## LES VARIABLES DES JEUX ET LES OBJECTIFS DE L’ENSEIGNANT

Luc Bonnet CPD EPS Rhône

Tout d’abord les variables doivent être pensées en fonction des valeurs de l’école Républicaine. Des variables écartant les élèves les moins performants, qui stigmatisent, malgré les meilleures intentions, les élèves vulnérables ou engendrent des discriminations sexistes n’ont pas leur place au cours d’une séance d’EPS.

Nous pouvons définir les variables didactiques comme l’ensemble des paramètres ou des contraintes de la situation d’enseignement que l’enseignant peut modifier ou manipuler afin de conduire l’élève vers l’apprentissage souhaité.

Généralement, une variable va être mise œuvre pour répondre à un obstacle surgi du jeu vécu par les élèves. Un exemple : si les renards « attrapent » toutes les poules, les renards se retrouvent à la merci des vipères qui ne sont plus menacées par leurs ennemis héréditaires que sont les poules. Si les renards se retrouvent cantonnés à un statut unique de poursuivis, le jeu se retrouve amputé d’une dimension intéressante : le double statut constant de poursuivant et de poursuivi. Il faut donc rééquilibrer le jeu en permettant par exemple la libération des « poules » prisonnières. Celles-ci pourront alors s’attaquer à nouveau aux vipères. La libération des poules peut se faire d’un seul tenant ou en libérant les 2 premières poules prisonnières ou en libérant la 1e poule prise dès que la 4e poule (sur 5 membres de l’équipe des poules) est prise. Chaque « camp » se retrouvant ainsi à nouveau à devoir gérer la double contrainte : attraper certains adversaires mais ne pas les éliminer en totalité.

**LES VARIABLES**

Elles ont donc pour fonction d’apporter des réponses aux obstacles apparus dans le jeu. Ce qui nécessite une observation du jeu afin de repérer ce qui est effectivement produit par les joueurs en présence. L’enseignant a donc besoin de « lire » le jeu et d’identifier ce qui est en train de se passer.

Mais ces variables doivent être manipulées avec précaution car elles peuvent déséquilibrer le jeu. Autre exemple : si, pour permettre aux joueurs d’un épervier, l’enseignant propose un nombre de zones refuges important, cela peut conduire à annihiler l’action des défenseurs qui ne pourront plus attraper les attaquants, décourageant ainsi ces mêmes défenseurs.

Il convient alors de se poser au moins deux questions :

* **Qu’est-ce que je cherche à provoquer chez les élèves ?**
* **La variable mise en œuvre a-t-elle équilibré le rapport de force et remis de l’enjeu ?**

**LES CONTRAINTES LIEES AUX MODES D’ACTIONS DES JOUEURS : LES CONDITIONS D’INTERVENTION SUR LES AUTRES JOUEURS (J. GAY)**

C’est l’une des **conditions d’un climat de jeu apaisé et accepté par tous :**

**Sécurité dans le jeu et clarté des décisions** quant aux joueurs touchés ou pris sont les deux points importants de ce chapitre.

Il sera important de sensibiliser les élèves sur **le niveau d’engagement** qui doit être le leur, surtout dans les jeux de poursuite. Il est hors de question de bousculer ou de projeter un adversaire afin de rendre évidente la touche de celui-ci. Cela doit être sanctionné de manière systématique car c’est un non-respect de la loi.

Ceci étant, certains élèves poursuivis peuvent, de bonne foi, certifier qu’ils n’ont pas été touchés car ils l’ont été sur une partie de vêtement, parfois de manière trop légère pour être ressentie.

En cas de contestation trop importante, **des foulards ou flags peuvent être proposés**. Ils ont l’avantage de matérialiser très clairement la prise si le poursuivant l’a dans les mains. Mais il faut veiller à plusieurs points :

* Les foulards doivent être **positionnés à un endroit précis et d’une longueur suffisante** pour permettre une prise qui ne soit ni trop facile pour le poursuivant (foulard trop long), ni trop difficile (foulard dépassant à peine de la ceinture) ;
* En mettre **deux par élève** se rapproche davantage du toucher car un seul foulard peut permettre au porteur rapide d’esquiver la prise du foulard en présentant le côté libre de foulard à son poursuivant. Les deux foulards peuvent être placés de chaque côté de l’élève, sur l’arrière des hanches.

