

Journées cantonales de formation en éducation physique et sportive

« *Et si on partait en camp ?* »

8 -9 et 15 -16 février 2019

Jeux coopératifs

Océane DROUET, Benoît TONNETTI, François OTTET

Bref descriptif

Le camp de ski est très souvent l'occasion de vivre ensemble et de développer les compétences sociales des élèves. Cet atelier axé sur la coopération entre pairs a pour but de vous faire vivre des situations de jeux coopératifs réutilisables avec vos élèves lors de ces camps.

Jouer et coopérer en camp

Journées cantonales FC EPS, Leysin, février 2019

Océane Drouet, François Ottet, Benoît Tonnetti

Oceane.drouet@hepl.ch

L'atelier dans le camp de ski

- Le camp de ski est très souvent l'occasion de **vivre ensemble et de développer les compétences sociales des élèves.**
- Cet atelier axé sur **la coopération entre pairs**, a pour but de faire **vivre des démarches de jeux réutilisables** avec les élèves lors de ces camps.

Objectifs de l'atelier

- 1. Apprendre à coopérer... Par le Jeu et via le règlement
- 2. Coopérer pour apprendre... Par des contenus d'enseignement

Programme de l'atelier

1. Mise en contexte
2. Mise en route : jouer en coopérant
3. Jouer pour créer et coopérer
4. Bilan collectif

Mise en contexte

Cet atelier s'insère au cœur du vivre ensemble. Le jeu est envisagé comme facteur d'engagement individuel et collectif (construire ensemble).

Il peut être vécu comme :

- Une activité **complémentaire e à la journée de glisse** (ponctuelle ou récurrente dans la semaine)
- Une activité de **remplacement** à la journée de glisse

L'atelier peut s'envisager **à l'extérieur comme à l'intérieur** et utilise **le matériel à disposition**.

Le fonctionnement de ce type d'activité peut se faire en groupe de ski ou grand groupe.

Mise en route

- Mise en route par des jeux coopératifs où les élèves sont interdépendants et où les situations d'apprentissage sont ludiques et attractives

Exemple

Consignes : Par groupe de trois, deux élèves en action et un élève joker. L'élève joker peut remplacer l'un de ses camarades dès qu'il le souhaite (empathie → fatigue).

Situation : combat, renforcement musculaire

Variante : Les groupes sont en compétition les uns avec les autres. Ajouter alors des points.

Situation de jeu

- **Quelques contraintes sont énoncées** aux élèves afin qu'ils puissent commencer à jouer. L'objectif est qu'au fur et à mesure du temps, **ils créent des règles** pour rendre le jeu plus ludique, plus juste...

Exemple

- Contraintes de départ :
 - Un **objet pour tirer** : une boule (chaussette ou bonnet), une **cible** : une bouteille d'eau, une **manière de tirer**, le **nombre d'équipes** : deux, un **temps donné** : 5 minutes
 - **Plusieurs temps morts sont organisés** pour revenir sur ce qu'il s'est passé (aller-retour pour permettre aux élèves de tester et de donner leur avis) :

Est ce que c'était sympa ? Qu'est ce qui pourrait être amélioré ? Qu'est ce que l'on teste alors ?

- Une fois que le jeu tient la route, il faut lui trouver un nom : jeu final

Il est également possible de partir d'une histoire écrite par les élèves... 1° commencer par "Un jour..." 2° Des personnages... 3° Dans un univers... 4° Une intrigue, un mystère, une quête,... et on met en scène le jeu avec les moyens du bord

Groupe 1- 9/02 matin

Les règles de base :

- Passe en dessous avec une chaussette
- Cible : bouteille d'eau

Les règles créées (1):

- Possibilité de courir avec la balle... quand je suis touché je pose la balle
- On ne touche pas les cibles
- Après un but, balle à l'adverse

(2)

- Remise en question de la 1ere règle : Celui qui a touché est le seul a pouvoir récupérer la balle
- Zone de la cible à respecter : On ne rentre pas dans l'arc de cercle

(3)

- Nouveau score à chaque nouvelle phase de jeu
- Engagement au centre
- Une règle par équipe : a. l'équipe en tête au niveau du score a un handicap pour tirer : viser entre les jambes d'un partenaire pour marquer (autre possibilité l'élève qui a marqué doit réaliser une action ; b. 3 secondes pour récupérer la balle au sol

