

L'EDUCATION PHYSIQUE ET LE JEU

Les jeux de règles (3) *L'évaluation: pourquoi évaluer? Quoi? Quand? Comment?*

Paola PEROTTI

Après vous avoir donné dans les numéros précédents (n° 13 - 14 -15) des pistes de travail sur les jeux de règles du deuxième groupe en utilisant, à titre d'exemple, "la balle aux prisonniers", on pense qu'il est utile de parler, dans ce dernier article centré sur ce thème, de l'évaluation. Quoi évaluer? Pourquoi? Quand? Comment?

Dans les pages suivantes vous trouverez quelques idées qui, opportunément adaptées à la situation dans laquelle vous travaillez, peuvent constituer des réponses à ces questions.



POURQUOI EVALUER?

1) Parce que pour évaluer on est obligé de définir des objectifs qui aident à mieux comprendre les difficultés réelles des enfants donc leur niveau de développement psychomoteur.

2) Parce qu'on rend les enfants plus conscients de ce qu'ils font en les aidant à comprendre davantage les finalités des activités proposées.

3) Parce que l'enfant et l'enseignant comprennent où réside le problème, donc, non pas une évaluation pour elle-même mais pour trouver les solutions.

4) Parce que cela peut représenter un point de départ pour des discussions avec les élèves.

5) Parce que cela fait comprendre à l'enseignant si ses propositions sont adéquates.

En E.P.S., comme pour les autres disciplines quand on utilise le jeu, on ne devrait jamais oublier qu'il est le moyen et non pas l'objectif.

Jouer, par exemple, à "la balle aux prisonniers" signifie donc favoriser le développement socio-affectif en même temps que celui de capacités spécifiques.

Pour ce qui concerne les aspects les plus spécifiques (disciplinaires), dans le cas du jeu "la balle aux prisonniers" on travaille:

- 1) sur la compréhension et l'application des règles
- 2) sur la capacité de lancer
- 3) sur la capacité d'attraper
- 4) sur la capacité d'élaborer des tactiques.

Dans cet article on limitera notre analyse, centrée sur l'éva-

luation, aux points n° 1 et 4, du moment que, pour évaluer correctement les capacités de lancer et d'attraper, il est nécessaire d'élaborer des épreuves plus spécifiques et objectives.

COMPREHENSION ET APPLICATION DES REGLES

(point n° 1)

QUOI EVALUER? COMMENT?

COMPORTEMENTS OBSERVABLES

On a globalisé dans la fiche suivante, que vous pouvez utiliser pour l'observation des élèves, les comportements les plus significatifs desquels tenir compte pour une évaluation.

NOMS:	COMPORTEMENTS OBSERVABLES									
	Il reconnaît les rôles d'attaquant et de défenseur		Il connaît et utilise correctement les espaces dans le terrain de jeu		S'il possède la balle, il sait quoi en faire		S'il est touché, il sait où aller		S'il est prisonnier, il sait comment se libérer	
	Oui	Non	Oui	Non	Oui	Non	Oui	Non	Oui	Non

MODALITES DE RELEVÉ DES DONNEES

Il y a plusieurs modalités qui nous permettent de relever des données concernant le comportement des enfants pendant le jeu. En voici quelques unes:

* L'observation globale par l'enseignant.

L'enseignant observe la classe pendant le jeu pour en faire une évaluation dans son ensemble.

Ce type d'évaluation est très rapide et très utile, mais:

- il demande beaucoup d'expérience à l'enseignant;
- même s'il permet de comprendre rapidement quels sont les enfants qui réussissent le mieux et quels sont ceux qui ont des problèmes, il ne donne pas assez de possibilités d'évaluer ceux qui maîtrisent suffisamment le jeu et qui pourraient s'améliorer.

* L'observation de détails en utilisant des fiches d'observation

(voir, par exemple, celle proposée plus haut).

S'il y a deux enseignants qui se partagent la tâche, on peut adopter cette modalité pour la classe entière en un seul moment d'observation.

Dans le cas où il n'y a qu'un seul enseignant, il vaut mieux procéder (afin de ne pas se décourager!) par des observations successives de petits groupes d'enfants.