Intéressons-nous aux variables !

**VARIABLES SPATIALES**

La taille du terrain, comme nombre des variables dont il est question ici, doit souvent être « manipulée » en lien avec d’autres variables, notamment le nombre de joueurs. Il faut tout de même éviter de modifier trop de variables à la fois car le risque est grand de perdre de vue les apprentissages visés à travers la situation initiale et d’orienter les élèves vers des apprentissages différents de ceux qui étaient visés.

**Taille du terrain**

Tout d’abord, précisons qu’il est fondamental de permettre à tous les élèves qui vont participer au jeu de repérer les limites du terrain. L’émotion générée par certains jeux et qui peut envahir les élèves peut aboutir à ce que les limites du terrain soient « oubliées ». Il importe de les rappeler constamment et d’associer les élèves de l’équipe qui ne joue pas au rôle de gardien de cette règle. Et il serait intéressant de valoriser l’équipe qui signalerait très justement tout franchissement des limites du terrain par les autres joueurs.

La question à se poser concerne l’orientation de ce terrain. Existe-t-il des cibles ou des zones à atteindre ?

Si oui, les 2 dimensions (longueur et largeur) peuvent avoir une importance. Si non, seule la taille de l’espace global importe.

* Large et long : Il va donc être possible de trouver des « espaces libres » de tout adversaire. Ce type de terrain favorise le fait d’échapper aux poursuivants si tel est l’objectif du jeu. Ecarter les adversaires sur un terrain assez important peut favoriser la réussite de nombreux élèves. Le traitement de l’information peut être facilité par le faible nombre de stimulus dans l’espace proche. A contrario, les espaces importants peuvent faciliter ou perturber l’expression de certains joueurs. Ainsi, les élèves à fort potentiel énergétique (génétique ?) vont pouvoir échapper de manière assez aisée à leurs adversaires ou les attraper plus facilement. Les joueurs à moindre potentiel énergétique risquent au contraire d’être soit dans l’impossibilité d’attraper un adversaire ou une souris, soit de se faire attraper assez rapidement par les sorciers ou le cavalier.
* Large et court : ce type de terrain va favoriser la réussite des jeux de poursuite orientés par une cible ou un espace à atteindre du type épervier ou barres. En effet, dans ce type de jeu, si le temps de poursuite est long, nous retrouvons les difficultés signalées dans le cas des terrains longs et larges. Ce type de terrain permet donc aux élèves d’être plus rapidement à l’abri des poursuivants. Ce type de terrain permet également de moins concentrer les défenseurs dans une zone restreinte.

L’espace peut être agrandi ou réduit, notamment pour réduire ou augmenter la pression défensive, pour faciliter la perception des espaces libres (s’il est augmenté) ou pour pousser les joueurs à prendre de l’information sur la position des partenaires et des adversaires (s’il est réduit). Mais l’importance de la sécurité doit nous pousser à ne pas concentrer trop de joueurs dans des espaces trop réduits, le risque de collisions étant importants.

Réduire le terrain va s’accompagner d’une réduction quasi obligée du nombre de joueurs.

La pression sur les attaquants peut être augmentée en interdisant tout retour en arrière une fois franchies les limites d’une zone symbolisée par des plots.

**La présence des camps**

Certains jeux nécessitent l’installation de camps. Dans tous les cas, ceux-ci doivent être clairement matérialisés. Les camps sont des endroits dans lesquels les joueurs appartenant à ce camp-là sont à l’abri.

Attention : dans certains jeux, il est possible de permettre à un adversaire de « faire campagne » (le jeu de barres ou le jeu du drapeau), c’est-à-dire d’entrer dans le camp adverse. Généralement cette entrée s’accompagne de l’interdiction de toute intervention sur les joueurs adverses présents dans leur propre camp.

Le joueur qui entre ainsi dans le camp adverse est en quelque sorte à l’abri car il ne peut être touché. Il peut « se reposer » et/ou se soustraire à la pression du jeu.

Le camp peut être alternativement occupé / inoccupé (l’épervier).

Le nombre de camps peut aller de 1 (épervier déménageur) à plusieurs (Poules, renards et vipères, minuit dans la bergerie). Le nombre de camps est également une variable sur laquelle il est possible de jouer. En effet, proposer davantage de camps peut permettre aux élèves de se mettre à l’abri plus facilement. Il faut veiller à ce que le nombre de camps n’annihile pas les actions des défenseurs qui, alors, n’auront plus aucun intérêt à jouer.

