



Sport des enfants J+S

Jouer



Sommaire

A propos de cette brochure	2
Le jeu, une façon d'appréhender la vie	3
Apprendre à jouer (perspective de l'enfant)	4
Les enfants veulent jouer	4
Le jeu répond à un besoin chez l'enfant	4
Les enfants apprennent en jouant	5
Evolution de la capacité à jouer chez l'enfant	6
Apprendre à jouer (perspective du moniteur)	8
Adapter les jeux aux enfants	8
Favoriser le jeu et stimuler la créativité	9
Jouer, c'est rire, apprendre et réaliser une performance	10
Avant le jeu: créer des conditions optimales	11
Pendant le jeu: diriger, observer et varier	16
Après le jeu: clore l'entraînement de façon optimale	20
Choix de jeux	24
Jeux d'introduction	25
Jeu libre	26
Jeux de perception	28
Jeu avec changement de place en cercle	30
Jeu avec changement de place dans un espace ouvert	32
Jeux de course et estafettes	34
Jeux de réaction	36
Jeux de poursuite	38
Jeux de poursuite avec collaboration	40
Jeux de cache-cache	42
Jeux de lutte et de combat	44
Jeux de balle brûlée et de balle Alaska	46
Jeux de balle à deux camps	48
Jeux de lutte pour le ballon	50
Jeux de tirs au but	52
Jeux de renvoi	54
Jeux pour le retour au calme	56
Bibliographie	57

Afin de faciliter la lisibilité du texte, nous avons choisi d'utiliser le genre masculin, mais il va de soi que toutes les fonctions exprimées s'entendent également au féminin.

A propos de cette brochure



Le jeu occupe une place tellement importante pour les enfants dans les leçons et les entraînements que nous avons décidé de lui consacrer une brochure spécifique. Destinée aux moniteurs et aux experts J+S Sport des enfants, celle-ci complète les brochures «Bases théoriques» et «Exemples pratiques». Ces trois documents visent à donner aux jeunes participants une formation de base aussi complète que possible en leur permettant des expériences motrices variées et en élargissant le répertoire gestuel dont ils disposent.

Structure de la brochure

La brochure aborde tout d'abord le jeu dans la perspective de l'enfant. Cette partie s'articule autour de deux messages clés: les enfants veulent jouer et le jeu répond à un besoin chez eux. Si elle figure au début de la brochure, c'est que le Sport des enfants J+S place l'enfant et ses besoins au centre de l'attention.

La partie suivante considère le jeu sous l'angle non plus de l'enfant, mais du moniteur, à qui elle donne toute une palette d'informations de base, ainsi que des conseils pratiques pour lui faciliter la tâche lors des leçons et entraînements. Un choix de jeux clôt la brochure et propose une multitude d'exemples pratiques pour dispenser un enseignement adapté aux enfants.

Choix des jeux

Les jeux sélectionnés ont été testés par les auteurs. Ils impliquent des formes de mouvement variées et proposent des idées interdisciplinaires qui peuvent être mises en œuvre dans de multiples environnements (glace, eau, neige, salle, forêt, p. ex.).

Deux tranches d'âges

Entre 5 et 10 ans, les enfants font un bond en avant. Pour tenir compte de cette évolution, nous avons, dans toutes les brochures consacrées au Sport des enfants J+S, opéré une séparation grossière entre les plus jeunes d'une part (5 à 8 ans) et les plus âgés d'autre part (7 à 10 ans); la frontière entre les deux groupes n'est toutefois pas clairement définie.

Renvois

Les symboles ci-après indiquent dans quelle brochure du Sport des enfants J+S le lecteur trouvera des informations supplémentaires sur le thème traité:



Jouer



Bases théoriques



Exemples pratiques

Le jeu, une façon d'appréhender la vie

Les enfants veulent jouer

Les enfants utilisent ce qu'ils voient et entendent, ce qu'ils touchent et tiennent dans leurs mains et ce qu'ils ressentent et comprennent dans leurs jeux. Les expériences qu'ils accumulent ainsi – s'amuser, bouger, faire partie d'un groupe, engranger des succès – leur ouvrent des possibilités pour découvrir le monde qui les entoure. Pour les enfants, le jeu est une façon d'appréhender la vie.



Les enfants ont le droit de jouer

Jouer, c'est aussi avoir certaines libertés, comme le souligne l'ONU dans la Convention relative aux droits de l'enfant, dont les 54 articles visent à protéger les droits des enfants et des jeunes. Le droit aux loisirs, au jeu et au repos est considéré comme l'un des dix droits fondamentaux: chaque enfant a le droit de jouer, de grandir et de vivre dans un environnement sain.



Le plaisir passe par des jeux adaptés

Les enfants ne sont pas des adultes miniatures – d'où la nécessité de disposer de conditions-cadre (règles, matériel, etc.) adaptées à leur âge et à leurs besoins. Tous les enfants doivent pouvoir participer! Grâce aux conseils et aux astuces qui figurent dans cette brochure, ils devraient tous avoir du plaisir à jouer.



Chère monitrice et cher moniteur J+S Sport des enfants

Nous espérons que cette brochure vous sera utile dans le cadre de votre activité de moniteurs J+S Sport des enfants et qu'elle vous aidera à mettre en place une foule de leçons et d'entraînements passionnants. A vous de donner aux enfants le plaisir de jouer et de bouger en leur permettant toutes sortes d'expériences gratifiantes, seuls ou en groupe!

Les auteurs

Apprendre à jouer (perspective de l'enfant)

Les enfants veulent jouer

Le jeu est la principale activité des enfants; il leur permet d'explorer leur univers tant intérieur qu'extérieur.

Les enfants manifestent très tôt une grande curiosité. Ils s'intéressent à tout ce qui bouge, qu'ils peuvent attraper, qui fait du bruit, a une odeur ou une saveur. Selon les estimations des chercheurs, les enfants passent environ 15 000 heures à jouer jusqu'à l'âge de 6 ans, ce qui correspond à 8 heures par jour en moyenne. On peut donc dire que le jeu est, en quelque sorte, le «métier» des enfants.

Le jeu est une occupation librement choisie dont l'issue n'est pas connue d'avance. Constituant un défi, entretenant le suspense ou procurant du plaisir, il est considéré par celui qui le pratique comme une activité «différente» de la vie «normale».

Le jeu est une activité à laquelle on s'adonne pour s'amuser, pour se détendre ou pour le plaisir même de jouer. Il suscite souvent toute une palette d'émotions. Lorsque celles-ci sont positives, comme l'intérêt et le plaisir, elles incitent les enfants à jouer de plus belle.

Le jeu répond à un besoin chez l'enfant

L'être humain aspire à vivre des émotions positives et cherche à éviter les sentiments négatifs, comme la honte – une tendance que reflètent les trois besoins psychologiques fondamentaux décrits ci-après. Ces besoins doivent être satisfaits pour que les enfants – les adultes aussi, d'ailleurs – soient motivés.

Les enfants veulent décider ou participer aux décisions

Besoin d'autonomie: En jouant, les enfants découvrent leurs caractéristiques personnelles et développent leur personnalité à travers les expériences réalisées. Ils aiment agir de façon autonome et veulent décider eux-mêmes dans la mesure de leurs possibilités. Le jeu constitue ainsi un champ d'apprentissage idéal pour l'autonomie des enfants, le jeu libre étant particulièrement indiqué pour ce faire.




«Choix de jeux» > «Jeu libre»

Les enfants veulent participer et faire partie du groupe

Besoin d'appartenance sociale: Les enfants ont besoin d'autres enfants pour faire l'expérience de la communauté. Le fait d'être intégré dans un groupe et de jouer ensemble leur donne le sentiment d'être acceptés et de pouvoir partager ce qu'ils vivent. Il est important que le moniteur tienne compte de ce besoin dans les leçons et les entraînements, en particulier dans le jeu: tous les enfants doivent pouvoir participer.

Un climat d'apprentissage positif est essentiel pour que les enfants se sentent intégrés et en confiance. Les enfants veulent être appréciés, respectés et acceptés par leurs camarades et par le moniteur.



 «Apprendre à jouer (perspective du moniteur)»
> «Adapter les jeux aux enfants»

Les enfants veulent connaître le succès


Besoin de compétence: L'individu a besoin de sentir qu'il dispose des compétences nécessaires. Le fait de savoir qu'ils sont capables de faire quelque chose est motivant pour les adultes comme pour les enfants. En jouant, les enfants apprivoisent leur environnement. Ils veulent découvrir et comprendre le monde qui les entoure et se familiariser avec des choses qu'ils ne connaissent pas. Comme le dit Armin Krenz, l'inconnu appelle la connaissance, la nouveauté invite à la découverte personnelle et l'aventure est là pour qu'on goûte à ses attraits. Ces découvertes constituent la base de l'acquisition d'habiletés et, par là-même, de compétences.



Les enfants apprennent en jouant

Apprendre, c'est faire par soi-même. Lorsque les enfants ont suffisamment de temps à disposition et bénéficient de conditions optimales, ils sont motivés à jouer et apprennent sans s'en rendre compte (de façon implicite), incidemment, en quelque sorte, car chez l'enfant, le jeu et l'apprentissage sont indissociablement liés (Krenz, 2001).

En jouant, les enfants font des expériences intenses qui déclenchent des émotions et captent leur attention. Ils sont ainsi capables de se concentrer plus longtemps et plus facilement sans devoir fournir un effort conscient.

 «Psyché» > «L'attention»

Evolution de la capacité à jouer chez l'enfant

Entre 5 et 10 ans, les enfants font un bond en avant. Au cours de cette période, le Sport des enfants J+S les accompagne en les aidant à passer du jeu enfantin individuel avec des objets au jeu de mouvement et au jeu sportif. Ce passage nécessite une initiation appropriée, avec le soutien du moniteur.

Dans les Manuels d'éducation physique de la Commission fédérale de sport, on distingue trois types de contacts à travers le jeu.



Moi et les choses = contact avec l'objet (environnement matériel)

Les jeunes enfants ont tendance à jouer seuls, éventuellement avec un objet (balles, massues, boîtes, cerceaux, cordes, p. ex.). Pour leur permettre des expériences variées avec le matériel, ils ont besoin de suffisamment de temps et de place. Le jeu libre est une forme appropriée pour leur permettre des contacts avec les objets.