On peut, par exemple, décider d'observer dans une première

phase un groupe composé par deux enfants parmi les plus habiles, deux enfants de moyenne capacité, deux enfants parmi ceux qui, d'habitude, ont des difficultés: on peut ainsi se faire une idée du niveau moyen de compréhension du jeu à l'intérieur du groupe-classe.

On peut en outre décider d'observer à des moments différents les différents aspects envisagés, dans ce cas les comportements des enfants.

* L'arbitrage par les enfants.

Cette modalité, qui est une activité très motivante pour les élèves, permet à l'enseignant de comprendre si l'enfant maîtrise le jeu et à quel niveau.

L'enfant-arbitre devrait en effet être à même de:

- a) savoir arrêter le jeu en cas d'infraction aux règles
- b) savoir justifier son interruption du jeu
- c) savoir indiquer aux joueurs l'action correcte à exécuter

* Le questionnaire

Dans le questionnaire on demande aux élèves par exemple de compléter des schémas et/ou de répondre à des questions en les laissant libres d'élaborer leurs réponses **ou bien** en leur faisant choisir la bonne réponse parmi celles proposées (choix multiple).

Cette modalité nous permet de comprendre si l'enfant a compris les règles et sait comment les employer dans la pratique.

Voici un exemple de question-

naire qui prévoit une question pour chacun des comportements observables indiqués plus haut.

1) Qui est l'attaquant?

a) écris la réponse: ...

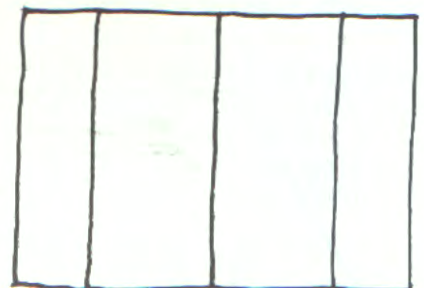
ou

b) choisis la bonne réponse:

- l'enfant qui fait partie de l'équipe qui possède la balle
- l'enfant qui tape les autres
- l'enfant qui possède la balle
- l'enfant qui ne possède pas la balle

2) Place dans le schéma représentant le terrain de jeu:

- l'équipe n° 1
- l'équipe n° 2
- les prisonniers de l'équipe n° 1
- les prisonniers de l'équipe n° 2



3) Si l'attaquant possède la balle, que doit-il faire?

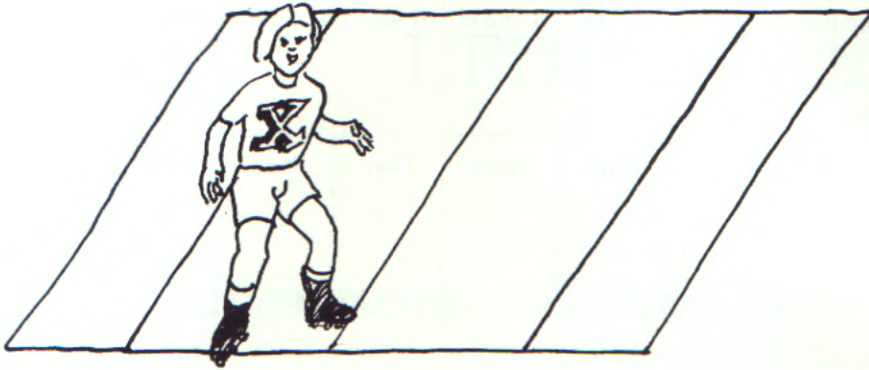
a) écris la réponse: ...

ou

b) choisis la bonne réponse:

- la garder pour soi
- la lancer vers la prison qui se trouve derrière son camp
- la lancer en cherchant de toucher un adversaire
- la lancer aux enfants de son équipe qui sont en prison
- la passer à un camarade mieux placé que lui

4) Si le joueur "X" à été touché où doit-il aller?