Lorsque plusieurs camps sont possibles, la localisation géographique des camps peut être variable :

* Opposition (le drapeau, le béret, les 3 tapes) ;
* Juxtaposition (le double drapeau, chameau / chamois) ;
* Situation à équidistance sur l’espace de jeu (poules, renards et vipères) ;
* Situation autre (gendarmes et voleurs), ce qui ne veut pas dire aléatoire. Le positionnement des camps est une véritable variable sur laquelle l’enseignant doit réfléchir car selon leur nombre et leur localisation, les élèves devront mettre en œuvre des actions après prise d’informations.

Important :

En cas d’élèves ne sortant pas de leur camp, il est possible de supprimer totalement les camps. Au début du jeu, les élèves se positionnent sur l’aire de jeu et doivent échapper aux gendarmes ou aux poursuivants dès le signal de début du jeu.

La suppression du camp peut être temporaire : ainsi, jusqu’au prochain signal de l’enseignant, il est permis aux gendarmes d’entrer dans le camp des voleurs et de les attraper.

**Des zones cibles à atteindre**

Dans le jeu de la baguette, l’équipe attaquante doit emmener la « baguette » (un petit objet qui peut se cacher dans la main) dans un espace identifié comme la cible à atteindre. Les défenseurs doivent toucher les attaquants Pour faciliter l’action des attaquants, il est possible de réduire le nombre de joueurs adverses. Il est également possible de proposer plusieurs cibles à atteindre ce qui va rendre plus difficile l’action des défenseurs.

**Des espaces particuliers**

Pour se protéger des poursuivants, pour récupérer d’un effort intense, pour se soustraire au jeu et prendre de l’information

**Zones refuges**

Elles sont là pour permettre à des élèves de se soustraire à la pression du jeu et notamment des adversaires dans les jeux de poursuite.

Exemple : les obstacles sur lesquels monter dans les jeux de chat. Eviter d’être pris, disposer d’un peu de répit et de temps pour effectuer un choix d’action sont ainsi des possibilités offertes à tous les élèves. Il est possible de faire varier le nombre de zones refuges (3 zones pour 4 joueurs), d’obliger un occupant à libérer la zone en cas de nouvel arrivant ou en cas de signal sonore, etc.

Pour limiter les actions d’un adversaire

**Des « prisons » ou des repaires**

Dans de nombreux jeux, notamment les jeux de poursuite, prendre le foulard d’un adversaire ou le toucher peut conduire à écarter temporairement le joueur adverse attrapé. L’élève touché peut être conduit en prison ou dans un repaire (la chèvre et les brigands). La localisation de cette prison ou de ce repaire peut être variable. Il peut constituer une partie du camp du joueur qui a attrapé son adversaire. Il peut être placé à un endroit distinct des différents camps des joueurs en présence. Il peut être gardé ou pas.

Un point fondamental à préciser : le séjour en prison ne peut être définitif car le risque est très grand d’y voir stationner les élèves les moins prompts à esquiver leurs adversaires, les élèves qui auraient le plus besoin de pratique physique pour développer leur répertoire moteur.

La libération des « prisonniers » doit donc être prévue. Là encore, de très nombreuses modalités sont possibles :

* Libération « automatique » du 1er prisonnier dès qu’il ne reste plus qu’un partenaire en jeu
* Libération des prisonniers (un à un ou tous ensemble) par un joueur libre
* Libération des prisonniers à partir d’un temps de prison fixé à l’avance (1 à 2mn maximum mais il faut qu’un élève ou l’enseignant se charge de vérifier l’écoulement du temps).

De la même façon, certains jeux prévoient une obligation pour certains joueurs qui va quelque peu à l’encontre de la quantité de pratique souhaitée pour tous les élèves. Ainsi, dans le jeu de la chandelle, l’élève qui ne s’est pas aperçu que le mouchoir avait été laissé dans son dos par le meneur (l’élève en déplacement autour du cercle des joueurs) se retrouve pénalisé et doit se rendre au centre du cercle jusqu’à ce qu’un autre joueur connaisse la même mésaventure que lui…..ce qui peut s’avérer très long.

