



Apprendre à jouer

Les enfants veulent jouer - Les enfants apprennent en jouant.

Evolution de la capacité à jouer chez l'enfant :

Moi et les choses	(contact avec l'objet)
Moi et l'autre	(contact avec le camarade)
Moi et les autres	(contact avec le groupe)
Jouer l'un à côté de l'autre, avec l'autre	(collaboration)
Jouer l'un contre l'autre	(confrontation)

Adapter les jeux aux enfants.

Favoriser le jeu et stimuler la créativité.

Jouer, c'est rire, apprendre et réaliser une performance.

AVANT LE JEU

Créer des conditions optimales:

- règles simples et peu nombreuses
- terrains de jeu appropriés
- environnement sûr
- matériel adapté
- former des groupes appropriés
- expliquer le jeu

PENDANT LE JEU

- Encadrer, arbitrer, compter les points
- Observer, corriger, encourager
- Introduire des variantes

APRES LE JEU

- Parler du jeu
- Apprendre à gérer la victoire et la défaite
- Fair-play
- Retour au calme.



Moi et les choses

Artiste de la balle

- Objectifs:**
- améliorer la coordination
 - élargir son expérience d'utilisation de différents matériaux

Les enfants reçoivent un ballon. Ils lancent, roulent, dribblent, jouent avec différentes parties du corps, créent, essaient, se fixe des petits défis...

Moi et l'autre

Transport de ballons

- Objectifs :**
- améliorer la coordination
 - apprendre à tenir compte des autres

1,2,3...

Par deux, compter en alternance jusqu'à trois. Continuer jusqu'à ce qu'un joueur se trompe.

Remplacer le « 2 » par une tape des mains

Remplacer le « 3 » par un claquement de doigts

Combiner les deux variantes

Changer les mots ou gestes

Deux par deux avec un ballon :

- Les partenaires doivent se déplacer en se faisant des passes avec un ballon. Faire attention aux autres groupes. Varier la longueur des passes, le type de passes (pieds, mains...)
- Les partenaires doivent dribbler en se suivant (le maître et son chien).
- Un enfant dribble deux ballons en même temps et les passent à son partenaire sans interruption ; varier les dribbles (symétrique, alterné...), en se suivant ou face à face...
- Les partenaires doivent se déplacer en coinçant un ballon contre le dos, le ventre, le côté... Les enfants inventent leur propre manière de se déplacer et leurs idées sont reprises par les autres.

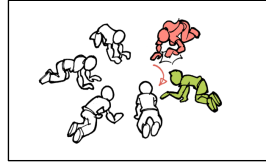


Moi et les autres

Jeux de mains

Les enfants forment un cercle et se mettent à genoux, mains sur le sol. Le premier joueur tape avec une main sur le sol et déclenche le mouvement autour du cercle. Un joueur qui tape deux fois fait changer de sens.

- Plus difficile en croisant les bras



Variantes :

- L'enseignant laisse partir le voleur en tapant une première fois sur le sol. Peu après, il tape une seconde fois pour envoyer le gendarme à sa poursuite. Le gendarme réussira-t-il à rattraper le voleur ou celui-ci parviendra-t-il à lui échapper ?
- Debout: les enfants se passent ou se lancent deux balles en cercle. Une balle finira-t-elle par rattraper l'autre ?

Suivre son ballon

- Objectifs :**
- encourager la collaboration
 - faire connaissance

Les joueurs sont en cercle. Sur le premier tour, on lance un ballon à un camarade qui nous dit son prénom auparavant. Au second tour, on lance le ballon au même camarade en l'appelant. Lorsque ça « roule », on suit son ballon et on va prendre la place de son camarade.

Lorsque cette version fonctionne, on introduit un second, voir un troisième ballon, etc...

Il faut suivre la place du camarade à qui on lance et de qui on reçoit le ballon et se souvenir du nom du camarade à qui on lance.

Le mécanicien et les robots

- Objectifs :**
- encourager la collaboration
 - faire confiance à l'autre



Guider deux camarades – des robots – à travers une salle. Au départ, les robots sont dos à dos. Ils se mettent à marcher comme des robots.

Un mécanicien peut à tout moment les faire changer de direction (90°) en leur donnant une petite tape sur l'épaule (tape sur l'épaule droite = virage à droite; tape sur l'épaule gauche = virage à gauche).