Indique le parcours avec une couleur

RAISONS POSSIBLES DE MAUVAISE COMPREHENSION ET APPLICATION DES REGLES

- concentration insuffisante lors de la présentation du jeu
- difficulté de compréhension du langage technique
- problèmes d'orientation dans l'espace notamment dans une situation de jeu
- manque d'auto-contrôle
- insuffisante confiance en soi
- excessive émotivité et, par conséquent, peur de se tromper
- difficulté d'accepter les fautes
- difficulté d'accepter de perdre (exemple, un enfant est fait prisonnier mais ne veut pas admettre avoir été touché par la balle)
- démotivation au jeu

SOLUTIONS POSSIBLES

1) Expliquer à nouveau

Chaque apprenant privilégie un des canaux de communication: auditif, visuel, kinesthésique. Chacun apprend, selon son canal préféré, en écoutant (ex. explication verbales...), ou bien en regardant (ex. des textes, des images...), ou bien en utilisant son corps (vécus corporels).

Souvent l'enseignant privilégie un seul canal et s'étonne si quelques enfants ne comprennent pas les messages.

Quand on répète l'explication il ne faut donc oublier aucun canal communicatif.

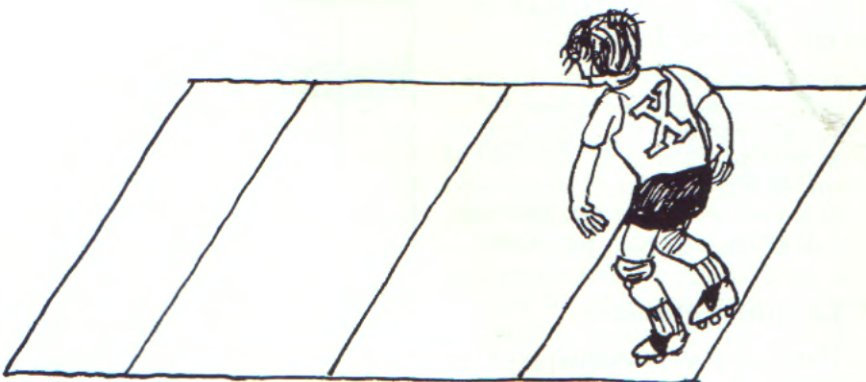
Pour ce qui concerne le canal kinesthésique, il est opportun de faire exécuter l'action correcte en situation de "jeu stoppé" en employant des termes se rapportant au corps, par exemple "si **tu es touché** par la balle", au lieu de "si tu es fait prisonnier", "**cours** en prison" au lieu de "vas ..."

2) Revenir sur des exercices concernant l'espace

A ce propos il est utile de répéter des activités qui développent les concepts de: derrière, devant; dedans, dehors; espace grand, espace petit ...

L'enseignant doit mettre en évidence les limites du camp, les faire tracer par les enfants eux-

5) Quand le joueur "X" peut-il rentrer dans son camp?



- quand il touche la balle
- quand il prend la balle dans sa main
- quand il est touché par la balle
- quand il touche un adversaire
- quand il lance la balle dans le camp adverse

mêmes et insérer éventuellement des règles qui prévoient pour de courtes périodes, l'éloignement des enfants qui ne respecteraient pas ces limites.

3) Proposer des jeux parallèles

Ces jeux devraient aider l'enfant à acquérir confiance en soi et lui permettre donc d'être moins émotif et d'avoir moins peur de se tromper.

4) Verbaliser et discuter

Mettre l'accent avec les enfants sur les fautes les plus évidentes. Amener les enfants à saisir l'utilité des règles, de l'apport personnel et du jeu d'équipe.

5) Revoir le type de relation entre les membres du groupe

Certaines fois les enfants se trompent facilement ou refusent de jouer ou encore veulent à tout prix être des leaders parce qu'il y a des problèmes de relation dans le groupe-classe.

L'enseignant devrait pouvoir comprendre ce type de situation et chercher à obtenir un climat plus serein.