Des obligations spatiales pour augmenter la contrainte imposée à certains joueurs ou aux adversaires

Dans le jeu « la chèvre et les brigands », c’est le brigand qui casse la ronde pour créer une porte par laquelle passer pour aller s’emparer de la chèvre placée au centre de la ronde. En variable dans ce jeu, il est possible de demander à la ronde de continuer à tourner tout en conservant la « porte » ouverte, ce qui oblige le brigand à repérer l’endroit de cette porte pour ressortir de la ronde et rejoindre son repaire.

Il est possible d’obliger les joueurs d’un béret à passer par une porte d’entrée ou à passer par une porte de sortie. Il est possible d’obliger les joueurs devant ramener un objet dans leur camp à passer par une des 2 zones particulières suffisamment larges pour ne pas être attendu par un adversaire qui stationnerait à côté d’une porte symbolisée par des plots.

A chameau chamois, il est possible d’augmenter ou de moduler la distance entre les 2 équipes ce qui rend plus difficile le fait de toucher son adversaire.

**VARIABLES TEMPORELLES**

**Durée de jeu**

Certains jeux de poursuite (accroche-décroche par exemple) peuvent être qualifiés de « sans fin ».

* Dans nombre de jeux traditionnels, la durée du jeu est déterminée par le déroulement ou certaines règles du jeu lui-même :

- la transformation des joueurs : dans les « sorciers », le jeu s’arrête si tous les joueurs adverses ont été transformés en statues. L’épervier déménageurs s’arrête lorsque tous les joueurs ont été attrapés.

- l’atteinte du but fixé : dans la baguette, le jeu (ou en tout cas la manche) s’arrête lorsque la baguette est emmenée dans la zone cible défendue par les adversaires. Idem pour la lutte au fanion.

- le temps de jeu : une fois atteint le temps de jeu prévu initialement, le jeu s’arrête. Il est alors possible de déterminer le vainqueur en comptant le nombre de points marqués par chaque équipe, le nombre de fois où l’objet transporté a atteint la zone cible. Ces modalités peuvent se cumuler.

- il est également possible de fixer un nombre prévu à l’avance de passages dans les rôles de défenseur et d’attaquant ; Ex : chaque équipe passe 2 fois attaquants, 2 fois défenseurs et 2 fois arbitres / observateurs.

* Long : De 2/3mn à 10mn. Ces temps de jeu favorisent la quantité de pratique et la prise d’informations sur les situations rencontrées. Les élèves ont le temps de s’approprier les règles du jeu. Ils permettent à l’élève de se familiariser avec le jeu (but, consignes, manières de faire et critères de réussite) et avec ce qu’il peut se passer. Ainsi, un élève qui n’a peut-être pas très bien compris le but du jeu du drapeau va pouvoir observer le déroulement du jeu avant de sortir de son camp. N’oublions pas la nécessité de donner du temps d’apprentissage à nos élèves. Il faut permettre d’apprendre la tâche avant d’apprendre par la tâche. Ces temps de jeux sont également favorables à la mise en œuvre de stratégies individuelles et collectives. Bien souvent, ces jeux favorisent l’alternance entre temps d’action et temps de repos car il est impossible de conserver un engagement important sur des temps aussi longs. Ces temps longs ne peuvent être fonctionnels que si l’équilibre du jeu est réel et si la réactivation des joueurs est possible (libération des prisonniers, des diables pétrifiés). Un trop grand déséquilibre peut conduire à l’arrêt du jeu.

Il est d’ailleurs possible de donner à chaque équipe un ou plusieurs temps de concertation, soit à un moment décidé par l’enseignant, soit sur décision collective des joueurs d’une équipe. Ce temps peut permettre aux équipes de souffler un peu, de mieux comprendre, avec l’aide des observateurs ou du maître, les stratégies employées, les raisons de leurs difficultés ou de leurs réussites. Ce temps peut permettre, pour des élèves de cycle 3 (CM2), les changements de tactique. Ce temps peut aussi permettre le recueil des stratégies utilisées par les différents groupes de la classe et d’en faire le patrimoine commun de la classe.

* Courts de 30 sec. à 2/3mn : ces jeux favorisent une intensité et un engagement importante. Pour conserver celle-ci, il est impératif de permettre les retours au camp et/ou des zones refuges. Ces temps de jeu courts permettent une meilleure acceptation dans la restriction des libertés d’action car la pénalité qui peut en découler (pétrification dans la queue du diable) ne durera qu’un court moment.

