

# LA DEMARCHE DIDACTIQUE EN JEU COLLECTIF

Il convient de mettre en évidence l'essentiel de l'activité des élèves et de l'enseignant, en termes de verbes d'action, au regard des liens entre enseigner/apprendre, non sous forme linéaire, mais dans un système de forme hélicoïdal.

Les élèves	Le temps :	L'enseignant
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Oser agir</li> <li>• Jouer</li> <li>• Accepter (les règles)</li> <li>• Comprendre (les règles)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ de la mise en activité par le jeu <i>(se mettre en état de jeu)</i></li> </ul>	<p>Mettre en situation globale</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Impliquer tous les élèves</li> <li>✓ Ajuster le règlement</li> <li>✓ Imposer des contraintes pour une égalité des chances</li> <li>✓ Conserver l'incertitude du résultat</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explorer</li> <li>• Chercher</li> <li>• Prendre des indices</li> <li>• Décider</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ de l'exploration du rapport de force <i>(se mettre en situation d'opposition duelle collective)</i></li> </ul>	<p>Mettre en situation de découverte du problème essentiel</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Utiliser les ressources des élèves</li> <li>✓ Sans surcharge informationnelle</li> <li>✓ Sans pression temporelle</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifier (le problème)</li> <li>• Ressentir</li> <li>• Intérioriser</li> <li>• Surmonter (l'obstacle)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ de la transformation <i>(remettre en cause la logique du joueur)</i></li> </ul>	<p>Mettre en situation de rupture</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Faire identifier le problème</li> <li>✓ Analyser la logique comportementale du joueur</li> <li>✓ Dégager ce qu'il y a apprendre</li> <li>✓ Proposer les conditions à mettre en oeuvre</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Choisir</li> <li>• Ajuster</li> <li>• Enchaîner</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ de la nécessaire adaptation <i>(trouver la solution tactique et répondre au quoi faire ?)</i></li> </ul>	<p>Mettre en situation de jeu à effectif réduit</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Donner peu d'informations à gérer</li> <li>✓ Diminuer/augmenter <ul style="list-style-type: none"> <li>○ le nombre de joueurs</li> <li>○ le nombre de buts</li> <li>○ les zones d'intervention</li> </ul> </li> <li>✓ Donner du temps pour s'informer <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Agrandir l'espace de jeu</li> <li>○ Diminuer le nb d'adversaires</li> <li>○ Proposer des zones « refuge »</li> </ul> </li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Préciser</li> <li>• