



Maj 25/11/2020

Jeux traditionnels, jeux coopératifs, jeux collectifs

Apprentissage de la coopération

Rodier Christophe





Historique et classification

INTRODUCTION





Historique et caractéristiques

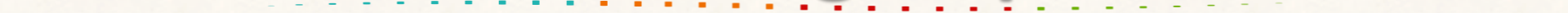
- Une origine lointaine et souvent moyenâgeuse (ex : Colin Maillard).
- Jeux caractéristiques d'une région et/ou d'une culture, ils se rattachent au patrimoine local (jeux de force basque...).
- Des jeux physiques mais aussi d'adresse ou de réflexion (tir à la corde, chef d'orchestre...).
- Les jeux d'équipes ne constituent qu'une partie des jeux traditionnels.
- Ces jeux ont « échappé » à la gestion par une fédération, ce qui explique que leur règles soient fluctuantes.



Nous utiliserons les jeux
traditionnels et jeux collectifs
comme vecteur de progression en
direction des sports collectifs.



Travail de groupe :



- **Proposez une liste de jeux traditionnels que vous avez pratiqués.**
- **Quel âge aviez vous lorsque vous les avez pratiqués ?**
- **Quel était le but du jeu ?**
- **Quelles étaient les règles ? Les contraintes ?**
- **Proposez une classification simple de ces situations.**

Classification des jeux traditionnels physiques

- Jeux de chasse

- Jeux de poursuite

Jeux de poursuite, jeux d'esquive, jeux d'esquive de ballon,

- Jeux de vie

- Jeux de conquête

La possession de l'objet ouvre un droit au jeu : jeu de batteur et coureur, balle au mur, jeux de renvoi

- Jeux de bataille

- Jeux de ballon

2 équipes s'affrontent, pour s'approprier un projectile, avec des libertés d'action identique pour tous.



Apparition et intérêt de la coopération

LES JEUX COOPÉRATIFS CHEZ LES JEUNES ENFANTS





Le jeu

- **Besoin social de jouer**
 - Chez l'enfant
 - Chez l'adulte
- **Le jeu support des apprentissages**
 - Apprentissages moteurs (de l'appropriation du schéma corporel vers les tâches motrices complexes)
 - Apprentissages cognitifs (analyse de situations, prise de décisions)
 - Apprentissages socio-affectifs (comprendre et accepter des règles communes, accepter les actions des autres, avoir besoin des autres, coopérer...)

Les jeux durant les étapes de l'enfance

2 ans

3 ans

5 ans

Des à priori simples

Jeux solitaires

Jeux parallèles

Jeux en coopération

Une réalité plus complexe

Apparition d'activités
de dyades

Course en ronde
(organisation spontanée)

Nota :

Jeux solitaires

- Chez les enfants de 2 ans, ces jeux sont centrés sur un objet ou un élément de l'environnement.
- Progressivement, ces jeux s'orientent vers la recherche de l'habileté motrice individuelle.
- À 4 ans, les jeux solitaires deviennent de plus en plus symbolique et construits.

Jeux en parallèle :

- Les enfants cherchent à reproduire le comportement observé chez l'autre.
- Progressivement, une relation de proximité va se mettre en place (enfant assis côte à côte ou l'un en face de l'autre).
- On peut observer par la suite une intervention progressive dans le jeu de l'autre.



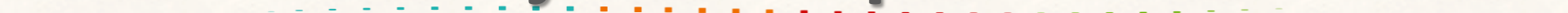
coopération



**Peut être décelée de façon
très précoce, quasiment à
tous les stades du
développement de l'enfant**



Les jeux coopératifs



- **Une situation est dite de coopération si au moins deux personnes s'unissent pour atteindre un but commun.**
- **Une activité coopérative se caractérise par :**
 - Un but concret, mesurable (le but du jeu)
 - Marquer
 - Gagner
 - réussir
 - Des buts abstraits ou « cachés » (les objectifs de l'éducateur)
 - Partager
 - Échanger
 - transmettre
 - prêter



La coopération



- **Possibilité d'opérer ensemble.**
- **Opérer = mettre en œuvre.**
- **Coopérer = être capable de réaliser une œuvre, un ouvrage, ensemble.**



Les facteurs d'inhibition chez l'enfant



- **Égocentrisme.**
- **Habiletés sociales peu développées.**
- **Habiletés motrices peu développée (je ne vois bien que ce que sait faire...).**
- **Besoin de gratification immédiate.**
- **Impulsivité.**
- **Habiletés de langage limitées.**



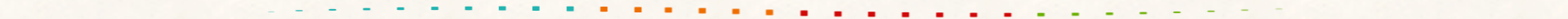
Les facteurs facilitants chez l'enfant



- **Peu d'inhibition.**
- **Besoin de bouger.**
- **Curiosité.**
- **Pas de différenciation filles/garçons.**