«Choix de jeux» > «Jeu libre»



Moi et l'autre = contact avec l'autre (environnement matériel et social)

A mesure que l'enfant grandit, le contact avec l'autre prend une importance croissante. L'enfant apprend et s'entraîne à partager ses expériences et ses découvertes, à jouer avec d'autres, mais aussi à partager des objets. A travers le contact avec l'autre, il découvre son environnement social. Les jeux dans lesquels les enfants luttent et se bagarrent, par exemple, permettent de précieuses expériences aux plus jeunes comme aux plus âgés.




«Choix de jeux» > «Jeux de lutte et de combat»

**Moi et les autres = contact avec le groupe
(environnement matériel et social)**

Lors de jeux en groupe, le moniteur doit généralement donner des indications et aider les plus jeunes pour qu'ils puissent s'intégrer et qu'ils apprennent à coopérer. Le contact avec les autres, respectivement l'apprentissage de la collaboration est une base importante pour pouvoir passer au jeu les uns contre les autres. Le jeu «balle Alaska de couleur» donne aux enfants la possibilité d'expérimenter le sentiment d'appartenance au groupe.



 «Choix de jeux» > «Jeux de balle brûlée et de balle Alaska»

Lors des leçons et entraînements, les formes d'organisation doivent être adaptées au niveau de développement des enfants. Au fil de l'évolution de ceux-ci, on passe du jeu l'un à côté de l'autre au jeu l'un avec l'autre, puis l'un contre l'autre. Il importe notamment d'encourager le jeu l'un avec l'autre, c'est-à-dire la collaboration.

Des formes de jeux sélectionnées avec soin et basées sur les étapes ci-dessus permettent aux enfants de s'initier petit à petit au jeu en groupe, puis aux jeux dans lesquels on s'affronte.

Apprendre à jouer (perspective du moniteur)



Adapter les jeux aux enfants

Les enfants ont spontanément envie de jouer. Le moniteur doit toutefois savoir comment leur apprendre à le faire pour qu'ils puissent réaliser les expériences visées: s'amuser, bouger, faire partie d'un groupe et engranger des succès.

Points importants:

Inclure tous les enfants

- Former de petites équipes – adapter la taille des terrains.
- Continuer à jouer au lieu d'être éliminé.
- Proscrire le banc des remplaçants – éviter les temps d'attente.

Adapter l'enseignement aux enfants

- Communiquer aux enfants le plaisir de jouer.
- Leur laisser du temps et de la place pour qu'ils puissent découvrir et expérimenter eux-mêmes.
- Les enfants ne sont pas des adultes miniatures: choisir des jeux adaptés à leur niveau de développement.

Utiliser du matériel adéquat

- Utiliser des balles et des ballons plus petits/plus grands, plus mous, plus lents.
- Choisir des raquettes et des cannes plus petites/plus courtes, plus légères.
- Opter pour des buts/des cibles plus grands/plus petits, varier les cibles.



Favoriser le jeu et stimuler la créativité

Le jeu joue un rôle important dans l'apprentissage. Le jeu libre, sans contrainte, que l'on décide soi-même, permet des expériences variées et stimule la créativité et l'attention. C'est entre 5 et 12 ans que l'on jette les bases d'une action créative.

Le jeu libre

Le jeu libre occupe une place importante dans la philosophie du Sport des enfants J+S. En s'inscrivant dans le cadre d'une leçon ou d'un entraînement clairement structurés, il offre d'une part un espace dans lequel les enfants peuvent donner libre cours à leur créativité en inventant des jeux et en exerçant des figures; il leur ménage d'autre part une pause active pour souffler, car les enfants n'arrivent pas à se concentrer longtemps. Le jeu libre s'insère de manière idéale au début de la leçon; il peut aussi être intégré dans la partie principale de l'entraînement ou à la fin de la leçon.



«Choix de jeux» > «Jeu libre»

Préférer le jeu à l'exercice

Les enfants veulent jouer. Le moniteur peut exploiter cette envie pour entraîner des habiletés techniques, par exemple. S'il a recours à des exercices répétitifs, les enfants se laisseront relativement vite distraire, alors que s'il adopte une approche ludique pour les initier aux techniques de base, ils parviendront mieux à se concentrer et leur attention se relâchera moins rapidement.

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

T «Psyché» > «Rire»,
«Apprendre», «Réaliser
une performance»

Le jeu présente une importance fondamentale pour les enfants. En choisissant un jeu approprié et en introduisant des variantes, le moniteur peut élargir les champs/domaines d'apprentissage. En s'appuyant sur la brochure «Bases théoriques», on peut définir, en simplifiant, trois objectifs possibles: rire, apprendre et réaliser une performance.



Rire

Les enfants veulent rire parce que c'est agréable et que ça fait du bien. Le rire constitue l'objectif clé, car il permet d'atteindre les deux autres buts mentionnés ci-dessus: il facilite l'apprentissage et incite à réaliser une performance.



Apprendre

Apprendre, c'est faire des progrès sur le plan psychique (courage, confiance en soi, compréhension du jeu), moteur (formes de base du mouvement) et social (élaborer des règles en commun et les respecter, tenir compte des autres).



Réaliser une performance

Les enfants ont envie de s'acquitter avec succès des tâches qu'on leur donne et de satisfaire aux exigences qu'on leur fixe, et ils s'engagent à fond pour y arriver. Chez eux, la performance est liée à la curiosité, à l'intérêt ou au plaisir. Un entraînement approprié de la physis passe donc toujours par le jeu (améliorer la coordination, stimuler le système cardiovasculaire, renforcer la musculature et améliorer la vitesse, fortifier les os, entretenir et améliorer la souplesse).



Avant le jeu: créer des conditions optimales

Le moniteur peut créer des conditions optimales en accordant une importance particulière à certains points lors de la préparation du jeu. Cela facilite l'entrée des enfants dans le jeu et augmente le temps de jeu effectif.

Des règles simples et peu nombreuses

Moins il y a de règles et plus celles-ci sont simples, mieux le jeu se déroulera. Il est important de ne pas introduire trop de nouveaux éléments à la fois: les plus jeunes peuvent assimiler et appliquer 2 à 4 nouvelles règles, les plus âgés 4 à 6.

T «Psyché» > «L'apprentissage à court terme»

Une fois que le jeu est connu et fonctionne bien dans sa forme de base, le moniteur peut ajouter des règles supplémentaires. Pour les enfants, il est essentiel que les règles convenues soient claires et qu'elles soient respectées.

U «Apprendre à jouer (perspective du moniteur)» > «Encadrer le jeu et compter les points»

Des terrains de jeu appropriés

Quand on travaille avec grands groupes d'enfants, il est recommandé de délimiter une série de terrains de taille réduite les uns à côté des autres. Plusieurs petits groupes peuvent ainsi jouer en même temps, ce qui augmente l'intensité. Des changements d'équipe fréquents préservent l'attrait du jeu et offrent un nouveau défi.

Les enfants ont besoin de suffisamment de place et de limites bien visibles pour pouvoir jouer en toute sécurité sur plusieurs terrains en même temps. En salle, on marquera clairement le terrain, car les enfants sont tellement pris par le jeu qu'ils ne voient pas toujours les lignes par terre. Les repères choisis (assiettes de marquage, piquets, etc.) ne doivent pas compromettre la sécurité des enfants.

En plein air, on fixera, selon le terrain ou la forme de jeu, des règles supplémentaires concernant les limites à ne pas dépasser (p. ex. dans les jeux de cache-cache) et on les signalera bien visiblement.

Un environnement sûr

Avant le début du jeu, le moniteur vérifiera que l'environnement est sûr et éliminera les sources de danger:

- Ne pas laisser traîner d'objets sur le terrain (p.ex. balles, cerceaux et autre petit matériel tel que gourdes, sacs).
- Toujours fermer les portes de la salle de gymnastique.
- Laisser une distance suffisante par rapport aux murs, poteaux, arbres, etc. afin de garantir la sécurité.
- Vérifier qu'il y ait suffisamment de place pour tomber ou freiner.
- Ne pas utiliser les murs comme point d'arrivée ou comme marque pour tourner.
- Éviter tout ce qui pourrait faire trébucher lors de jeux de course.
- Fixer solidement les engins (p.ex. les buts) pour qu'ils ne basculent pas.
- Faire enlever les montres et les bijoux avant l'entraînement/la leçon, cracher les chewing-gums et attacher les cheveux longs.
- En salle: pour éviter les blessures, demander aux enfants de porter si possible tous le même type de chaussures (chaussures de sport, pantoufles de gymnastique/basanes, chaussettes antidérapantes). Les chaussettes normales ne sont indiquées que sous certaines conditions (risque de glissade).
- A l'extérieur: informer les enfants/les parents à l'avance sur la tenue et les chaussures à mettre, ainsi que sur la nécessité d'une protection solaire. Lors d'activités en forêt, des pantalons longs et un chapeau ou une casquette protègent des tiques.

Un matériel de jeu adapté

Avant le jeu, le moniteur prépare du matériel approprié. Pour les enfants, il est plus facile de jouer avec des balles adaptées à la taille de leurs mains et de leurs pieds et avec des cannes et des raquettes prévues pour eux. Pour certains sports, il existe des balles molles et plus lentes qui permettent de progresser plus rapidement, d'engranger davantage de succès et de diminuer le risque d'accident.

Comme cibles, on peut utiliser non seulement des buts, mais aussi des zones, des murs, des cadres de tchoukball, des bancs suédois, des tapis, des cerceaux, des quilles, etc. Varier la taille et la distance et choisir les cibles de manière à ce qu'elles favorisent un grand nombre de réussites mais pas trop non plus.

Les objets de tous les jours peuvent donner des idées de jeux aux enfants et stimuler leur créativité et leur envie d'expérimenter. Les ballons de baudruche, les journaux, les bouchons, les foulards, les pinces à linge, les bouteilles en plastique, les gobelets de yogourt et les boîtes en carton sont de véritables trésors qui incitent les enfants à jouer (librement).

Former des groupes appropriés et les signaler clairement

Former de petits groupes pour jouer sur plusieurs petits terrains permet d'augmenter l'intensité et d'impliquer davantage tous les enfants. En évoluant dans des équipes de deux à cinq personnes, les enfants arrivent en outre mieux à s'orienter au sein du groupe.