Groupe 2- 9/02 AM

Les règles de base :

- Passe en dessous avec une chaussette
- Cible : bouteille d'eau

Les règles créées (1):

- Déplacement sur une jambe
- Passer le milieu pour choisir son camp
- Cible immobile

(2)

- Touche = immobilisation
- Réduction de l'espace (terrain de volley) + zone demi cercle à ne pas pénétrer

(3)

- Cible qui doit sortir du terrain, elle peut être arrêter par l'équipe adverse. Si c'est le cas annulation du point
- Touche = immobilisation et pas le droit de marquer
- Balle à l'équipe qui a perdu le point, engagement d'où est la balle.

(4)

- Règle par équipe : a. tous les joueurs doivent toucher la balle avant de pouvoir tirer; b. pour que tout le monde défende un sautoir : si j'ai défendu la bouteille alors j'enleve le sautoir et je ne peux pas re-défendre

Phase de jeu final de : Leysincontournables (2x5' avec temps mort au milieu)

Bilan collectif

- Ce bilan permet de revenir sur la démarche de l'atelier via une discussion collective :
 - Les intérêts comme les compétences développées (sociales: coopération, communication, négociation, créativité...)

Créativité (implication), sens pour les élèves, différenciation (règles adaptables), appropriation

- Les limites (contraintes)

Les intérêts du jeu

- Favoriser l'engagement des élèves
- Détourner les sensations de pénibilité de l'effort
- Répéter une tâche
- Marquer les apprentissages par des émotions fortes
- Apprendre à travailler et communiquer à plusieurs.
- Vivre des expériences marquantes
- Diversité des jeux : invasion, attaque de cible, énigme, hasard, défi, sensation (cf. tableau de Caillois)

Pour aller plus loin

- La démarche que nous avons utilisé se base sur l'article de Berthon et Méard (2017) qui proposent dans « *Faire jouer les élèves de l'enseignement spécialisé avec les règles* », **quatre phases** dans un cycle de jeu :
 1. Démontrer la dimension dynamique et relative des règles
 2. Interroger l'utilité des règles
 3. Inventer un sport
 4. Enseigner ce sport à d'autres

Pour aller plus loin

Au niveau théorique, d'autres auteurs ont travaillé sur les jeux (e.g., Caillois, Evin, Terre).
 Ci-dessous, **la classification des jeux selon Caillois (1958)** :

	AGON (compétition)	ALEA (chance)	MIMICRY (simulacre)	ILYNX (vertige)
PAIDIA	courses, luttons, etc. athlétisme	non réglées comptines Pile ou face	imitations enfantines jeux d'illusion poupées, panoplies masque travesti	«tournis» enfantin manège balançoire valse
vacarme agitation fou rire				
	boxe, billard	pari		
	escrime, dames	Roulette		volador
cerf-volant	football, échecs			attractions
solitaire	compétitions	loteries simples	théâtre	foraines
réussites	sportives en général	composées ou à report	arts du spectacle en général	ski
mots croisés				alpinisme
LUDUS				voltige

Pour aller plus loin

- **Terré (2015)**, à partir de la classification des jeux de Caillois propose **six principes pour un jeu ludique** :
 1. **Liberté** : découvrir librement des solutions
 2. **Séparation** : définir des limites de temps et d'espace
 3. **Incertitude** : maintenir une intrigue
 4. **Gratuité** : détacher d'une récompense
 5. **Réglementation** : retenir les règles minimales
 6. **Fiction** : conscience à participer

Autres ressources

- Application utile :
 - Tabata timer (chrono rythmé)
 - Teamshake (pour créer des groupes de tout type)

Références

Berthon, G. & Méard, J. A. (2017). Faire jouer les élèves de l'enseignement spécialisé avec les règles.

Caillois, R. (1958). *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*. Gallimard.