4 axes incontournables



- **La coopération :**
 - Établissement de relations interpersonnelles facilitatrices dans l'atteinte du but.
- **L'acceptation :**
 - Les joueurs doivent accepter les règles, le but
 - Les joueurs doivent accepter les autres et les actions des autres
- **L'engagement :**
 - Chaque joueur contribue à la réussite selon ses capacités
- **Le plaisir :**
 - Les joueurs jouent pour s'amuser
 - Les joueurs progressent en s'amusant



La coopération pour objectif de l'éducateur

- **Les jeux coopératifs valorisent l'atteinte d'un but commun.**
- **La notion de victoire doit être associée à l'atteinte du but chez les jeunes enfants.**
- **Toute action coopérative, tout comportement positif vis-à-vis de la construction des jeux collectifs(respect des règles, appel du ballon...), doivent être valorisés.**

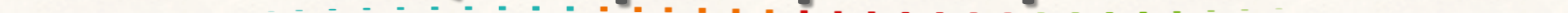


Intérêts des jeux coopératifs

- Développement des habiletés motrices.
- Développement du langage.
- Développement des capacités d'analyse et de décision.
- Échange et partage des informations.
- Développement de la confiance en l'autre.
- Développement du sens des responsabilités.



Quelques principes



- **Tout le monde doit s'amuser.**
- **Tout le monde doit être physiquement actif.**
- **Tout le monde joue avec les mêmes règles.**
- **Personne n'est éliminé du jeu.**
- **Le résultat de l'équipe ou du groupe est mis en avant.**
- **L'action individuelle n'est valorisée que dans un cadre collectif.**

- 
- **Les consignes du jeu rendent la coopération nécessaire voir incontournable.**
 - **Les règles et l'espace sont adaptés aux ressources des pratiquants.**
 - **L'activité nécessite un effort physique et cognitif.**
 - **Le nombre de joueurs favorise le temps de sollicitation de chacun.**



Les 3 à 6 ans

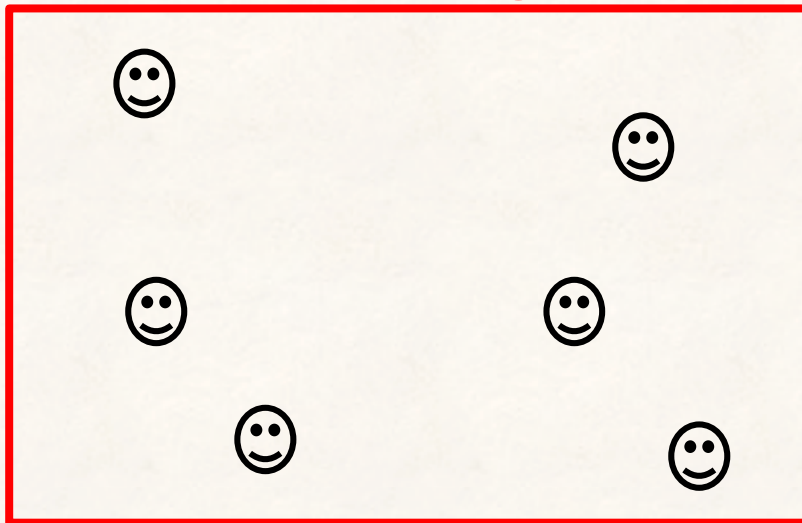
ABORDER LES JEUX COLLECTIFS CHEZ LES ENFANTS



L'aire de jeu :

- Premier des apprentissages, le respect de la zone de jeu est gage d'équité et de sécurité.
- Dès 3 ans.
- Utiliser des limites physiques facilement repérables et identifiables.

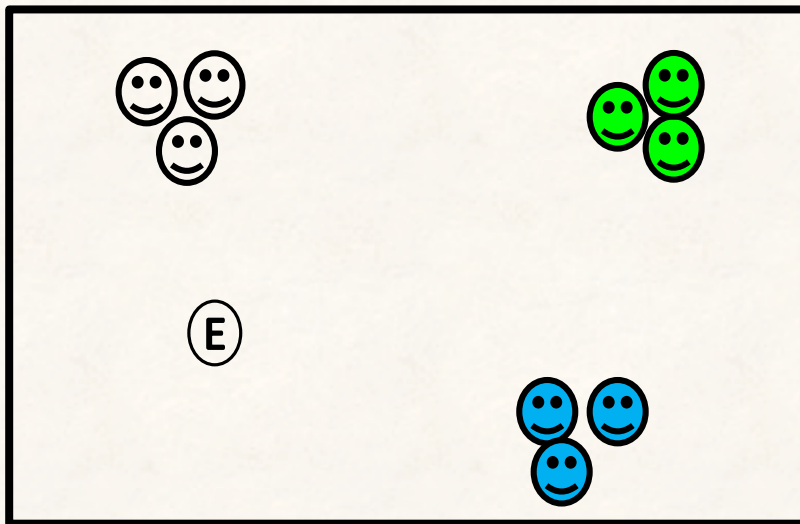
(E)



Les enfants évoluent dans l'aire de jeu sans en sortir, en respectant les consignes de déplacement :
Marcher, courir, pieds joints, statue...