Il existe différentes possibilités pour former les groupes: on peut s'en remettre au hasard ou confier aux enfants ou au moniteur le soin de constituer les équipes.

Formation des groupes en laissant faire le hasard:

- **Caractéristiques extérieures:** former les groupes sur la base de critères spécifiques: pantalon long/court, couleur des vêtements, des cheveux, des yeux, de l'équipement (casque, bonnet de bain, etc.), couleur du matériel de jeu (balles, cerceaux, cordes de différentes couleurs, etc.).
- **Objets et symboles:** le moniteur met dans un sac des pions ou des jetons, des cartes à jouer, différentes pierres, des billes, etc. Les enfants prennent un objet dans le sac et se regroupent en fonction de la couleur, de la carte tirée ou du symbole représenté. Le moniteur adaptera le nombre d'objets au nombre de groupes avant la leçon.
Variante: le moniteur cache des billets ou des objets dans la salle.

- **Ficelles nouées:** le moniteur a un bout de ficelle par enfant. Pour former des groupes de trois, par exemple, il attache trois ficelles ensemble en les nouant à une extrémité. Il cache ensuite tous les nœuds dans une main. Tous les enfants attrapent un bout de ficelle. Lorsque le moniteur ouvre la main, les enfants sont reliés à leurs coéquipiers.



- **Question-réponse:** poser une question aux enfants: qui a un chien, un chat? Quelle est votre couleur préférée? Qui est né en été/en hiver? Les enfants qui donnent la même réponse se regroupent pour former une équipe.
- **Automate à billets:** le moniteur glisse des bouts de papier, des cartes à jouer ou des billets de train dans la fente d'un caisson. Tous les enfants tirent un billet et se regroupent avec les camarades qui prennent le même train.
- **Jeu de l'atome:** les enfants courent librement dans la salle. Au signal, le moniteur crie ou montre un chiffre. Les enfants se regroupent le plus vite possible pour former des équipes comptant le nombre de personnes indiqué. On peut répéter le jeu plusieurs fois. Le chiffre indiqué en dernier détermine la taille des équipes pour le jeu.



Formation des groupes par le moniteur:

- **Sautoirs:** le moniteur distribue des sautoirs en veillant à former des groupes équilibrés. On peut garder les mêmes groupes pour plusieurs entraînements ou leçons.
- **Multi-duos:** les enfants se mettent par deux. Le moniteur regroupe les duos pour obtenir des équipes de la taille souhaitée.

Formation des groupes par les enfants:

- **Atomes crochus:** les enfants se mettent librement par deux ou par trois. Le moniteur aide tous les enfants à trouver une place dans un groupe.

En laissant les enfants tirer eux-mêmes les équipes, on perd beaucoup de temps et, surtout, on risque de voir toujours les mêmes enfants rester sur la touche. Cette façon de faire est donc moins indiquée, car il importe d'éviter des expériences négatives de ce type aux enfants.

Si les groupes n'ont pas la même taille:

- **Joker:** le groupe le plus faible se voit attribuer un enfant de plus, ce qui augmente ses chances. Un enfant peut aussi jouer le rôle de joker: il évolue toujours avec l'équipe en possession du ballon.
- **Tâches additionnelles:** l'équipe qui compte davantage d'enfants a une tâche supplémentaire à effectuer.
- **Inclure tous les enfants:** si on effectue des changements, le moniteur répartit le temps de jeu équitablement entre tous les enfants. Aucun joueur ne reste sur le banc.
- **Jeu en supériorité ou en infériorité numérique.**

Signaler les équipes le plus clairement possible (chasubles, sautoirs).

Dans les jeux de poursuite, le chasseur peut par exemple mettre un chapeau ou tenir un foulard qu'il transmet à chaque changement. Attention: ne pas enrouler les sautoirs autour du cou; les plus jeunes peuvent les mettre comme un sac à dos.



Expliquer le jeu

La capacité d'attention des enfants étant limitée, on leur donnera des explications claires et concises en utilisant des termes simples.

Exemples de méthodes appropriées:

- Montrer/demander de montrer un jeu au lieu de donner des explications, surtout la première fois.
- Introduire peu de nouveaux éléments à la fois.
- Enseigner des principes de jeux qui se prêtent à toutes sortes de variantes.
- Faire exécuter le jeu au ralenti.
- Expliquer le jeu à l'aide d'une histoire, d'une image, d'un jeu de rôles.
- Utiliser un langage adapté aux enfants, avec des images et des métaphores.



«Apprendre à jouer (perspective du moniteur)» > «Des règles simples et peu nombreuses»



Pendant le jeu: diriger, observer et varier

Pour qu'un jeu soit amusant, il faut que tous les enfants le comprennent. Lorsqu'on introduit un nouveau jeu, il est donc judicieux de prévoir suffisamment de temps et de répéter plusieurs fois le processus pour que les enfants en saisissent le principe.

