

DES JEUX SPORTIFS 100% COOPÉRATIFS
POUR APPRENDRE À MIEUX VIVRE ENSEMBLE.

« L'ENFANT A LE DROIT AUX LOISIRS, AU JEU ET À LA PARTICIPATION À DES ACTIVITÉS CULTURELLES ET ARTISTIQUES »

- ARTICLE 31 DE LA CONVENTION INTERNATIONALE DES DROITS DE L'ENFANT (UNICEF, 1989)

« LES PROGRAMMES SPORTIFS FAVORISENT L'INTÉGRATION SOCIALE ET ENCOURAGENT LA TOLÉRANCE, CONTRIBUANT AINSI À RÉDUIRE LES TENSIONS ET À PROMOUVOIR LE DIALOGUE »

- RAPPORT SUR LE SPORT AU SERVICE DU DÉVELOPPEMENT ET DE LA PAIX (ONU, 2003)

« L'ÉDUCATION PHYSIQUE, L'ACTIVITÉ PHYSIQUE ET LE SPORT PEUVENT JOUER UN RÔLE SPÉCIFIQUE DANS LA RÉALISATION DES OBJECTIFS EN MATIÈRE DE DÉVELOPPEMENT, DE PAIX ET DE RELÈVEMENT APRÈS UN CONFLIT OU UNE CATASTROPHE »

- ARTICLE 11 DE LA CHARTE INTERNATIONALE DE L'ÉDUCATION PHYSIQUE, DE L'ACTIVITÉ PHYSIQUE ET DU SPORT (UNESCO, 1978)

CONTRIBUTION AUX OBJECTIFS DU DÉVELOPPEMENT DURABLE

ODD 3 : le jeu sportif et la coopération au service du bien-être physique, mental et social.

ODD 4 : une méthode d'éducation qui favorise l'apprentissage des compétences psychosociales.

ODD 16 : des situations qui contribuent à l'éducation à la paix par le jeu et l'entraide.

ODD 17 : la coopération comme levier pédagogique autant que comme modèle de partenariat.



DIAGNOSTIC

Sport outil d'éducation

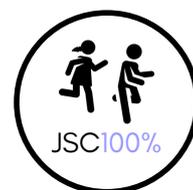
Le sport et les jeux sportifs comme outils éducatifs sont en expansion mais encore sous-exploités. Les éducateur.trices et animateur.trices sont par ailleurs peu ou pas formés à mettre en place des séances qui les utilisent au-delà de leur pouvoir récréatif et compétitif.

Le "sport" a pour objectif une performance et un résultat, dans une compétition où il y a peu de gagnant.es et beaucoup de perdant.es. Il est par définition compétitif et discriminant. Contrairement à ce que l'on peut penser, le "sport" n'a aucune valeur "intrinsèque". "Faire du sport" ne suffit pas à transmettre comme par magie des valeurs, des attitudes, des connaissances, des compétences. Le potentiel éducatif du « sport » en tant qu'outil repose bien plus sur trois piliers : le contexte dans lequel il est enseigné, par qui et avec quels objectifs.

Coopération

La coopération peut être un outil puissant d'apprentissages liés au groupe et à la citoyenneté. Dans un jeu, les participant.es sont amenés à vivre la citoyenneté en actes : apprendre à coopérer, c'est donc apprendre à mieux vivre ensemble.

Pour mieux vivre ensemble, il est essentiel d'aller plus loin que seulement être ensemble, et apprendre à *faire ensemble*. Faire ensemble, cela se vit. Faire ensemble, c'est s'organiser pour remplir des objectifs individuels ou collectifs, tout en essayant d'atteindre un but qui lui est commun. Coopérer, c'est donc nécessairement s'entraider et se soutenir. Pour cela, il est essentiel d'apprendre à considérer les autres et leurs différences, et à accepter de respecter des règles communes et partagées.



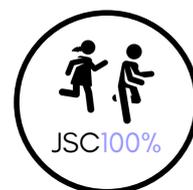
ENJEU

Nous proposons des supports dans lesquels les enfants jouent, s'amuse, et réussissent tous ensemble au service d'un but systématiquement commun. Une expérience où ce qui compte n'est ni de gagner à tout prix, ni de seulement participer passivement sans avoir d'impact. Une expérience où le jeu dépasse largement l'enjeu de victoire ou de domination des adversaires. Une expérience structurante qui offre des conditions d'expression à chacun et chacune, dans le cadre d'une réalisation collective.