L'équipe

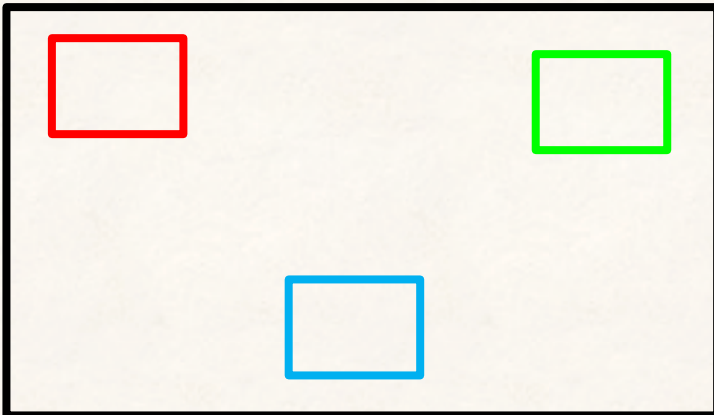
- Connaître l'outil qui identifie l'équipe (le maillot, la couleur...).
- Associer la notion d'équipe à la notion de but (règles nécessairement très simples).
- Associer cet apprentissage à une tâche motrice simple (ex : courir).



A l'arrivée du loup (annonce de l'éducateur), pour ne pas être mangés, les moutons se rassemblent en troupeaux.
Nota : dans un premier, le loup n'est pas présent physiquement, il est simplement annoncé. Ainsi, l'éducateur gère le temps dont dispose les enfants pour agir.

Le camp

- Reconnaître son camp (forme, couleur, position dans l'aire de jeu).
- Associer le camp à un statut particulier (dans le camp = protégé...).
- Orienter progressivement l'aire de jeu par la position des camps.
- Associer finalement le camp adverse à la notion de but à atteindre.

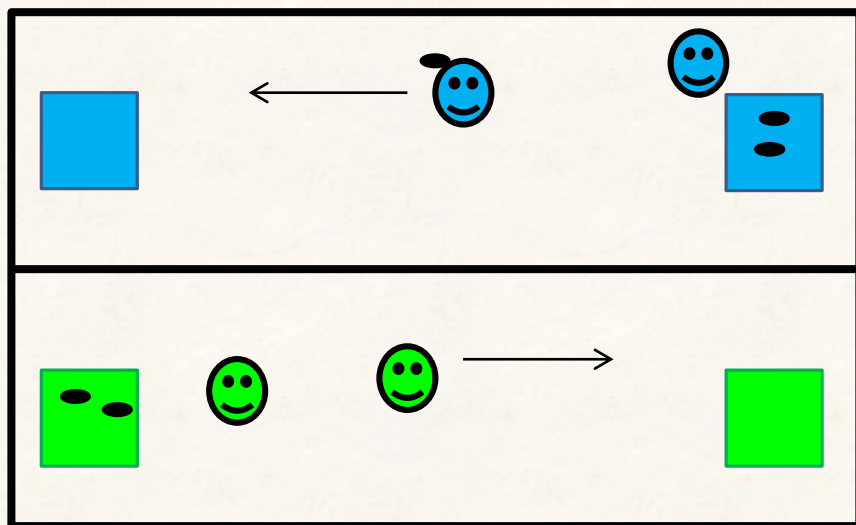


Lorsque le loup arrive, les moutons se mettent à l'abri dans leur camp respectif.

Nota : dans ce cas, la notion de camp est couplée à la notion d'équipe.

But commun, résultat commun

- La somme des actions individuelles constitue le résultat commun à tous les membres de l'équipe (chaque joueur doit avoir la possibilité d'agir).
- ce résultat peut être comparé à celui de l'équipe adverse. // doit être expliqué !
- Pas de rapport de force direct avec les plus jeunes !

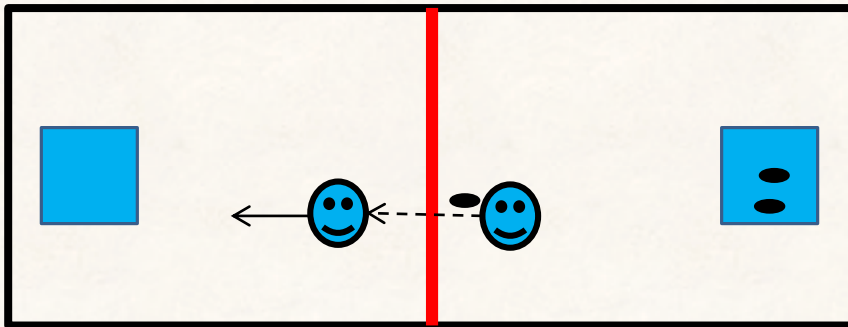


Les joueurs doivent transporter les objets d'une caisse à l'autre le plus rapidement possible....plus rapidement que l'équipe adverse.