CAPACITE D'ELABORER DES TACTIQUES:

(point n° 4)

- INDIVIDUELLES (A)
- D'EQUIPE (B)

A) ETRE A MEME D'EFFECTUER DES TACTIQUES INDIVIDUELLES

COMPORTEMENTS OBSERVABLES

(Voir la grille "A" à la page suivante)

MODALITES DE RELEVÉ DES DONNEES

- * observation généralisée par l'enseignant
- * observation de détails (schéma) au moyen de fiches d'observation
- * observation par les enfants eux mêmes.

Dans ce dernier cas il est utile d'organiser la classe en trois groupes, deux desquels jouent pendant que le troisième observe.

Il est bien que les observateurs concentrent leur attention sur des aspects élémentaires et évidents du jeu (par exemple le nombre de lancers effectués, le nombre de passes, le nombre de lancers évités, le nombre de fois où la balle sort du terrain de jeu, le nombre de fois où la balle est gardée inutilement) et non pas sur des actions qui demandent des connaissances techniques ou d'interprétation du comportement.

RAISONS POSSIBLES D'UNE NON-REUSSITE

- mauvaise vision périphérique
- manque de concentration
- désorientation en situation de jeu
- émotivité excessive
- manque de confiance en soi
- évaluation erronée de la trajectoire de la balle, de sa vitesse ou de ces deux éléments en même temps
- manque d'agilité et de rapidité des réflexes
- technique de lancer peu efficace

SOLUTIONS POSSIBLES

1) Ulérieure analyse du comportement technique

Travail à effectuer collectivement en stimulant et en utilisant les interventions des enfants.

2) Jeux parallèles

Utiliser des jeux qui activent la capacité d'esquiver la balle ou un autre objet, la capacité de lancer et d'effectuer rapidement les passes.

Faire remarquer aux enfants qu'un lancer est efficace quand il est effectué avec décision, de près et, si possible, après une feinte.

3) Corriger les fautes les plus évidentes dans la technique du lancer

B) ETRE A MEME DE SAISIR L'ORGANISATION D'EQUIPE

COMPORTEMENTS OBSERVABLES

(Voir la grille "A" à la page suivante)

MODALITES DE RELEVÉ DES DONNEES

- * observation généralisée par l'enseignant
- * observation de détails en utilisant des fiches d'observation (voir, par exemple, celle proposée plus haut)
- * observation par des enfants (voir indications données plus haut - point "A")
- * questionnaire

Voici un exemple de questions à poser aux élèves:

- Questions concernant le premier comportement observable (*Il sait choisir l'action la plus opportune*):

1) La balle sort du terrain de jeu et tu vas la récupérer. Que fais-tu après?

a) écris la réponse ...

ou

b) choisis la bonne réponse:

- tu cours jusqu'à la ligne médiane et tu joues la balle/tu lances la balle
- tu passes la balle à ton meilleur ami
- tu passes la balle à ton camarade le plus fort qui se trouve près de la prison de ton camp
- tu passes la balle à un camarade qui est bien placé pour la lancer dans le camp adverse

2) L'élément "magique" (voir article précédent) non déclaré de ton équipe a été fait prisonnier, toi qu'est-ce que tu fais si tu possèdes la balle?

a) écris la réponse: ...

ou

b) choisis la bonne réponse:

- tu ne cherches qu'à lancer la balle pour toucher les adversaires
- tu fais une passe à un camarade pour distraire les adversaires
- tu fais parvenir la balle à "l'élément magique" afin qu'il puisse se libérer

3) En prison il y a six joueurs, parmi lesquels toi et "l'élément magique": c'est toi qui attrape la balle.

Grille A

NOMS:		COMPORTEMENTS OBSERVABLES											
		Il se déplace en tenant compte de la position de ses camarades		Il se déplace en tenant compte de la position de la balle		Il s'échappe sans tourner le dos aux adversaires		Il cherche à éviter la balle		Il joue la balle de façon adéquate*		Il sait choisir entre un lancer parabolique haut (pour passer la balle aux prisonniers) et direct (pour frapper les adversaires).	
Oui	Non	Oui	Non	Oui	Non	Oui	Non	Oui	Non	Oui	Non	Oui	Non

* C'est-à-dire que l'enfant:

- ne cède pas la balle aux camarades par crainte de la jouer lui-même
- ne considère pas la balle comme une "patata bollente" de laquelle il faut se défaire par un lancer quelconque, par exemple trop vers le haut, ou derrière la tête sans regarder, ou encore effectué de n'importe quelle position, c'est-à-dire trop en arrière de la ligne médiane
- ne garde pas la balle inutilement et n'hésite pas à la lancer ou à la passer

Grille B

NOMS:		COMPORTEMENTS OBSERVABLES							
		Il sait choisir l'action la plus opportune		Il sait choisir dans le terrain de jeu une place d'où il peut être utile à ses camarades		S'il y a deux balles il sait en tenir compte		Il comprend quel est le meilleur endroit où se placer dans le terrain de jeu pour appliquer des stratégies	
Oui	Non	Oui	Non	Oui	Non	Oui	Non	Oui	Non

Qu'est-ce que tu fais?

a) écris la réponse: ...

ou

b) choisis la bonne réponse:

- tu lances la balle et tu cherches de te libérer
- tu la passes à un camarade qui est en prison depuis longtemps
- tu la passes à "Télément magique" afin qu'il puisse se libérer

- Questions concernant le deuxième comportement observable.

(Il sait choisir dans le terrain de jeu une place d'où il peut être utile à ses camarades):

4) Tu es prisonnier: où te places-tu pour recevoir éventuellement la balle?

a) écris la réponse: ...

ou

b) choisis la bonne réponse:

- sur la trajectoire possible de la balle
- sur les côtés courts du terrain
- près de ton camarade le moins habile

5) Quand tu joues, qu'est-ce que tu préfères?

- Rester toujours près des limites du terrain de jeu
- Te placer près de ton camarade le plus fort
- Te cacher derrière les camarades pour ne pas être fait prisonnier
- Te déplacer continuellement dans le terrain pour chercher à échapper à la balle ou à entrer en possession de la balle

en l'attrapant directement (lancer des adversaires ou passe d'un de tes camarades)

- Questions concernant le troisième comportement observable

(S'il y a deux balles il sait en tenir compte)

6) Si dans ton terrain de jeu il y a deux balles quelle est la façon la meilleure de les jouer?

a) écris la réponse: ...

ou

b) choisis la bonne réponse:

- toi et un autre joueur de ton équipe vous lancez la balle sans vous préoccuper de votre position et vous cherchez à toucher n'importe quel adversaire

- toi et un autre joueur de ton équipe, considéré votre position favorable, vous cherchez à toucher un adversaire
- tu gardes ta balle pendant qu'un autre joueur de ton équipe lance la deuxième à vos camarades en prison
- tu cherches à entrer en possession des deux balles pour les jouer

Pourrais tu justifier ton choix?

- Questions concernant le quatrième comportement observable

(Il comprend quel est l'endroit le meilleur où se placer dans le terrain de jeu pour appliquer des stratégies):

- 7) Dans la zone prison du terrain de jeu représenté par le schéma il y a "X", un joueur de ton équipe. Toi aussi tu es fait prisonnier et tu te rends à la prison.
Où te places-tu?
Pourquoi?

Complète le schéma et écris la réponse. (Dessin A)

- 8) Toi et d'autres joueurs de ton équipe (un ou plusieurs) vous êtes en prison. La zone prison entoure le camp adverse (voir schéma).

Vous avez deux balles:
Où te placerais-tu?

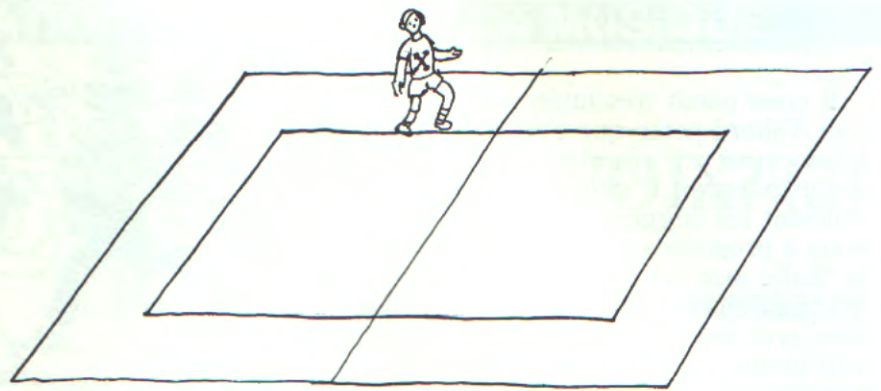
Où placerais-tu tes camarades?

Qui devrait avoir les balles? Pourquoi?

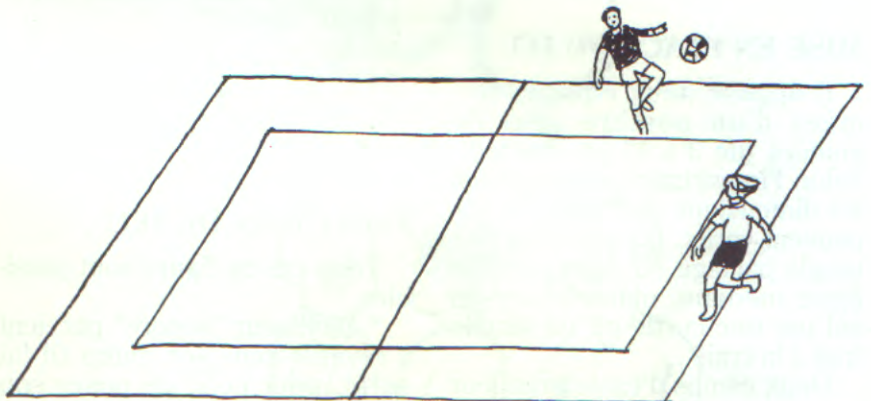
Complète le schéma et écris la réponse. (Dessin B)

RAISONS POSSIBLES D'UNE NON-REUSSITE

- l'enfant n'arrive pas à se faire une représentation mentale des situations
- insuffisante organisation de l'espace
- manque de réflexion avant l'action
- attitude excessivement égo-centrique
- émotivité excessive et manque de confiance en soi-même



(Dessin A)



(Dessin B)

SOLUTIONS POSSIBLES

- effectuer collectivement une ultérieure analyse du comportement tactique en visualisant les stratégies (représentation graphique)
- faire réfléchir les enfants sur l'importance du jeu d'équipe
- faire raisonner les enfants sur l'opportunité de se donner des tâches ou de choisir des positions à l'intérieur du terrain de jeu avant de commencer le match (Jean, par exemple, contrôle le côté droit; Pierre se place vers la ligne médiane pour recevoir les passes et lancer dans le camp adverse ...)
- proposer des jeux parallèles qui impliquent le choix entre différentes actions parmi lesquelles une est plus efficace que les autres

- évaluer le climat relationnel existant à l'intérieur du groupe

EN DERNIER

Vous pourriez utiliser les deux premiers "groupes" d'observations et de relevé de données ("Compréhension et application des règles" et "Etre à même d'effectuer des tactiques individuelles") pendant la phase d'apprentissage du lieu, par exemple pendant la première partie de l'année scolaire.

Le troisième "groupe" ("Etre à même de saisir l'organisation d'équipe") devrait être utilisé ensuite au moment où l'on introduit les variations au jeu par exemple pendant la deuxième partie de l'année scolaire.

EN CONCLUSION

Voici un jeu nouveau que la rédaction de la revue "Education

physique et sportive" nous a très aimablement autorisés à publier.

Il nous paraît très intéressant tout d'abord parce que c'est une nouveauté et ensuite parce qu'on pourrait l'"exploiter" en utilisant les suggestions qu'on vous a proposées jusqu'ici pour la "balle aux prisonniers". À remarquer en outre les liens possibles avec les indications de travail proposées dans ce même numéro et dans les deux précédents par Adelaïde Sonatore sur l'éducation de la voix.