**VARIABLES LIEES AUX OBJETS**

**Relatives à des objets à transporter**

Certains jeux traditionnels ont pour objectif le transport d’objets d’un point à un autre (éperviers-déménageurs, baguette, béret, gendarmes et voleurs, lutte au fanion, double drapeau, drapeau, etc.). Ces objets peuvent être :

* A ramener dans son camp (épervier-déménageurs, gendarmes et voleurs, béret, drapeau, double drapeau ;
* A emmener dans une zone cible (la baguette).

Plusieurs variables peuvent être proposées pour ce transport :

* Le nombre d’objets transportés : dans les gendarmes et voleurs, laisser les voleurs libres de prendre autant d’objets qu’ils le souhaitent en une seule fois peut aboutir à ce que le jeu s’achève très vite faute d’objets à rapporter. Si le cas se produit, il convient de limiter le nombre d’objets pris par un voleur en une seule fois.
* En cas d’élève touché alors qu’il est en train de transporter un objet, plusieurs solutions s’offrent à l’enseignant : soit l’élève rapporte l’objet là où il l’a pris et regagne son camp en passant par l’extérieur du terrain (cela a pour intérêt de prolonger le jeu. Il est également possible d’ajouter un séjour en prison pour l’élève pris en possession d’un objet « volé »), soit l’élève laisse l’objet à l’endroit où il a été touché (solution non souhaitée car peu compatible avec la sécurité des élèves),
* Pour rendre plus complexe le transport des objets, il peut être demandé de transporter les objets en les tenant à 2. Cela oblige à une excellente coordination entre les 2 joueurs qui sont en contact avec l’objet. La rupture du contact de l’un des 2 transporteurs aboutit à la perte de l’objet par le duo. Rapporter le drapeau à deux sera une belle performance.
* La transmission de l’objet transporté (cela implique un certain poids si l’on veut lancer loin ou une très grande proximité en cas d’objet plus léger) en cas de risque de prise par un adversaire :
  + Cette transmission peut être interdite. Il est donc impossible de se défaire de l’objet transporté.
  + Libre, sans contrainte : cela permet l’expression de toutes les solutions que peuvent trouver les élèves de manière « instinctive » (passe plus ou moins lointaine, passe de la main à la main, dissimulation comme dans le jeu de la baguette)
  + La forme de la transmission peut être imposée : l’objet peut passer de main en main ou être envoyé. Cela peut favoriser la collaboration entre les partenaires pour se mettre d’accord sur les coopérations nécessaires à une éventuelle transmission et sur les situations qui peuvent aboutir ou provoquer la transmission de l’objet.

**Le statut deS joueurs**

La répartition des joueurs en fonction des différents rôles

Dans les jeux traditionnels, la répartition des joueurs entre les différents rôles socio-moteurs a été « rôdée par des décennies ou des siècles de pratique » comme l’écrit P. Parlebas. Selon cet auteur, ces jeux traditionnels « sont de « bonnes formes » façonnées par des générations de joueurs, tout comme ces galets magnifiquement polis par le ressac et le flux incessant des marées ».

Autrement dit, dans de nombreux jeux, cette répartition a trouvé un équilibre subtil basé sur les pouvoirs d’action des uns et des autres. Ainsi, dans les jeux de chat, le chat doit juste toucher ou attraper le foulard d’une souris pour l’attraper, l’immobiliser ou transformer son statut. Mettre autant de chats que de souris pourrait aboutir à accroître inconsidérément la pression sur les souris. Dans une telle situation, le risque de collision serait grand puisque les souris seraient obligées de fuir devant une menace généralisée et pouvant survenir de tout côté.

Toutes les configurations sont possibles dans les jeux traditionnels :

* + Des rôles socio-moteurs inégalement répartis : un ou deux chats et de nombreuses souris (accroche-décroche, jeux de chat), les sorciers (à peu près le 1/4 de l’effectif), l’épervier (d’abord un ou 2 éperviers).
  + Egalité numérique : chameaux / chamois, éperviers déménageurs, béret, les 3 tapes, PRV, etc.
  + Inégalité numérique : jouer en surnombre pour les attaquants à 6 X 3, 4 X 3, 3 X 2 favorise l’atteinte du but donné aux attaquants : jouer en surnombre, c’est permettre aux élèves de trouver plus facilement des solutions pour atteindre la zone cible, ramener l’objet prévu (drapeau), moins risquer de se faire toucher, ramener davantage d’objets que les autres (éperviers déménageurs). C’est permettre aux élèves de mieux repérer les adversaires « dangereux » ou les contextes plus favorables pour démarrer une action. A la condition de porter à la connaissance des élèves les éléments qui permettent d’identifier ces joueurs ou ces contextes et de construire des règles d’action efficaces.