Terre, N. (2015). Des jeux pour apprendre. *Revue EPS*, 368

Agathe Evin, 2013. Des histoires collectives en EPS...

http://www.cafepedagogique.net/lemensuel/lenseignant/eps/Pages/2014/150_3.aspx

Site: <https://despelles.nl>

Jouer ensemble en Camp - Atelier du 16 février

Le camp de ski est une occasion particulière (*pas habituelle*) de vivre ensemble propice à une attention particulière aux compétences sociales des élèves. Cet atelier a pour but de vous faire vivre des démarches de jeux orientés sur la coopération entre pairs.

Contexte :

- Fonctionnement en groupe de ski ou bien grand groupe
- En camp : utiliser le matériel à disposition
- Activités de remplacement : dedans ou dehors (en fonction des conditions météo)
- Activités en dehors de la journée de ski : ponctuel ou toute la semaine ; une temporalité différente
- Vivre ensemble : « jeu » comme facteur d'engagement, « construire ensemble » comme dispositif d'apprentissage, d'appropriation, de développement

Objectif :

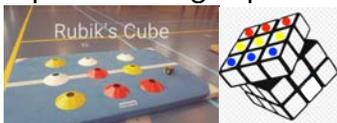
- *Apprendre à coopérer...*
 - Par le jeu et à travers la règle, *en faisant des expériences de collaboration*
- *Coopérer pour apprendre...*
 - *Vivre des expériences de collaboration supports* des contenus d'enseignement

Structure de l'atelier (pour 21 participants)

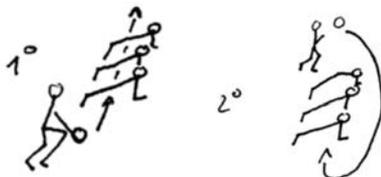
A. **25' Mise en route** avec « jeu coopératif » par groupe de 3

→ Réutilisable sur les pistes (?) = mise en évidence de l'interdépendance (*But commun distribué* (1) ; « un pour tous » (2) ; « l'attention aux autres » (3) ; « chacun son rôle » (4) via la coopération (distribution des rôles), l'attractivité des situations et la mise en scène (organisation de l'espace...

1. Estafette « Le rubik » : 9 assiettes de 3x3 couleurs déposées en carré de 3x3 ; reproduire 1 ligne par couleur en déplaçant 2 assiettes contigues par coureur



2. « La chenille » :



3. Par trois, deux élèves sont en action (renforcement musculaire) et un élève joker, qui peut remplacer l'un de ses camarades quand il le veut (communication, attention à l'autre)

4. « La pelle mécanique » : A « ne peut toucher le sol qu'avec les pieds » ; B « ... qu'avec les mains » ; C « ne peut pas toucher le sol » ; si besoin... D « 1 pied peut toucher le sol et 1 main doit toucher la pelle mécanique (les autres joueurs) » ; ...

→ Consigne : ramener une pièce de construction à la fois et réaliser une construction en trois dimensions ; changer les rôles à chaque trajet



B. 30' Inventer un sport encore jamais vu !

exploitation → Jouer avec les règles... Les règles modifient le sens de l'activité

- « Phase de jeu 1 » ; Des contraintes de départ pour jouer rapidement :
 - 1 boule (chaussettes ou bonnet)
 - 2 bouteilles PET (vides ?) = cible
 - 2 équipes de joueurs / 1 équipe d'observateurs / 1 équipe de rédacteurs
 - Une manière de tirer : « par en bas »
 - Un temps donné : « 2 minutes »
 - **LES JOUEUR·SE·S ONT TRANSPORTÉ LES BOUTEILLES**
- « Temps mort 1 » pour revenir sur ce qu'il vient de se passer :
 - Est-ce que c'était sympa, agréable à jouer ?
 - Quelle remarque des observateurs ? (sur le déroulement du jeu vu de l'extérieur)
 - **DANGER POTENTIEL -> NE PAS SHOOTER !**
 - Qu'est ce qui pourrait être changé, amélioré, ajouté ? (pour que ce soit « super » à jouer)
 - **NE PAS POUVOIR GARDER LES BOUTEILLES EN MAINS TROP LONGTEMPS -> 1° PAS PLUS DE 3 SEC. ; 2° SI TOUCHÉ ALORS POSER LA BOUTEILLE**
 - Qu'est-ce qu'on teste ? (choix du groupe entier ; négociation ; ...)
 - **RÈGLE 2° RETENUE**
- « Phase de jeu 2 » :
 - Les rôles des équipes changent, alterner « jouer » et « observer/rédiger » ; règles nouvelles à noter par les rédacteurs... ;
 - **LES JOUEUR·SE·S ONT SÉPARÉ LA BOULE DE CHAUSSETTES EN 2**
- « Temps mort 2 » pour revenir sur ce qu'il vient de se passer :
 - Reprise de la démarche « Temps mort 1 »
 - **BOULE DE CHAUSSETTES EN 2 -> OK AVEC OBLIGATION DE REFORMER DEUX BOULES**
 - **NE POUVOIR TRANSPORTER QU'UN OBJET À LA FOIS**
- « Forme finale » :
 - Maintenant est ce que le jeu tient la route = jeu final ?
 - lui trouver un nom : « **CHAUSS'PET** »
 - Le sport inventé pourrait finalement être proposé à d'autres classes...