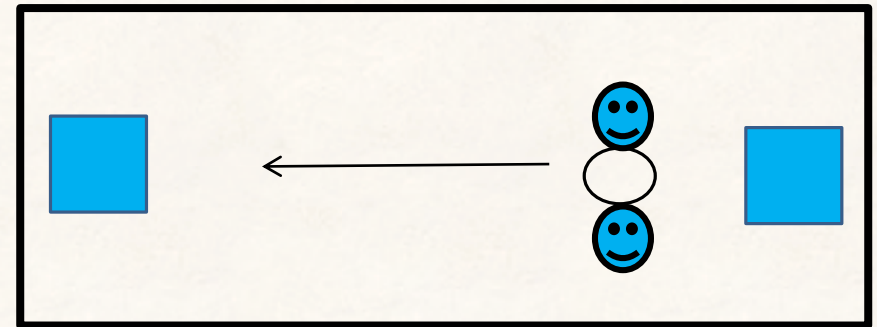
Nota : chaque équipe évolue dans son propre espace. Les équipes marquent dans des sens opposés (orientation du terrain).

Coopération

- Deux joueurs au moins doivent unir leurs efforts pour accomplir la tâche.
- avec les plus jeunes La coopération est obligatoire pour atteindre le but.



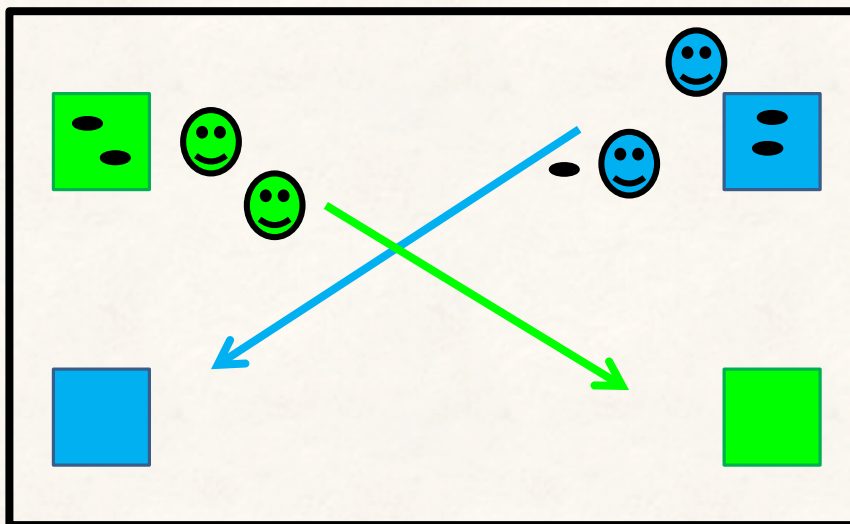
Chaque joueur ne peut évoluer que dans une partie du terrain, l'objet doit être transmis !



Les objets (cerceaux...) doivent être transportés à 2.

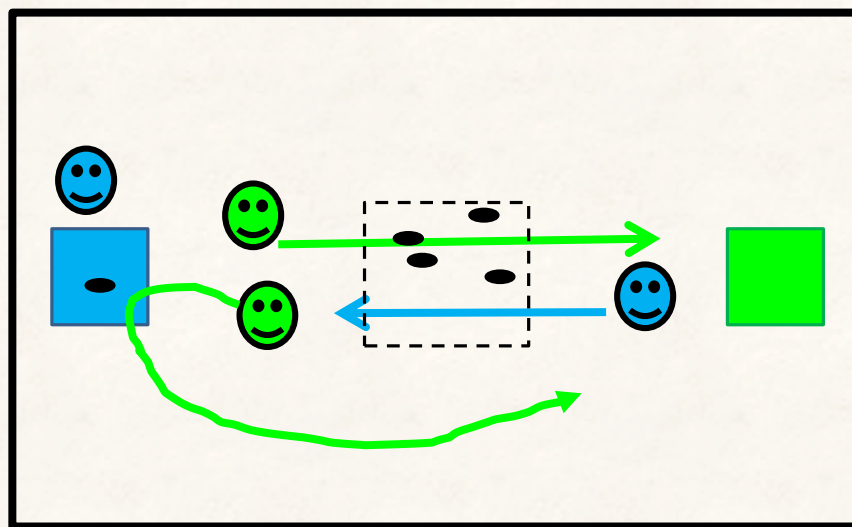
4 bis) espaces interpénétrés et présence physique de l'adverse

- Possibilité de faire évoluer les deux équipes dans une aire de jeu unique.
- La seule présence des joueurs adverses constitue une contrainte motrice et cognitive suffisante avec les plus petits.
- Attention au nombre de joueur par équipe !



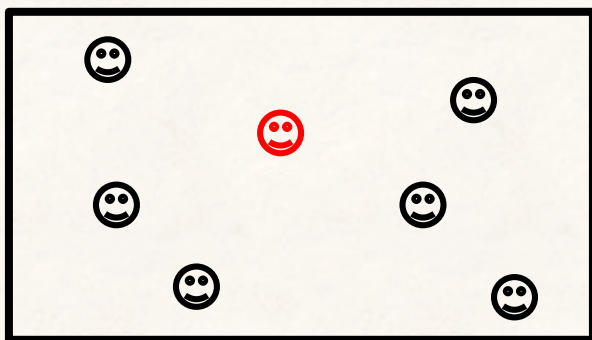
Possession de l'objet

- Les objets ne sont plus attribués à une équipe avant le début du jeu. Ils sont disposés dans une zone « neutre ».
- Le jeu peut évoluer vers une possibilité de s'approprier les objets dans le camp de l'adversaire.
- Pas de confrontation physique pour s'approprier l'objet.