Encadrer le jeu et compter les points

Le moniteur dispose de différentes possibilités pour encadrer le jeu:

- Il peut observer les enfants en les laissant jouer de manière autonome. Ceux-ci doivent apprendre à jouer sous leur propre responsabilité, à respecter les règles et à clarifier les situations. On peut surtout tester et utiliser cette méthode dans les jeux en petits groupes où il n'y a ni directeur de jeu, ni arbitre.
- Les enfants peuvent assumer la direction du jeu. Le moniteur pose le cadre général en laissant un maximum d'autonomie aux enfants. La plupart des enfants sont ravis si le moniteur joue de temps à autre avec eux au lieu de les observer depuis le bord du terrain.
- Le moniteur assure la direction du jeu. Il énonce clairement les règles et veille à ce qu'elles soient systématiquement respectées, car les enfants les prennent très au sérieux et veulent s'y tenir. Des règles claires, basées sur le fair-play, favorisent la collaboration et contribuent à la sécurité.



«Apprendre à jouer
(perspective du moniteur)»
> «Jouer, c'est rire,
apprendre et réaliser une
performance»

Un jeu peut poursuivre différents objectifs (rire, apprendre, réaliser une performance). La victoire et la défaite ne devraient pas toujours passer au premier plan. Le moniteur peut contribuer à faire que les enfants aient du plaisir à jouer et à collaborer au sein de l'équipe. Dans le cas où on joue pour gagner, il importe de compter correctement les points.

Méthodes pour compter facilement les points et montrer clairement le score:

- **Tabl'espaliers:** Jaccrocher des sautoirs de différentes couleurs aux espaliers (un par équipe). Chaque fois qu'une équipe marque un point, on déplace le sautoir d'un échelon vers le haut.
- **Traits à la craie:** tracer une marque à la craie au tableau ou par terre.
- **Collectionner les points:** à chaque point, l'enfant peut mettre une balle, une pive, une pierre, une bille ou une boule de neige dans un récipient.
- **Pinces à linge:** on peut confectionner un tableau en carton tout simple pour afficher les résultats. Chaque équipe a une pince à linge de couleur différente qu'elle déplace à chaque point marqué.



- **Jeu de l'échelle simplifié (sans tenir compte des échelles):** les équipes avancent leur pion du nombre de points obtenus sur le plateau de jeu.
- **Boulier.**

Décompte des points avec facteur chance:

- **Trait par trait:** chaque équipe reçoit une feuille de papier. A chaque point, elle peut faire un trait pour réaliser un dessin. L'équipe qui a le dessin le plus original a gagné.
- **Jeu de l'échelle classique (en tenant compte des échelles):** les équipes avancent leur pion du nombre de points obtenus sur le plateau de jeu.
- **Bâtisseurs de tours:** à chaque point, les enfants reçoivent un plot en bois ou une boule de neige. L'équipe qui construit la tour la plus haute a gagné.
- **Ficelle à rallonge:** à chaque point, l'équipe reçoit un bout de ficelle qu'elle noue à ceux qu'elle a déjà. L'équipe qui a la plus longue ficelle a gagné.



Observer le jeu

Pendant le jeu, le moniteur a pour mission d'observer et d'évaluer attentivement ce qui se passe et d'intervenir si nécessaire pour donner des conseils. Pour s'acquitter de cette tâche importante, il peut se placer soit dans la perspective du directeur de jeu soit dans celle du coéquipier.



«Apprendre à jouer (perspective du moniteur)» > «Avant le jeu: créer des conditions optimales»

Les questions ci-après peuvent faciliter l'observation et l'évaluation:

- Les enfants comprennent-ils le jeu? Celui-ci fonctionne-t-il?
Les enfants engrangent-ils des succès?
- Les enfants ont-ils du plaisir? S'engagent-ils dans le jeu? L'ambiance est-elle bonne?
- Les règles du jeu sont-elles respectées? Des adaptations sont-elles nécessaires?
- Le terrain de jeu est-il approprié? Faut-il en adapter la taille?
Les enfants identifient-ils clairement les limites du terrain ou faut-il un meilleur marquage?
- La sécurité est-elle garantie? Y a-t-il des sources de danger?
- Le matériel à disposition suffit-il? Manque-t-il quelque chose?
- Tous les enfants participent-ils activement? Les équipes sont-elles composées de manière optimale pour que le jeu soit passionnant?
- Les enfants font-ils des progrès dans leurs apprentissages?

Il est important de féliciter les enfants de leurs efforts et de leur témoigner son appréciation. S'ils ne réussissent pas quelque chose, il faut les motiver à faire une nouvelle tentative. Il est permis de faire des erreurs. S'ils ne craignent pas de «faire faux», les enfants osent se montrer créatifs, ce qui renforce leur confiance en eux. Les feed-back sont importants et devraient autant que possible être positifs.



Introduire des variantes

Le moniteur peut introduire des variantes dans le jeu. Pour ce faire, il interrompt si nécessaire brièvement la partie et discute la situation avec les enfants, en les laissant apporter leurs idées. Comme il sera sans doute difficile d'obtenir l'attention des joueurs, il ne s'étendra pas et utilisera un langage que les enfants comprennent.

Variantes:

- Adapter ou compléter les règles du jeu.
- Modifier le terrain/améliorer le marquage.
- Adapter le matériel de jeu: mettre par exemple plusieurs objets (balles et ballons) en jeu pour augmenter l'intensité, choisir d'autres cibles (buts).
- Changer d'adversaires, former de nouveaux groupes, varier la taille des groupes ou intégrer des tâches additionnelles.
- Simplifier les consignes pour les enfants qui ont de la peine, donner des tâches supplémentaires à ceux qui ont trop de facilité.



«Apprendre à jouer (perspective du moniteur)»
> «Avant le jeu: créer des conditions optimales»



Après le jeu: clore l'entraînement de façon optimale

Le jeu suscite des émotions intenses, comme la joie, le bonheur et la fierté, mais aussi le mécontentement, la colère et la déception. Il est donc important que les enfants apprennent à les contrôler et s'y exercent. Ils devraient toujours terminer la leçon ou l'entraînement avec un sentiment positif pour qu'ils aient envie de revenir. La fin de l'entraînement revêt donc une importance particulière. Les méthodes ci-après peuvent aider le moniteur à gérer les situations qui suscitent de vives émotions.

Parler du jeu

Le moniteur peut discuter des situations de jeu ou des comportements avec les enfants et les inciter à y réfléchir. Il est essentiel que la discussion se déroule immédiatement après le jeu pour que tout le monde ait encore clairement les choses en tête. L'estime et le respect mutuels sont des conditions *sine qua non* pour instaurer un climat positif et, par là-même, favoriser une discussion enrichissante; aucun enfant ne doit faire l'objet de moqueries ou être ridiculisé.

Le moniteur peut aborder le comportement de jeu à travers des questions simples et ouvertes (Pourquoi le jeu a-t-il/n'a-t-il pas fonctionné? Pourquoi n'a-t-on pas réussi à marquer beaucoup de points? Quelle stratégie a été la plus efficace?). Les remarques adressées aux enfants doivent être courtes et précises. Elles ne doivent pas trop empiéter sur le temps de jeu.

Le moniteur peut influencer les thèmes à discuter. En mettant l'accent sur l'apprentissage ou la collaboration, il donnera moins de poids à la victoire ou à la défaite.



Apprendre à gérer la victoire et la défaite

Beaucoup d'enfants ont du mal à gérer la victoire ou la défaite. Le moniteur peut aborder la question et entraîner les enfants à contrôler leurs émotions à travers des formes de compétitions appropriées. Chez les plus jeunes, le recours à des images ou à des histoires peut être utile :

- **Histoires pour enfants:** S'appuyer sur un livre d'images, aborder des situations tirées d'une histoire («Splat n'aime pas perdre» – Scotton).
- **Utiliser des images:** des photos de personnes représentant différentes humeurs ou un questionnaire avec des smileys souriants/tristes/fâchés peuvent aider les enfants à identifier et à décrire leurs émotions.
- **Parler d'événements vécus:** le moniteur rapporte quelque chose qui lui est arrivé ou qui est arrivé à un sportif (connu) et la façon dont celui-ci a surmonté une déception ou une défaite.
- **S'appuyer sur des maximes:** «on peut et doit apprendre de ses erreurs»; «les défaites sont une incitation à faire mieux la prochaine fois». «Féliciter le vainqueur, c'est être gagnant.»



Fair-play

J+S entend développer chez les enfants et les jeunes une attitude fair-play non seulement dans le sport et dans le jeu, mais encore dans la vie de tous les jours. Dans ce domaine, le moniteur fait office de modèle.

Les principes ci-après encouragent un comportement juste et équitable dans le jeu et dans l'entraînement:

- Les règles du jeu sont claires; elles sont respectées.
- Tous les enfants bénéficient du même traitement en matière de félicitations, d'appréciation, de temps de jeu, etc. («inclure tous les enfants»); le moniteur fait passer ses propres intérêts à l'arrière-plan (p. ex. si ses enfants font partie du groupe).

Le fair-play ne se rapporte pas seulement aux coéquipiers, aux adversaires et aux moniteurs, mais aussi aux parents, au personnel d'encadrement, aux arbitres, aux juges et au public.

Le moniteur peut aborder la notion de fair-play avec les enfants, en utilisant par exemple les phrases clés suivantes:

- Je respecte les règles et je suis honnête.
- Je n'insulte personne.
- Je résous les conflits sans recourir à la violence.
- Je n'exclus personne.
- J'ai du plaisir à faire du sport et j'aide les autres à en avoir.

Le moniteur peut attribuer un prix du fair-play pour donner davantage de poids à la question.


Rituels et jeux pour faire revenir le calme


Pour instaurer une ambiance positive à la fin d'un jeu et clore une leçon ou un entraînement de manière optimale, le moniteur peut utiliser des rituels et des formes de jeux pour calmer les enfants. Il atténue ainsi les émotions suscitées par le jeu et attire l'attention sur d'autres éléments. Des rituels et des jeux favorisant la relaxation peuvent également contribuer à diminuer l'excitation dans les vestiaires; les enfants pourront alors se changer plus vite, en se concentrant mieux.

- Taper dans la main des coéquipiers et de l'adversaire ou se serrer la main.



- Reconnaître la victoire de l'adversaire, le féliciter ou le remercier pour le jeu. Un joueur dont la seule ambition est de gagner peut gâcher le plaisir de tous les autres. A l'inverse, un joueur qui félicite sincèrement le vainqueur est lui aussi gagnant: il a su surmonter ses sentiments négatifs.
- Raconter une histoire, chanter une chanson ou faire un jeu chanté.
- Jeux pour se calmer.
- Choisir des rituels pour clore la leçon ou des jeux pour se calmer et envoyer les enfants aux vestiaires les uns après les autres.
- «Jeux pour le retour au calme».