C. 30' Créer un jeu

- A partir d'une « intrigue » mettant en jeu des « personnages » dans un « univers » particulier...
- Concrétiser le jeu... **Les jeux présentés sont en fin de document**
- Autre idée, à partir d'un jeu connu : par exemple FORTNITE !
<https://despelles.nl/2018/07/05/fortnite-in-de-gymles/>

D. Apports complémentaires en conclusion

Des références très pratiques (supports en fin de document):

- **6 principes pour « faire jouer » (Terré/Caillois) :**
 1. **Liberté** : découvrir librement des solutions
La dimension "donne des opportunités de faire des choix" est aussi une condition: la liberté de jouer ou non! En camp, la temporalité est différente. l'enseignant n'a pas 45' ou 90' pour faire participer mais 4 jours... Jouer vraiment ("se laisser prendre au jeu") passe par des formes de consignes peut-être moins habituelles dans la leçon d'EPS: « qui vient tester ce jeu? » ; « Quel jeu est-ce que l'on teste? » ...
 2. **Séparation** : définir des limites de temps et d'espace. C'est aussi « Quand le jeu est-il terminé? » -> « lorsqu'on a découvert le trésor »; « lorsque tous les joueurs ont ... ».
 3. **Incertitude** : maintenir une intrigue on ne sait pas comment cela va finir...
 4. **Gratuité** : détacher d'une récompense et d'un risque pour la réalité (le soir; le lendemain, ...) peut-être plus présent avec la compétition (?)
 5. **Réglementation** : retenir les règles minimales et elles peuvent évoluer... Ce ne sont pas des règles "règlement, loi du jeu" à respecter *a priori*; ce sont des conditions pour jouer donc si les règles ne conviennent pas il faut en changer... C'est le plaisir que l'on a à jouer qui est le moteur du jeu. l'important est le jeu (pas la règle, contrairement aux sports codifiés)
 6. **Fiction** : conscience de participer à un jeu. C'est parce que l'on sait que ce n'est pas vrai que l'on peut se laisser prendre au jeu et que tout ce qui arrive n'est pas grave.
- **Des catégories de jeux (Caillois)** qui donnent des pistes de « ressorts » pour faire jouer : le défi (≠ compétition) ; la surprise (le hasard) ; donner/jouer des rôles ; où la sensation, le mouvement est favorisé.
- **Des catalyseurs d'expérience collaborative (Evin)** pour créer de l'interdépendance positive.

Des sources :

- Berthon, G. & Méard, J. A. (2017). Faire jouer les élèves de l'enseignement spécialisé avec les règles.
- Caillois, R. (1958). *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*. Gallimard.
- Terre, N. (2015). Des jeux pour apprendre. *Revue EPS*, 368
- <https://despelles.nl>

Défi Surprise Rôle

	<i>AGÔN</i> (compétition)		<i>ALEA</i> (chance)		<i>MIMICRY</i> (simulacre)		<i>ILINX</i> (vertige)
<i>PAIDIA</i>	Courses Luttes etc. } Athlétisme	non réglées	Comptines Pile ou face		Imitations enfantines Jeux d'illusion Poupées, panoplies Masques Travesti		« Tournis » enfantin Manège Balançoire Valse
Vacarme Agitation Fou rire							
cerf-volant solitaire réussite Mots croisés	Boxe Escrime Football	Billard Dames Échecs	Pari Roulette				Volador Attractions foraines Ski Alpinisme Voltige
<i>LUDUS</i>	Compétitions sportives en général		Loteries simples, composées ou à report		Théâtre Arts du spectacle en général		

N.B. Dans chaque colonne verticale, les jeux sont classés très approximativement dans un ordre tel que l'élément *paidia* décroisse constamment, tandis que l'élément *ludus* croît constamment.