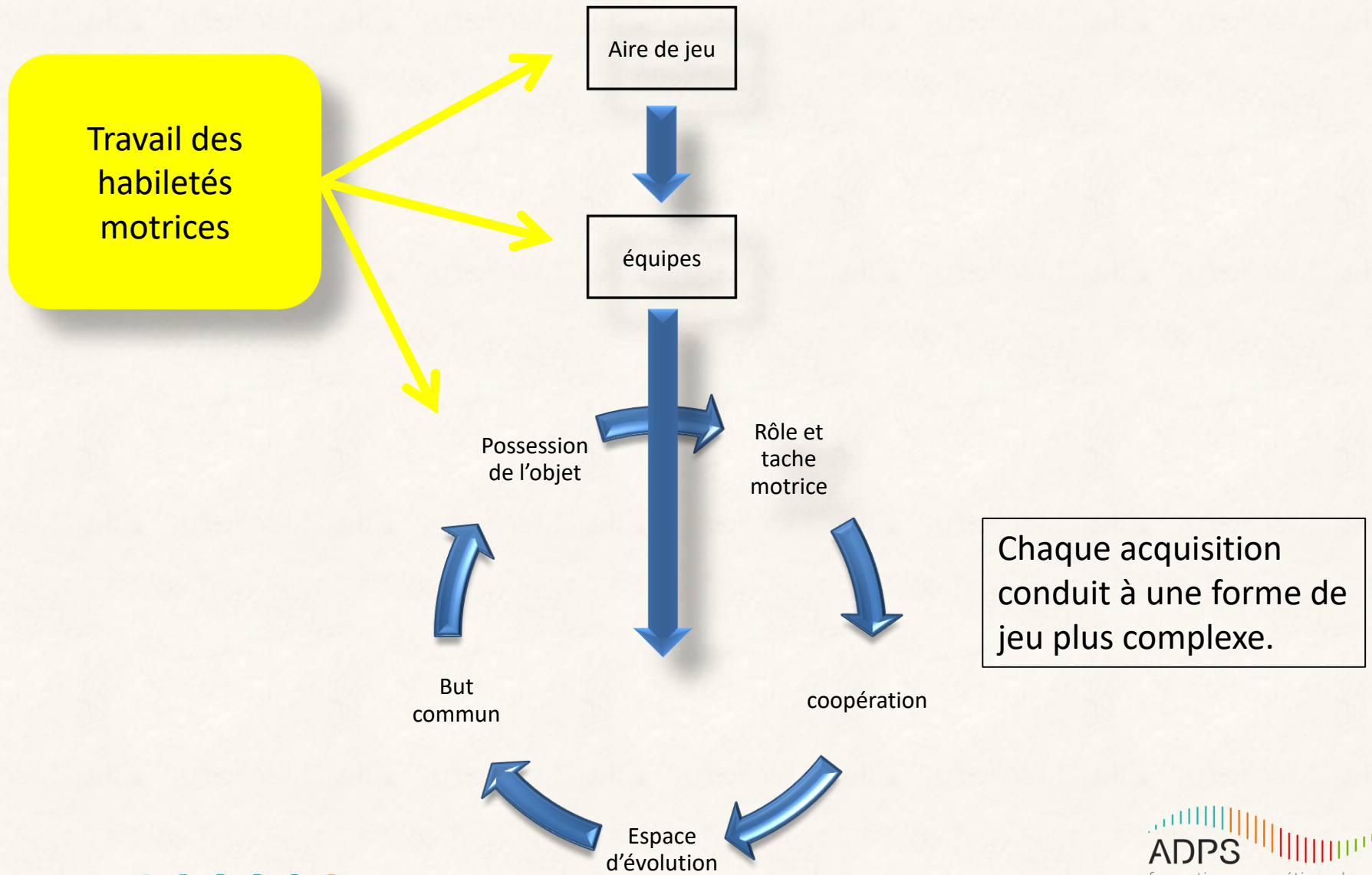
Rôles des joueurs et tâches

- Dans un même jeu, les participants peuvent jouer des rôles différents et souvent opposés.
- À chaque rôle est associée une tâche motrice précise (et simple avec les plus jeunes).
- Chacune des équipes peut avoir un rôle particulier.
- Le moment du changement de rôle revêt une importance particulière avec les plus jeunes.



Le loup doit courir pour attraper les moutons.
Les moutons doivent courir pour s'enfuir.
Un mouton touché doit rester immobile. La tâche des moutons peut évoluer avec la possibilité de délivrer les coéquipiers immobilisés.