Ce surnombre peut être très accentué si nécessaire (ex. 6 X 3 dans le jeu du drapeau, 4 X 2 en cas de besoin), lorsque les attaquants sont soumis à des contraintes fortes. C’est ce qui se retrouve dans les jeux à rôle socio-moteurs très inégalement répartis.

Des joueurs à statut particulier

Des joueurs peuvent se voir conférer un statut particulier (Ex : le cavalier dans le jeu du drapeau. Imprenable, il a droit de prise sur les défenseurs mais ne peut, bien sûr, s’emparer du drapeau). Ce statut particulier s’accompagne d’une limitation des possibilités :

* + de déplacement : dans un jeu où les attaquants doivent faire progresser la balle, ce joueur ne pourra pas se déplacer (ou alors de façon très réduite) avec la balle. Le déséquilibre en faveur de ce joueur particulier serait trop important et « tuerait » tout simplement le jeu.
  + de zones accessibles : le joueur relais, non gêné dans une des zones interdites à tout autre joueur, ne pourra pas aller au-delà du milieu du terrain.
  + d’actions : il ne pourra pas libérer les voleurs prisonniers (son statut réduirait à néant les actions des gendarmes) mais pourra protéger un seul voleur à la fois (en lui tenant la main), si celui-ci est menacé par les gendarmes. Ces actions peuvent aussi être limitées en nombre. Ainsi l’action permise ne pourra être réalisée au maximum que 3 fois par ce joueur. Ce total atteint, ce joueur particulier redeviendra un joueur comme les autres.

Des joueurs protégés peuvent aussi aider à aider les élèves à construire des actions souhaitées par l’enseignant. Ex dans le jeu du drapeau, le cavalier, invulnérable, est là pour protéger ses partenaires. Il peut toucher les adversaires et les éliminer dans la version traditionnelle de ce jeu. Nous nous contenterons de renvoyer ces joueurs touchés dans leur camp pour pouvoir reprendre « vie ». Mais ce cavalier ne peut s’emparer du drapeau.

Des joueurs jokers (joueur batman) peuvent être mis en place. Dans les jeux de poursuite, le joueur joker doit permettre aux autres joueurs de se retrouver hors de portée des adversaires. Il s’agit donc de protéger ses partenaires.

Dans le jeu de la lutte au fanion, en cas de prisonniers trop nombreux, il est possible de proposer un joueur « libérateur », qui pourra lorsqu’il ne reste plus qu’un ou 2 joueurs dans l’équipe, annoncer à voix haute « libération » et aller libérer ses camarades prisonniers en les ramenant, sans pouvoir être touché, jusque dans leur camp à tout moment. Dans le jeu de PRV, un joueur appartenant à chacune des équipes peut avoir un statut de joueur imprenable. Lui prendre le bras confère au joueur qui vient de s’accrocher une protection temporaire ou lui permettant de regagner son camp sans risquer d’être fait prisonnier.

Attention, il importe que ce pouvoir soit tout de même limité pour ne pas déséquilibrer le jeu. Cette limite peut être :

* + spatiale : l’action du joueur joker ne peut être effectuée que dans telle partie du terrain. Ex libération possible des joueurs pétrifiés uniquement dans la moitié de terrain adverse ;
  + temporelle : limitée dans le temps. L’intervention du joker peut être limitée par les signaux donnés par l’enseignant ;
  + contextuelle : action du joker possible lorsqu’un seul attaquant reste libre par exemple ;
  + en nombre de fois (3 interventions possibles maximum pour ce joueur sur la durée du jeu) ce qui oblige les élèves à utiliser cet atout en réfléchissant au déroulement concret du jeu.

Des joueurs au rôle caché

Dans le jeu de la chèvre et du brigand, le ou les bergers qui vont tenter d’attraper le brigand, ne sont pas connus du brigand qui ne voit donc en face de lui que des adversaires comptant parmi eux un ou deux joueurs aux fonctions plus « dangereuses » pour lui.