Source : Roger Caillois (1967), *Les Jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, p. 92 (1^{re} éd. : 1958).

Mouvement Sensation

Type	Caractéristiques	Catalyseur d'expérience (Evin. 2013)
<i>Aide mutuelle</i>	les statuts sont identiques et les élèves s'entraident même s'ils ne sont pas concernés par une tâche commune	
<i>Travail de groupe</i>	organisée autour d'un objectif commun	Importance du scénario , de la mise en scène
<i>Collaboration en partenariat</i>	définie par une situation dans laquelle des élèves novices, réunis en dyades, participent de manière égalitaire et mutuelle aux interactions liées à la réalisation d'un projet collectif	le but à atteindre est l'élément stimulant les interactions
<i>Apprentissage coopératif</i>	organisation, privilégiant la responsabilisation et la participation collective des élèves	les rôles déterminés et distribués et le matériel stimulent l'engagement
<i>Tutorat</i>	un élève plus expert est chargé de la formation de ses pairs	Valorisation de l'expertise , des compétences disciplinaire

...

Interdépendance positive

(Abrami et al., 1996 ; Johnson & Johnson, 2015 ; Slavin, 2015; Buchs, 2017)

« Traversée du blizzard »

Un jour (pas aujourd'hui!),
Des personnages...

- A l'époque glaciaire
- ~~les~~ bébés phoques
- sa mère
- ours polaires

Dans un univers...

~~Il y a~~ En Antarctique avant
le réchauffement climatique

Où une intrigue se joue...

~~Une~~ maman phoque
Des bébés phoques doivent retrouver
leur maison dans le blizzard.

Le jeu et ses règles:

1. Aller du point A au point B (Maman)
pour les bébés phoques
2. Le blizzard / ^{ours polaires} lancent les
boules de neige
3. Si touchés par boules
de neige, retour ~~au départ~~
à la ligne précédente
4. Si bébé réussit, peut
aller protéger la fratrie
et devient intouchable.

« ... Shi-Fu-Mi Oeuf ... »

Un jour (pas aujourd'hui!),
Des personnages...

Fado, Dama et Jolo,

les amis du Lapin de Pâques

Dans un univers ~~lucarne~~

imaginaire où les lapins parlent
et font des bords!

Où une intrigue se joue...

Tous les oeufs de Pâques ont disparu!

Le jeu et ses règles:

Par équipes de 3, à la recherche des oeufs
dans et autour du chalet.

Oeufs bleus : 1

Oeufs jaunes : ~~10~~ 10 (oeuf d'or)

Oeufs rouges : ~~5~~ 5

Lorsque les enfants se rencontrent, ils peuvent
jouer les oeufs au Shi-Fu-Mi et récupérer les oeufs
des autres.

Temps limité!

Bonne Pâques!