 «Développer les bases» > «Se calmer et se détendre»

 «Choix de jeux» > «Jeux pour le retour au calme»

Bibliographie

En français:

- Association suisse de football (ASF) (éd.) (2013). *Football des enfants – Concept ASF – Le football dans le programme J+S Sport des enfants*. Berne: ASF.
- Baumberger, J., Müller, U. (2008). *Le top 100 des jeux, volume 2: pour enfants dès 7 ans*. Horgen: bm-sportverlag.ch.
- Baumberger, J., Huber, L., Lienert, S., Müller, U. (2008). *Le top 100 des jeux, volume 1: pour enfants dès 5 ans*. Horgen: bm-sportverlag.ch.
- Commission fédérale de sport CFS (éd.) (1997) *Manuels d'éducation physique – manuel 2, brochure 5: degré préscolaire Jouer; manuel 3, brochure 5: 1^{re}-4^e années scolaires; bases*. Berne: Commission fédérale de sport CFS.
- Office fédéral du sport OFSPO (éd.) (2008). *Gymnastique. Jeux*. Macolin: OFSPO.
- Office fédéral du sport OFSPO (éd.) (2012). *Conception Jeunesse+Sport*. Macolin: OFSPO.
- Office fédéral du sport OFSPO (éd.) (2010). *Sport des enfants J+S – Exemples pratiques*. Macolin: OFSPO.
- Office fédéral du sport OFSPO (éd.) (2010). *Sport des enfants J+S – Bases théoriques*. Macolin: OFSPO.
- Office fédéral du sport OFSPO (éd.) (2009). *Manuel clé Jeunesse+Sport*. Macolin: OFSPO.
- Office fédéral du sport OFSPO (éd.) (2010). *Psyché – Bases théoriques et exemples pratiques*. Macolin: OFSPO.
- Office fédéral du sport OFSPO (éd.) (2014) *Cahier d'entraînement Sport des enfants J+S Allround*. Macolin: OFSPO.
- Scotton, R. (2013). *Splat n'aime pas perdre*. Paris: Editions Nathan.

En allemand:

- Balz, E. & Neumann, P. (1999): *Erziehender Sportunterricht*. In W. Günzel & R. Laging (Éd.), *Taschenbuch des Sportunterrichts*. Bd.1. (162–192). Baltmannsweiler: Schneider Verlag.
- Baumberger, J., Müller, U. (2011). *Sportspiele spielen + verstehen*. Horgen: bm-sportverlag.ch.
- Casalis, A. (2013). *Leo Lausemaus kann nicht verlieren*. Köln: Lingen Verlag.
- Conzelmann, A., Schmidt, M., Valkanover, S. (2011). *Persönlichkeitsentwicklung durch Schulsport*. Bern: Verlag Hans Huber.
- Krenz, A. (2001). *Kinder spielen sich ins Leben – Der Zusammenhang von Spiel- und Schulfähigkeit*.
- Krenz, A. (2014, März 24). *Das Spiel ist der Beruf des Kindes: das kindliche Spiel als Grundlage der Persönlichkeits- und Lernentwicklung von Kindern im Kindergartenalter*. Téléchargé sous www.win-future.de/downloads/das-spiel-ist-der-beruf-des-kindes.pdf
- Krenz, A. (2014) *Kinder spielen sich ins Leben. Über die faszinierende Wirkung des freien Spiels*. horizonte. Blätter für Politik und Kultur in Mecklenburg-Vorpommern, 46, 10–11.
- Lang, H. (1996). *Spiele, Spiele, Spiel: Handreichung für den Spielunterricht*. Schorndorf: Hofmann-Verlag.
- Roth, K. & Hahn, C. (2007). *Integrative Sportspielvermittlung*. Info Fachbereich Sport der Universität Heidelberg, 29 (1), 4–7.
- Roth, K. & Memmert, D. (2007). *Ballschule Heidelberg: spielerische, vielseitige und implizite Förderung der taktischen Kreativität*. motorik, 30, 202–209.

En anglais:

- Memmert, D. (2012). Development of Creativity in the Scope of the TGfU Approach. In J. Butler & L. L. Griffin (Éd.), *More Teaching Games for Understanding. Moving Globally* (S. 231–244). Champaign: Human Kinetics.

Auteurs: Daniela Brönnimann, Sandra Lauber, Mirjam Schluep, Tim Hartmann,
Raphael Kern, Corina Wilhelm, Thomas Richard, Patricia Steinmann
Direction du projet: Patricia Steinmann
Traduction: Evelyne Carrel
Contrôle terminologique: Claire Barthe

Photos: Thomas Oehrli
Illustrations: Luzi Etter
Conception graphique: Médias didactiques HEFSM

Edition: 2014

Editeur: Office fédéral du sport OFSPO
Internet: www.ofspo.ch, www.jeunesseetsport.ch
Distribution: dok.js@baspo.admin.ch
N° de commande: 30.040.520 f
BBL: –

Tous droits réservés. La reproduction ou la diffusion, sous quelque forme que ce soit, totale ou partielle, n'est autorisée qu'avec l'accord écrit de l'éditeur et la mention des sources.