Des joueurs au statut caché

Dans le jeu du sagamore (JC. Marchal P. 156), deux équipes s’affrontent sur un très large espace pourvu de nombreuses cachettes. Ces 2 équipes doivent chercher à identifier et à s’emparer du sorcier de l’autre équipe, sorcier qui est caché et dont le statut est ignoré des adversaires. Chaque équipe compte plusieurs joueurs au statut différent (sagamore, sachem, agents secrets, sorcier, chasseur) qui ont prise les uns sur les autres selon un processus défini ainsi : sagamore prend sachem et chasseurs, sachem prend agent secret et chasseurs, etc.

Une version simplifiée existe. Ces deux jeux, dans leurs différentes versions, présentent l’intérêt de mêler jeux de poursuite (il faut entrer en contact avec les adversaires) et réflexion collective nécessitant le partage des informations obtenues par le biais des contacts avec les adversaires. En effet, chaque joueur peut se lancer à la poursuite d’un adversaire mais en sachant que s’il « tombe » sur un adversaire qui a prise sur lui parce que de « rang » plus élevé, il perdra sa vie. Il sera obligé d’aller en chercher une nouvelle, au risque de révéler l’emplacement et le statut de « son » sorcier.

**le RESULTAT et le score**

Dans de nombreux jeux traditionnels, la notion de score n’existe pas puisque la notion de gain, plus large, n’existe pas davantage.

Si nous reprenons les éléments liés au gain du jeu développés en page 9 du document intitulé « jeux traditionnels collectifs sans ballon », trois situations sont possibles :

* + la notion de gain est sans objet : chats, chandelle, accroche-décroche, barres, etc.
  + le résultat et donc le gagnant est connu à l’avance : épervier, les statues, gendarmes et voleurs initial, etc.
  + le résultat et donc le gagnant et le perdant sont incertains : drapeau, béret, gendarmes et voleurs avec variables liées à la libération des voleurs, etc.

De nombreux jeux traditionnels accordent une moins grande importance au résultat que les jeux sportifs collectifs de type handball, basket-ball ou badminton. Les jeux traditionnels sont davantage orientés vers le partage d’un temps de jeu, souvent long. Ils privilégient l’émotion et le plaisir du jeu. En ce sens, ils permettent plus facilement de s’intéresser aux manières de faire : comment éviter les gendarmes ? Qui se charge d’aller libérer les prisonniers ? Que dois-je faire au plus vite si je m’aperçois que le meneur a déposé un foulard dans mon dos ? Vers quelle zone puis-je me diriger pour être perché à chat ? Si une souris se dirige vers notre groupe, est-ce moi qui vais devoir m’échapper ? Si oui, vers où puis-je aller ? Comment pouvons-nous mettre les défenseurs sur une fausse piste (la baguette) ?

Il est possible de dénombrer les « bérets » ramenés par une équipe ou le nombre de chamois rattrapés par les chameaux (et vice-versa) ou encore le nombre de fois où le drapeau a été ramené dans leur camp par chaque équipe.

Il est donc possible de placer des scores bonus sur certains résultats. Par exemple :

* + 3 points de plus tous les 3 bérets ramenés ;
  + Total des points marqués X 2 tous les 4 adversaires rattrapés au jeu de la baguette ;
  + Etc.

Mais les jeux traditionnels sont l’occasion de plutôt jouer sur des éléments liés au déroulement du jeu et notamment aux manières de faire collectives. Les différentes valorisations appliquées aux manières de faire collectives doivent être proposées par l’enseignant après constats effectués sur le déroulement du jeu et après identification du problème rencontré par les élèves. C’est bien le constat récurrent d’une difficulté ou d’un résultat particulier qui doit pousser à proposer un aménagement de la règle du jeu, aménagement à l’émergence duquel il est possible d’associer les élèves. Par exemple :