Le jeu sportif 100 % coopératif n'existe presque pas ! C'est un jeu sportif où tout le monde gagne ou perd ensemble. Il n'y a aucune compétition entre individus ni entre équipes : tout le monde s'amuse, tout le monde s'engage, tout le monde coopère pour atteindre un but commun.

L'accent est mis sur la façon dont les enfants interagissent et s'organisent pour réussir collectivement ou s'améliorer. Les leviers essentiels de la pratique sportive ou physique sont bien là (*motricité, dépense d'énergie, prise d'informations, adaptation, relations sociales, etc.*), filtrés par la nécessité de coopérer et de s'entraider pour réussir. Une pratique plus inclusive, plus respectueuse de chacun et chacune, plus fédératrice, plus émulative.

Le jeu sportif coopératif offre une alternative à la pratique courante du "sport", encore plus en contexte éducatif. C'est un outil basé sur les pratiques d'entraide, où la coopération est une nécessité pour réussir ensemble. L'objectif n'est pas de gommer les différences ou les spécificités de chaque enfant, ni de faire faire la même chose à tous les enfants. Bien plus, il s'agit d'exploiter les potentialités de chacun.e, sans discrimination, mises au service d'un but commun.



LES PRINCIPAUX PRINCIPES DIDACTIQUES



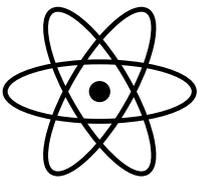
Des jeux en circuit fermé, où il n'y a pas d'élimination.



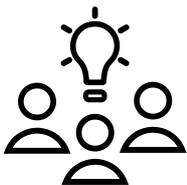
Des jeux où la compétition entre participant.es ou entre équipes n'existe pas, seulement contre le temps, un record de points, etc.



Des jeux où la responsabilité de chacun.e et les actions d'interdépendance sont décisives.



Des jeux où atteindre le but ou y contribuer est possible de plusieurs façons.



Des temps dédiés pour discuter et trouver des solutions ou des stratégies pour réussir ensemble.



Séance de 45 minutes incluant échauffement, jeu sportif et mini-évaluation de la séance.

6-7 ans

8-9 ans

Des jeux inspirés d'univers collectifs imaginaires (les pirates, les lutins...) et/ou qui reposent sur de la motricité de base (course, sauts, lancers, latéralisation, coordination, etc.).

9-12 ans

Des jeux inspirés des jeux traditionnels et des grands jeux collectifs, où stratégie et organisation collective prennent plus d'importance.

12+ ans

Des jeux inspirés des activités physiques et sportives (jeux de balles, motricités sportives plus fines) et de la culture sportive.





JEU SPORTIF COOPÉRATIF

MOSAÏQUE

MATÉRIEL :

- | Chasubles de 2 couleurs pour tous les enfants
- | Coupelles (6x6 couleurs)
- | Cônes pour délimiter
- | 1 Chronomètre



30min



15-20



9-12a

DÉROULEMENT

Organiser un échauffement ou une mise en activité de 5 minutes.

Mise en place :

Définir une zone centrale et quatre zones latérales de deux couleurs différentes avec les coupelles ou cônes (ex. rouges et bleues, opposées en diagonale). Faire quatre groupes mixtes, qui vont dans les zones latérales. Mélanger et placer les 36 coupelles de couleurs dans les deux zones rouges.

But du jeu :

Dans le temps imparti (ex. 5min) ou le plus vite possible, réaliser la plus grande mosaïque possible dans la zone centrale avec les coupelles de toutes les couleurs.

Consignes :

Les enfants des zones rouges doivent courir par paires de leur zone vers l'une des deux zones bleues, en transportant une coupelle à la fois. Deux paires au maximum peuvent sortir d'une zone rouge en même temps. D'un passage à l'autre, tous les enfants doivent changer de partenaire. Pour passer d'une zone à l'autre, les partenaires d'une même paire doivent se déplacer en tenant ensemble un ballon en mousse, sans utiliser leurs mains et sans le faire tomber.

Les enfants des zones bleues doivent courir de leur zone vers la zone centrale, en transportant une coupelle à la fois. Dans la zone centrale, ils doivent construire une mosaïque avec les six différentes couleurs de coupelles. Seuls trois enfants au maximum peuvent sortir d'une même zone en même temps. Pour se déplacer, les enfants doivent sauter à cloche-pied.