Chronologie des apprentissages





Les 6 à 8 ans

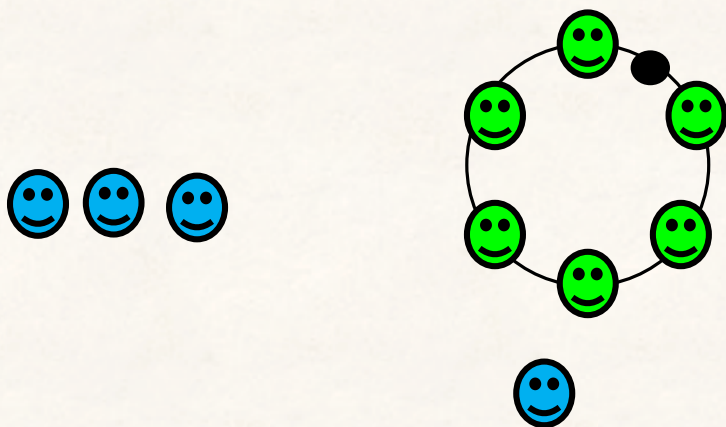
COMPLEXIFICATION DES FORMES DE JEU



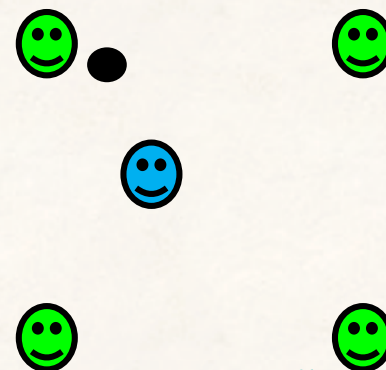
Projectile et rapport de force

- Réduire le nombre d'objets disponible jusqu'à un par équipe.
- Conserver des espaces de jeu réservés.
- Puis mettre progressivement en place un rapport de force direct mais déséquilibré (espaces de jeu interpénétrés).

Jeu de l'horloge

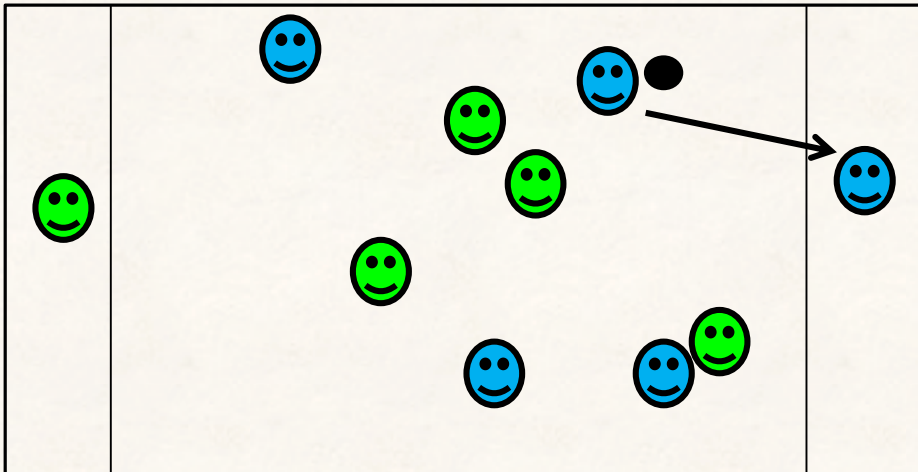


Jeu du taureau
Balle assise...



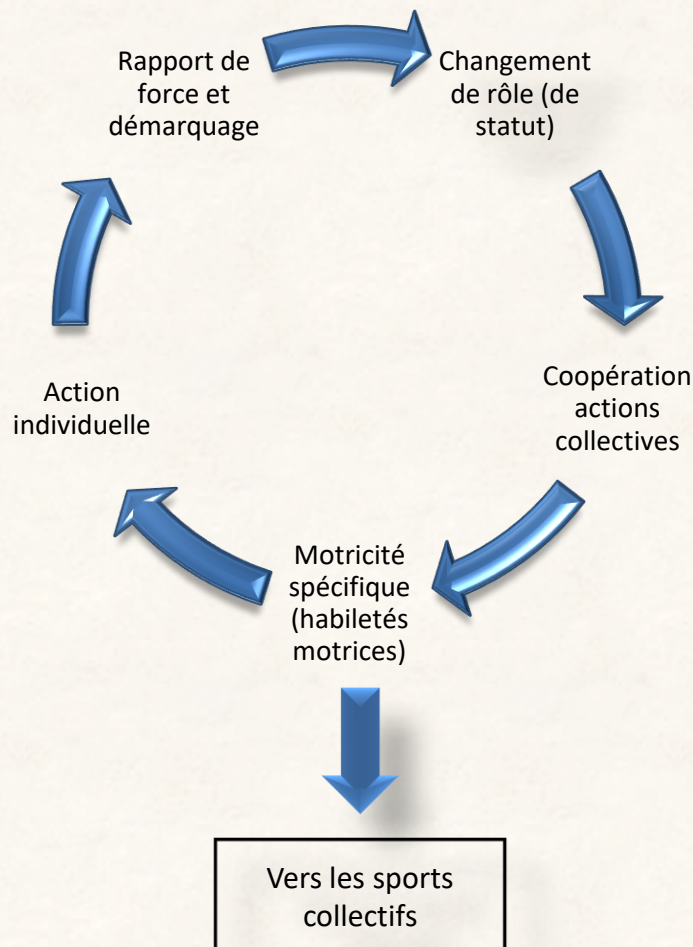
démarquage

- Utiliser des espaces interpénétrés.
- Un seul projectile disponible pour les deux équipes.
- Construction progressive du démarquage :
 - Adversaire
 - Partenaire
- Rôle de défenseur.