Les robots suivent les ordres du mécanicien qui veille cependant à ce que ses robots n'entrent pas en collision, ne percutent pas un mur et restent sous son contrôle. Une tape sur la tête = arrêt d'urgence ! Appuyer sur le dos = avancer !



Jouer l'un avec l'autre

Guide pour aveugle

- Buts :**
- établir la confiance dans son partenaire
 - encourager la collaboration

Tempête de neige :

Les enfants sont deux par deux et se tiennent par la main ou tiennent un objet (anneau, sautoir...). Un enfant ferme les yeux ou met un masque et se laisse guider à l'aveugle dans la salle en marchant, en trotinant ou en courant. Changer de rôle. Les deux enfants discutent ensuite et disent s'il leur a été facile ou difficile de faire confiance à l'autre.

Route à virage:

A (= véhicule) est debout dans un cerceau qu'il tient à hauteur du ventre. B (=chauffeur) est derrière A et tient le cerceau dans les deux mains. Il dirige le véhicule à des rythmes différents et avec différentes manières de se déplacer (pas de course en avant ou en arrière, sautilllements, galop, sautilllements sur une jambe) en zigzaguant autour des ballons au sol. Après un trajet d'essai, A ferme les yeux ou met un masque et se laisse guider en se déplaçant comme convenu avec B. Changer de rôle.

Pour commander des masques : www.ucba.ch /infothèque / matériel de simulation (art. 31.900)

Navigation

Des balles de tennis et ballons lourds sont dispersés au sol. Les enfants sont deux par deux, un des deux a les yeux bandés. Son partenaire doit le guider **uniquement avec des consignes ou paroles** jusqu'à l'autre extrémité du terrain en évitant les balles. Quelle paire parviendra la première à traverser le terrain sans toucher les balles ni le partenaire ?

Ballon Alaska

Deux équipes avec 8 à 12 joueurs. L'équipe A se met sur la ligne de départ. Elle est prête à courir. Les joueurs de l'équipe B se répartissent dans le terrain.

Au signal de départ (lancer d'un ballon par un joueur A), un ou plusieurs joueurs de l'équipe A font le tour du terrain. Pendant ce temps, les joueurs de l'équipe B se passent un ballon de volley-ball par-dessus les têtes ou entre les jambes, en arrière. Lorsque le dernier joueur B reçoit le ballon, il crie « Alaska ». On regarde où se trouve le dernier joueur A qui marque des points selon la distance parcourue.

Variante : Les deux équipes sont réparties et un joueur de chaque équipe lance un ballon dans le terrain. Les deux équipes doivent faire passer le ballon entre les jambes et la plus rapide marque le point.





Estafettes - coopération

Coopération corde – cerceau

Deux équipiers font un trajet. Le premier tire un cerceau avec une corde et le second est dans le cerceau et avance à la bonne vitesse. On change de rôle en fin de parcours et on revient. On essaie d'abord sans élément de vitesse. La course vient en second lieu.



Faire avancer un objet (cerceau, ballon, tapis)

Chaque équipe se place en colonne, plus ou moins serrés selon l'objet à transporter.

1. 5 cerceaux posés sur le sol, traverser la rivière « d'île en île », en restant dans les cerceaux.



2. En colonne, jambes écartées. Rouler un ballon entre les jambes. Le ballon est devant dans les mains du premier enfant. Au signal, il le roule en arrière, le dernier enfant prend le ballon, court devant et fait de même....



3. Assis ou à genoux, en colonne, faire passer un ballon ou un tapis au-dessus du groupe. Dès que le premier enfant ne touche plus l'objet, il se lève et va se placer derrière le groupe. Traverser toute la salle sans que l'objet tombe.



D'autres idées sympas mais à adapter parfois sur www.despelles.nl



Jouer les uns contre les autres

Balle assise par deux

- Buts :**
- développer le travail en équipe et la stratégie
 - entraîner la résistance

Essayer de toucher les autres joueurs en ayant un équipier à qui on peut faire des passes, ou qu'on peut sauver en lui faisant une passe. Interdiction de marcher avec le ballon. On peut prendre un ballon qui passe près de soi si on est assis.

Références : Brochure « Sport des enfants » : Jouer
Top 100 des jeux chez bm-sportverlag.ch