* + Au jeu des 3 tapes, l’équipe peut voir son nombre de points X 2 par tranche de 5 joueurs regagnant leur camp sans avoir été touchés ; cela peut avoir comme intérêt (mais également comme frein pour certains élèves, donc prudence) de pousser les élèves à faire attention aux adversaires qu’ils vont défier et à se demander si ce défi-là est faisable ;
  + A poules, renards, vipères, il est possible de bonifier, pour chaque équipe, le nombre de fois où l’équipe a continué à jouer avec au moins deux joueurs en jeu. Ainsi une équipe qui a toujours conservé au moins 2 joueurs tout au long verra son nombre de points (les adversaires attrapés) X 3. L’équipe qui aura bénéficié d’au moins deux libérations générales pour pouvoir continuer à jouer verra son total de points X 2. L’équipe qui aura bénéficié de trois ou plus libérations générales conservera son total de points, sans bonus. Dans les jeux où il possible de venir rechercher des vies (le loup glacé par exemple), il est là aussi possible de valoriser les équipes qui ont peu usé de ces vies. Ainsi, si le stock de vies (foulards) est de 20, toute équipe qui termine le jeu avec au moins 10 vies dans sa réserve verra son score (le nombre d’atteintes de la zone à atteindre si le jeu est orienté) X 3. Là encore, il s’agit d’encourager les élèves à analyser les conditions de jeu afin de décider de s’engager en fonction de ce qu’ils perçoivent dans l’espace de jeu.
  + Au jeu du drapeau, il est possible de multiplier par 5 les points attribués à un ramener du drapeau effectué à 2 joueurs. Il est également possible d’attribuer des points supplémentaires pour un drapeau ramené en 2 étapes maximum. Là aussi, les objectifs poursuivis par l’enseignant (coopération dans ce 1er exemple ou valorisation de la prise d’informations dans le 2e), définis par ce que l’enseignant a pu constater concrètement sur l’aire de jeu doivent

Ces valorisations sont également un moyen (à manier avec précaution dans le discours) pour attirer l’attention de certains élèves sur les conséquences collectives que peuvent avoir des actions individuelles. Il est hors de question de stigmatiser un élève qui, se faisant prendre, ferait perdre un bonus à son équipe. Mais il s’agit de faire comprendre aux élèves que les actions des uns peuvent avoir des conséquences sur les autres et que le contexte général est à prendre en compte (nombre de camarades prisonniers, emplacement du drapeau, nombre d’adversaires en action, joueurs pouvant être défiés, etc.).

Ces valorisations particulières présentent également l’avantage de constituer un fil rouge dans le déroulement du jeu. Ainsi, l’enseignant peut interrompre le jeu des sorciers pour faire remarquer à une équipe que très régulièrement, elle se retrouve avec un seul joueur libre pour libérer les statues, ce qui n’arrive pas aux autres équipes qui s’organisent pour toujours conserver 2 joueurs de libre au moins, quel que soit le moment du jeu. Happés par le jeu, certains joueurs ont besoin de ces rappels ou de ces « tableaux vivants » (utilisation d’un jeu figé par l’enseignant « Stop ! plus personne ne bouge » pour montrer ce qu’il serait possible de faire dans cette phase de jeu) pour parvenir à se détacher de l’instant présent et pouvoir se prendre en compte le jeu de manière plus générale.

Ces valorisations sont essentiellement possibles en cycle 3 ou en CE2. Avant cet âge, il semble bien délicat de les proposer. En cycle 2, au vu du déroulement du jeu, l’enseignant pourra proposer toute variable qu’il jugera utile pour répondre à une difficulté apparue dans le jeu ou pour diriger les réalisations élèves vers les réponses souhaitées. En revanche, l’usage des « vies » peut être très intéressant pour de jeunes élèves des cycles 1 et 2. Ainsi dans le jeu de la chandelle, remplacer le fait de se retrouver au milieu du cercle, immobilisé, par une vie de perdue sur un nombre de 3 vies attribuées à tous les joueurs est largement préférable. Ce principe est utilisable en cycle 3. Par exemple dans le jeu des barres, les élèves touchés par leur poursuivant sont normalement emmenés en prison. Cette règle offre l’intérêt de la libération qu’il faut prendre en compte mais réduit peut-être la quantité d’action motrice de certains joueurs. Aussi, attribuer à tous les joueurs deux ou trois vies (et donc deux ou trois touches) peut présenter un intérêt avant d’appliquer la règle de la prison. Cela peut permettre à certains élèves de se familiariser avec la dynamique générale du jeu, peut-être insuffisamment perçue ou comprise dans un premier temps.

**« Quand les apprentissages de tes élèves, fixé tu auras,**

**Quand à l’analyse de leurs réponses, procédé tu auras,**

**Sur une variable, puis sur une autre jouer tu pourras.**