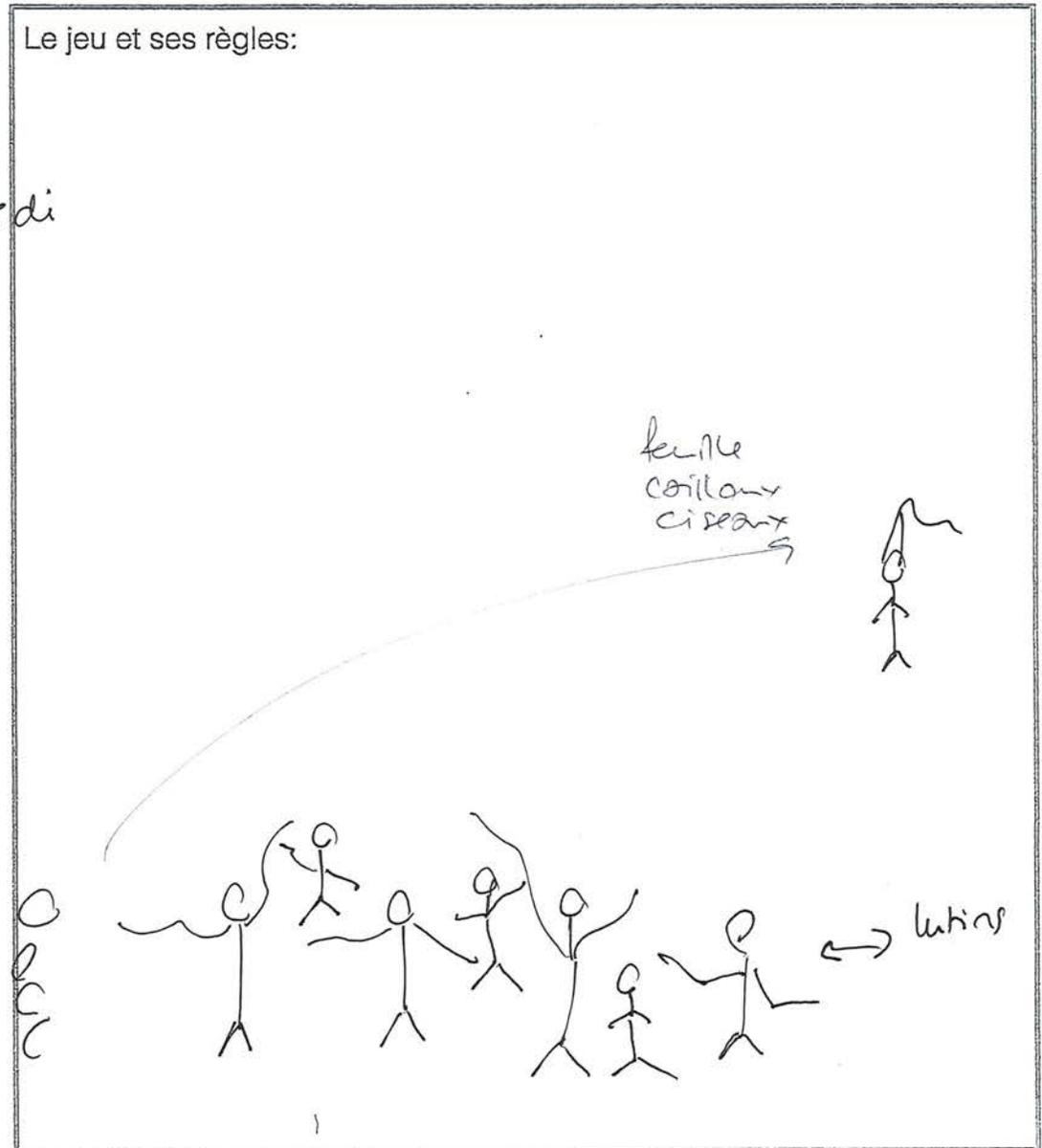
« La forêt enchantée »

Un jour (pas aujourd'hui!), jendredi
Des personnages... trolls, fée,
farfadets, lutins

Dans un univers... forêt enchantée

Où une intrigue se joue...
fée captive

Le jeu et ses règles:



« Atterissage d'urgence »

Un jour (pas aujourd'hui!),
Des personnages...

3 aliens Clochette, Raffort,
Serpilloux

Dans un univers... atterrissent
sur ~~une~~ planète Kuklos
et abîme leur transpondeur
Il faut le réparer

Où une intrigue se joue...

Il faut donc chercher les
pièces et faire un appel
de détresse

Le jeu et ses règles:

- 1 personnage à la fois va chercher
 - bâton ski
 - pantoufle
 - casque
 - cuillère
 - bouteille pet
 - bonnet
 - chaussure marche
- Mettre ensemble (sculpture) faire un son
- le plus rapide gagne
- le son et la sculpture originale

« Le Zombi »

Un jour (pas aujourd'hui!),
Des personnages...

- un zombie
- des hérissons

Dans un univers...

- les abysses du chalet (dans la nuit!)

Où une intrigue se joue...

deux zombies veulent manger des hérissons pour avoir de l'énergie.
Le zombie est aveugle mais entend très bien.

Le jeu et ses règles:

