper le foulard Regagner une zone de refuge très peu de temps Etre délivré par un binôme de souris non touché

Quels peuvent être les problèmes que rencontrent les souris : la lecture avec pauses pour vérifier ce que l'on apprend/comprend des évènements de l'histoire ; (seconde lecture jusqu'à la page 17)

- **Objectif : Se déplacer et agir dans un espace orienté.**

Exemple de jeu de transport à mettre en œuvre.
Entrée par le but du jeu: Transporter les morceaux de fromage jusqu'à la maison des souris »
Acquisition : Mouvement vers la cible

Niveau	Situations	Dispositifs	Consignes	Relances
PS/MS	1ère situation: « Ramasse fromage »	**Matériel** : petits objets différents **Groupe :** 1 groupe de souris **Terrain** : Espaces délimités en 2 zones	Au signal, transporter les morceaux de fromage dans la maison des souris le plus vite possible	Ne transporter qu'un morceau à la fois Trier les morceaux de fromage par forme , par couleur Obstacles à franchir, parcours obligatoire entre les zones Ne pas se faire toucher par le rat

Suite de la lecture jusqu'à la page 25

- Compréhension globale : Premier niveau de lecture

La réponse à la question initiale « Quels sont les problèmes des souris ? » : « Radégou a volé le fromage des souris et l'a emporté dans son château.»,
« Que va-t-il se passer ? » : « les souris vont récupérer le fromage dans le château »
Eclaircir certaines difficultés lexicales en reprenant la lecture de l'extrait.

- Compréhension locale : second niveau de lecture

On peut alors demander aux élèves de revenir sur chaque épisode pour mieux comprendre et énoncer l'enjeu de l'histoire :
- Détruire le château de Radégou pour récupérer le fromage.
- Comment détruire le château de Radégou : détruire les 10 tours

Contextualiser le temps du jeu : « Vous allez à présent jouer l'attaque du château de Radégou ; pour jouer, il faut installer l'espace de jeu … »

NB : La maquette du château ; des images à animer, des marionnettes à faire parler ; des images à décrire (le plan du château : les tours proches, le fossé profond)

➢ **Objectif : Comprendre que le jeu stoppe lorsque le but est atteint.**

Exemple de jeu de balles à mettre en œuvre.

Entrée par le but, la lecture de l'album : « Détruire le château de Radégou.

Acquisition : Contrôle de la motricité spécifique.

Niveau	Situations	Dispositifs	Consignes	Relances
PS/MS	1ère situation: détruire les tours du château	**Matériel** : Objets à superposer pour matérialiser les 10 tours, balles **Groupe :** 1 groupe de souris **Terrain** : Espace délimité en deux zones : le château, la maison des souris	Au signal, il faut faire tomber toutes les tours du château avec les balles. Le jeu stoppe lorsque les tours sont toutes détruites.	Varier les projectiles Varier la taille des tours, la nature des tours.
PS/MS	2ème situation :	**Matériel** : Objets à superposer pour matérialiser les 10 tours, balles **Groupe :** 1 groupe de souris et un rat **Terrain** : Espace délimité en deux zones : le château et son fossé infranchissable, la maison des souris	Au signal, il faut détruire les tours du château avec les balles. Le rat doit protéger son château. Le jeu stoppe lorsque les tours sont toutes tombées. La règle minimale : le fossé est une zone interdite.	Varier l'espace de jeu : le fossé entourant le château. Confisquer les projectiles. Augmenter la taille du fossé. Varier les projectiles. Les rat a des amis pour l'aider.
MS	3ème situation :	**Matériel** : Objets à superposer pour matérialiser les 10 tours, balles en nombre. Plan du château.	Au signal, il faut détruire les tours du château avec les balles qui se trouvent dans le garage. Les souris sont dans leur maison au	Le rat peut confisquer les projectiles. Tir au pied Varier les projectiles

		Groupe : 1 groupe de souris et un rat.	départ du jeu. Le rat doit protéger son château.	Augmenter la taille du fossé. Créer un pont avec les morceaux des tours. Parcours d'obstacles entre chaque espace (lecture page 26)
	4ème situation :	**Terrain** : Espace délimité en deux zones : le château et son fossé infranchissable, la maison des souris, le garage.	Lorsque les tours sont tombées , les souris crient « Rat couche toi » et elles doivent récupérer les morceaux de fromage et les ramener dans leur maison avant que le rat ne se réveille.	Ramener un morceau de fromage à la fois. Varier le temps d'évanouissement du rat pour permettre la récupération des morceaux de fromages par les souris.