Décompte des points : **+1 point** par coupelle ramenée dans la zone centrale ; **+5 points** de bonus pour chaque couleur complétée en entier.

Chronométrer chaque partie. Annoncer le temps effectué en fin de partie et défier les enfants en leur proposant de battre leur record. Faire plusieurs manches, éventuellement en variant ou en adaptant les modes de déplacements.

VARIABLES INCLUSIVES

- **Pratique en mixité** : déplacement par binômes mixtes ; déplacement en pas croisés.
- **Besoins particuliers** : déplacement avec guide ou aide ; passe en restant droit.e et de profil.



JEU SPORTIF COOPÉRATIF

LE TOUR DU GLOBE

MATÉRIEL :

- | 1 jeu de chasubles par équipe
- | 1 ballon par équipe
- | Coupelles ou cônes
- | 1 chronomètre



30min



15-20



8-9a

DÉROULEMENT

Organiser un échauffement ou une mise en activité de 5 minutes.

Mise en place :

Délimiter un terrain en cercle (5 à 10m de diamètre). A 10m de distance de ce cercle, placer 4 coupelles et 1 ballon sur chacune (1 ballon par équipe). Créer 2 à 4 équipes selon le nombre d'enfants. Les équipes se tiennent en colonnes, les enfants à 1m de distance environ les un.es des autres, devant chaque coupelle.

But du jeu :

Ensemble, finir le relais le plus rapidement possible.

Consignes :

Au signal, le premier enfant de chaque colonne prend le ballon et le fait rouler entre ses jambes un.e partenaire, ainsi de suite jusqu'à ce que le ballon atteigne la dernière personne de la colonne. Celui ou celle-ci fait ensuite le tour du cercle en possession du ballon (*ex. sens des aiguilles d'une montre*), puis se replace en première position de la colonne qui suit celle de son équipe de départ. Répéter ainsi jusqu'à ce que chaque enfant ait fait un tour de cercle. Attention : tous les enfants courent dans le même sens.

La partie s'arrête quand chacun.e a couru 1 tour et que tous les ballons sont reposés sur les coupelles de départ. Annoncer le temps effectué, puis proposer aux enfants de battre leur record. Faire plusieurs parties, éventuellement en variant les déplacements (*ex. par 2, bras dessus-bras dessous*) ou en ajoutant des contraintes avec le ballon (*ex. échanger son ballon avec un enfant d'une autre équipe pendant la course*).

Règles :

- Il est interdit de courir sans avoir le ballon.
- Il est interdit de faire tomber le ballon (sous peine de recommencer).
- Il est interdit de toucher ou bousculer un partenaire.
- Il est interdit de courir en sens inverse des aiguilles d'une montre.

VARIABLES INCLUSIVES

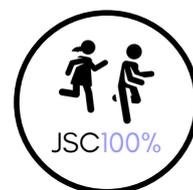
- **Pratique en mixité** : déplacement par binômes mixtes ; déplacement en pas croisés.
- **Besoins particuliers** : déplacement avec guide ou aide ; passe en restant droit.e et de profil.

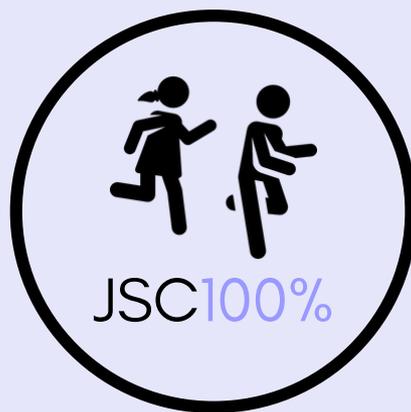
ÉVALUATION

Chaque séance se termine par **un retour au calme qui inclut un temps de réflexion et de débriefing** par les enfants de l'activité. Il s'agit à la fois de mesurer le plaisir qu'ils/elles ont pris à jouer ensemble et de leur permettre d'échanger sur les enjeux liés à la coopération dans la/les situations vécues.

Les questions génériques qui sont posées à chaque fois :

- **Est-ce que vous vous êtes amusé.es ?**
- **Est-ce que vous avez réussi (et comment) ?**
- **Qu'est-ce que vous pouvez retenir si vous deviez refaire ce jeu et faire mieux ?**





CONTACTS

Gari PHAM

+33 609 80 43 16

ouchygari@hotmail.com

Marion AYRAL

+33 661 57 94 32

marion.ayral@gmail.com