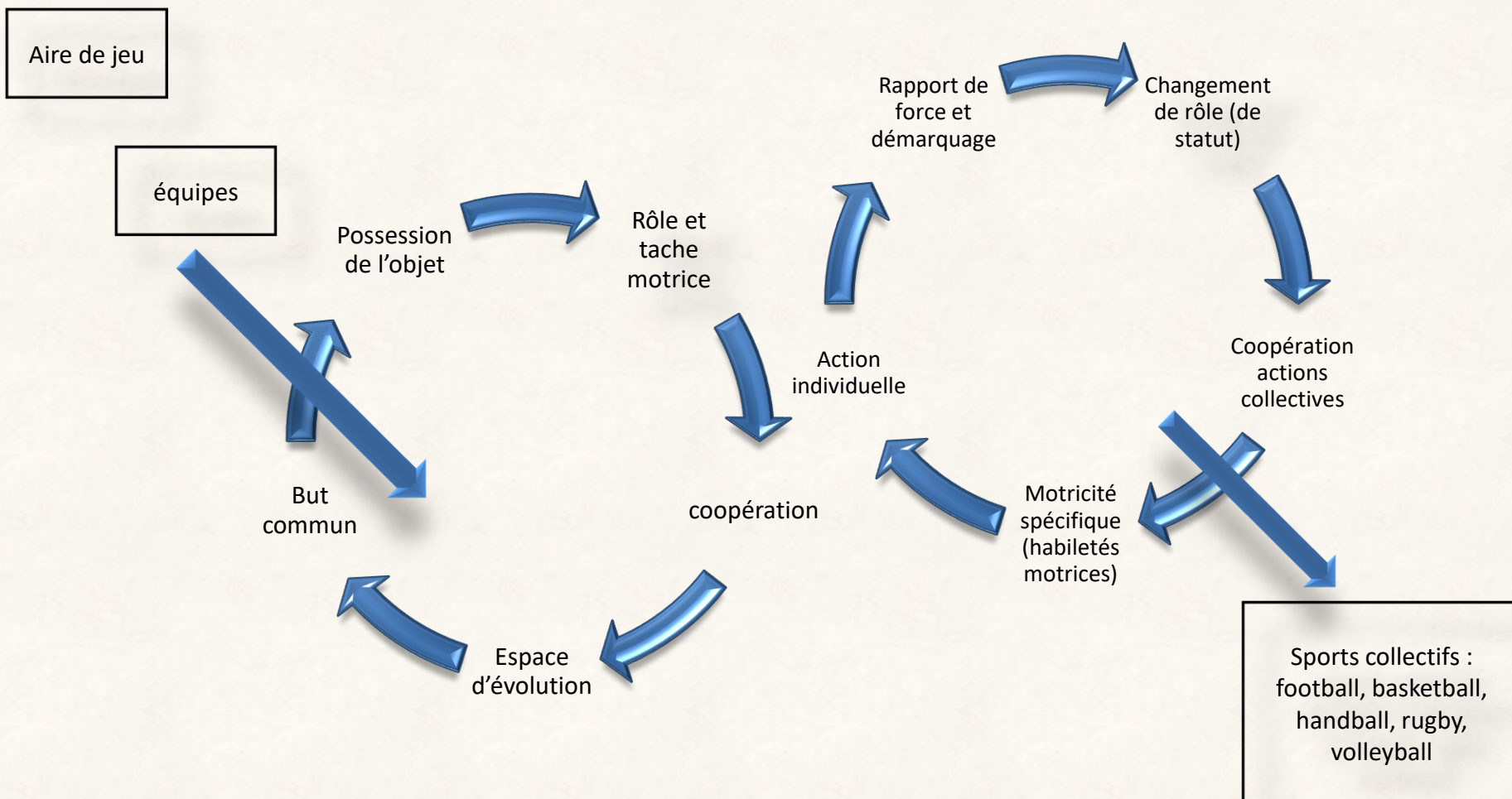
Balle au capitaine : faire progresser le ballon jusqu'à son capitaine.

Chronologie des apprentissages (suite)



Chaque acquisition conduit à une forme de jeu plus complexe.

En résumé...