VI. Les éléments de compréhension orale.

Situation de jeu	Eléments de communication avec les élèves	Préconisations pédagogiques
Situation initiale : «L'attaque du château de Radégou»	Consigne orale simple : Lorsque Radégou est endormi, les souris sortent de leur maison et tirent sur les tours du château pour les faire tomber ; lorsque les tours sont tombées le jeu s'arrête, les souris ont gagné leur fromage (le but du jeu) Le jeu stoppe lorsque les tours sont tombées.	Lecture de l'album jusqu'à la page 24 Aménagement spatial lisible de la salle : zones matérialisées au sol et dans l'espace (maison des souris, les tours en hauteur) Utilisation de balles : illustration page 25
Situation n°2 : «L'attaque du château de Radégou»	Consigne orale simple : Idem mais cette fois le château est entouré d'un fossé infranchissable et le temps est limité car le rat va se réveiller (le but du jeu plus complexe) Apport lexical spécifique lié à l'espace de déplacement, aux actions motrices à réaliser.	Illustration page 8 et 22 Travail autour des variables du jeu : espace, temps, relation, règle, engin. Mettre en place une règle en réponse à un problème rencontré : un fossé interdit.

	Le jeu stoppe lorsque les tours sont tombées.	
Situation n°3 : «L'attaque du château de Radégou»	Consigne orale simple : Idem mais cette fois le rat va défendre son château. Le jeu stoppe lorsque les tours sont tombées.	Coder les éléments du jeu : le plan du château page 22. Mettre en place une règle en réponse à un problème rencontré : le rat a des amis pour l'aider à défendre son château. Caractériser les personnages : le rat qui défend son château, les souris qui attaquent le château.
Situation n°4 : «L'attaque du château de Radégou»	Consigne orale: idem mais Les souris partent de leur maison pour se rendre au garage et ensuite au château. Apport lexical spécifique lié à l'espace orienté, aux actions motrices à réaliser et au but du jeu. (identifier le parcours à réaliser) Le jeu stoppe si les tours tombent ou lorsqu'il n'y a plus de projectiles.	Coder les éléments nouveaux du jeu : le plan de déplacement des souris château . Règle nouvelle pour garantir le jeu : les projectiles peuvent être confisqués par les rats. Acquisitions motrices à formaliser : lancer le plus loin, le plus fort., avec les mains, les pieds, attraper.
Situation finale : «L'attaque du château de Radégou»	Reformulation de la règle dans son intégralité : «les souris attaquent le château de Radégou pour récupérer leur fromage volé, pendant le temps où le vilain rat reste assommé » Le jeu stoppe lorsque le rat se réveille, on compte alors les morceaux de fromage récupérés .	Utiliser la page aventure : page 26 pour écrire la règle de jeu pour la proposer à une autre classe : lors d'une rencontre.

VII. Bilan de l'animation.

Les éléments à développer dans le cadre de la compréhension orale : l'acculturation, le lexique/linguistique, le code, l'attention /la mémoire, la logique (causalité et chronologie).

Propositions d' activités au service de la compréhension orale :

- Des situations de jeux, qui créent un projet d'apprentissage sensible et motivant, qui cadrent le projet d'apprentissage moteur et qui reprennent le cadre du développement du langage sur le modèle « Vouloir parler/Devoir parler/Pouvoir parler/Savoir parler .

- Des activités métacognitives qui permettent d'exercer les différents actes du langage en situation (nommer, désigner, décrire, comparer, donner des consignes) et d'acquérir un langage plus riche et plus structuré, des comportements nécessaires à la communication (écoute, temps de parole, prise de parole…)

- Des activités de structuration qui permettent de catégoriser le langage (élaborer des listes pour repérer et compléter le vocabulaire spécifique)

- Des verbes : passer, tirer, dribbler, jouer, attraper
- Du matériel : objets à lancer, cubes, cônes, cordes, bancs, …
- Définir les verbes associés au ballon : rouler, lancer, passer …
- Définir les verbes associés aux actions : courir et lancer, attraper, courir et lancer..
- Lister le vocabulaire spatial et les mots qui l'introduisent : partir du garage et récupérer les balles, puis courir vers le château pour les lancer sur les tours afin de détruire le château de Radégou…
- Des photos pourront illustrer le sens des mots dans leur contexte spécifique : attraper/courir ; courir/lancer, lancer sur les tours …
- Description de situation de jeu dans lesquelles les élèves se reconnaissent comme faisant partie d'un groupe et peuvent aussi exprimer leur émotion « la première fois que.. » : la destruction des tours par exemple.

La règle énoncée sera alors la synthèse de l'expérience vécue du groupe. Elle devra être compréhensible et permettre l'utilisation du vocabulaire spécifique à l'activité. Elle se construira au fur et à mesure des problèmes rencontrés et résolus (liaison histoire/situation de jeu).
Des règles de jeux peuvent ensuite être « inventées » à partir de documents adaptés ayant trait à l'activité.

- Des activités de réinvestissement fonctionnel (page 55 et 59 du Document « La Langage à l'Ecole Maternelle »)

- Réinvestir le vocabulaire spécifique de l'EPS dans les différentes situations de classe : les jeux symboliques, les jeux de société, les jeux de construction, ...
- Comprendre un document ayant trait à l'activité de jeu : expliquer les caractéristiques des pièces d'un jeu, raconter les phases du jeu, anticiper l'action d'un joueur, prévoir les actions d'un joueur…
- Utiliser le vocabulaire à bon escient pour décrire une activité, rendre compte d'une séance, exprimer des sentiments : décrire le rôle des joueurs, demander des éléments précis, préciser les rôles, savoir exprimer les règles à son avantage….