LES MAÎTRES DU SOUFFLE

Tirée de: EPS 1/n°55 novembre-décembre 1191

MISE EN PLACE DU JEU

Il oppose deux équipes formées d'un nombre égal de joueurs (de 3 à 12 par équipe). Selon l'importance des équipes, les dimensions du terrain de jeu peuvent varier. Il s'agit d'un rectangle partagé en deux par une ligne médiane matérialisée au sol par une corde ou un simple trait à la craie.

Deux camps d'égale grandeur se trouvent ainsi délimités.

Pour 24 joueurs, on peut envisager un terrain de 20 m. x 10 m. partagé en deux dans le sens de la largeur. Les dimensions sont à réduire pour un nombre de joueurs moindre. Chaque équipe choisit un camp et s'y répartit.

DEROULEMENT DU JEU

Le tirage au sort va désigner une équipe qui aura l'initiative.

Un joueur sera choisi pour aller défier le camp opposé.

Rôle du joueur qui défie

Ce joueur va devoir pénétrer en territoire adverse pour essayer d'y toucher un maximum d'adversaires avant de regagner son camp. Mais, dès qu'il franchit la ligne médiane, une contrainte s'impose à lui: il doit émettre un son prolongé, ininterrompu et audible de tous le registre de son choix, grave ou aigu, "ooooooooohh...", "aaaahhh..." etc. Il



doit tenir tout le temps de son incursion chez les adversaires.

Rôle des joueurs de l'équipe défiée

Ce rôle est double:

- éviter de se faire toucher par le joueur "sonore";
- tenter de le retenir physiquement afin que ce dernier épuise son souffle avant de regagner son camp.

EVOLUTION DU JEU

Trois cas de figure sont possibles.

* Le joueur "sonore" parvient à revenir dans son camp (il lui suffit, pour cela, de poser son pied juste derrière la ligne); dans ce cas, tous les joueurs de l'équipe défiée qu'il a touchés ou qui auront été en contact physique avec lui se trouvent éliminés.

* L'équipe défiée s'empare du joueur "sonore", le retient hors de son camp jusqu'à lui faire perdre son souffle. Dans ce cas, l'intrus est éliminé.

* On ne note aucun contact entre défiants et défiés. Le joueur "sonore" regagne son camp sans cesser d'émettre un son: statu quo; personne n'est éliminé.

Quel que soit le cas de figure, les rôles s'inversent après chaque défi.

L'équipe gagnante est celle qui la première parvient à éliminer tous les adversaires.

QUELQUES REMARQUES SUR LE JEU

* Tout joueur qui pénètre dans le camp adverse en oubliant d'émettre un son est éliminé tout comme celui qui épuise

son souffle avant d'avoir pu regagner son camp.

* Si, par manque de concentration, deux joueurs de la même équipe franchissent la ligne médiane en émettant un son, ils s'autodéliminent par principe. Le défi est toujours individuel: celui d'un joueur "sonore" face au groupe d'adversaires restant en jeu.

Les membres de l'équipe défiée ne doivent, en aucun cas, reculer au-delà des limites du terrain sous peine d'élimination.

* Le nombre de joueurs qui tentent de se saisir du joueur "sonore" n'est pas défini, ni limité, il varie d'un à toute l'équipe.

* Au cours de cette phase de contacts physiques (la lutte peut paraître inégale, mais l'issue est toujours incertaine!), il importe de fixer quelques interdits: aucun étranglement, balayage ou acte brutal n'est permis. Seuls les tenus sont autorisés. De même, on ne peut ni chatouiller, ni bailloner le joueur "sonore" dont le souffle doit s'interrompre de lui-même.

Les joueurs éliminés des deux équipes se placent sur les bords du terrain. Leur frustration d'être pris se dissipe en général rapidement et ils deviennent, jusqu'à la fin de la partie, les spectateurs attentifs aux stratégies développées par les joueurs des deux camps.

Notons enfin que certains joueurs, grâce à une pratique régulière de ce jeu (au cours de périodes de temps formels ou non - séances d'EPS ou récréations) améliorent singulièrement leur capacité à tenir un son prolongé tout en restant en mouvement.

Jean Michel PERRONNET
Ecole Sadi Carnot -
Pantin Membre du groupe
"Jeux et Pratiques Ludiques"
des C.E.M.E.A.