Les enseignements dans les jeux collectifs

	Savoir-faire (actions motrices)	Savoir (connaissances)	Savoir être
3 – 4 ans	Courir pour fuir Courir pour attraper Courir vers... Transporter, jeter, lancer	Comprendre une règle Reconnaître son camp Reconnaître son équipe Réagir à un signal	Accepter de jouer le même jeu que les autres
4 – 6 ans	Lancer vers Attraper Esquiver Poursuivre Conduire un palet Frapper un ballon	Connaître le résultat Reconnaître le gagnant Connaître les différents rôles	S'engager vers un but à plusieurs Respecter les règles simples Accepter de perdre Accepter et comprendre la relation de coopération
6 – 8 ans	Enchaîner 2 actions Courir + dribbler Courir + passer Courir + attraper Sauter + attraper Conduire + frapper	Comprendre et expliquer le résultat Passer d'un rôle à l'autre (attaquant/défenseur) S'informer sur les paramètres de jeu pour décider (espace, partenaire, adversaire, objet) Comprendre le rôle de défenseur et chercher à s'opposer	Assurer différentes fonctions (joueur, arbitre, juge...) Respecter les décisions de l'arbitre Mettre en place une stratégie collective simple
8 – 10 ans	Enchaîner des actions spécifiques Courir + tirer Sauter + tirer Dribbler + tirer Dribbler + passer Conduire + passer	S'informer vite pour décider vite Elaborer à plusieurs une stratégie Passer rapidement d'un rôle à l'autre	Vivre un jeu en autonomie Accepter les décisions collectives

Complexité des jeux traditionnels

	types d'action	rôles	espace	objet	opposition Rapport de force	tâche terminale
3 à 5 ans	Courir pour fuir Courir pour attraper Transporter lancer	Un seul rôle dans le jeu	Limites sécuritaires uniquement ou espace totalement séparé entre les équipes	Aucun objet ou une multitude	Pas d'opposition	Facile à identifier et à atteindre Cible de grande taille
6 à 8 ans	Lancer, passer, attraper, dribbler, Tirer/shooter	2 rôles différenciés possibles avec changement durant un arrêt du jeu	En partie limité (refuges)	Un objet à conquérir par l'équipe	Direct mais limité ou déséquilibré (en effectif ou en liberté d'action)	Accessibilité moyenne
9 à 10 ans	Combinaison d'action et de trajectoires : Courir et passer Courir et dribbler Courir et tirer...	2 rôles dans le même temps de jeu (l'enfant doit repérer quand il change de statut)	Totalement limité (lignes, zones...) et interpénétrés	1 objet à conquérir pour le match	Total et égalitaire	Cible petite et/ou protégée par : Une zone Un gardien



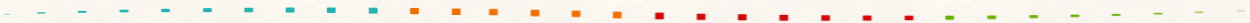
10 à 14 ans

ABORDER LES JEUX COLLECTIFS CHEZ LES PRÉADOLESCENTS ET ADOLESCENTS





Axes de travail



- A ce stade des apprentissages, les jeux traditionnels et jeux collectifs ont une complexité proche voir identique à celle des sports collectifs.
- Continuer le travail moteur (combinaison de tâches motrices complexes).
- Renforcer les notions tactiques en attaque en soulignant la pertinence des choix des joueurs (avancer seul ou collectivement...).
- Envisager la coopération défensive.
- Travailler le rôle d'arbitre.

Les enseignements dans les jeux collectifs

	Savoir faire	savoirs	Savoir-être
10 – 14 ans	Mettre la technique au service des choix tactiques et stratégiques Agir en tant que porteur ou soutien Agir en tant que défenseur : - Contrer - Gêner - Récupérer - Défendre une zone - Contre attaquer Utiliser la vitesse Utiliser la patience et conserver Agir sous pression Se déplacer, se replacer offensivement et défensivement	S'informer rapidement et efficacement, trier les informations Se repérer vite (cible, ballon, partenaire, adversaire) Décider sous pression Utiliser un jeu rapide et/ou un jeu placé utiliser l'espace et percevoir les déséquilibres comprendre les rapports de force	Comprendre respecter et faire respecter un règlement complexe Comprendre et utiliser la victoire et la défaite comme des outils de travail Comprendre et respecter consignes et choix de jeu Comprendre les relations entre performances individuelles et collectives

Complexité des jeux traditionnels

	Type d'action	rôles	espace	objet	opposition	Tâche terminale (cible)
10-14 ans	Combiner action trajectoire et lecture de la situation (adversaire)	Deux rôles dans le même temps de jeu, changement de statut spontané et immédiat	L'espace devient un des éléments de repérage et de décision du jeu : Investir les espaces délaissés par l'adversaire Rééquilibrer les espaces menacés	Un objet à conquérir et à conserver	Opposition équilibrée Agir en fonction des variations du rapport de force	Cible complexe et défendue : - Par des joueurs - Par une zone - Par un gardien

Niveau de complexité

4 ans

6 ans

9 ans

Règles, camps, équipes

Poules renards
vipères

horloge

Balle au
capitaine

Balle au
but

Etat 2
Affectif
Cognitif
moteur

Football
Rugby
Handball
Basket-
ball
Volley-
ball...

Loup glacé

Balle aux
prisonniers

épervier

Tâches et
rapport de force complexes

Rôles et manipulation

Etat 1
Affectif
Cognitif
moteur

Déménageurs

Minuit dans
la bergerie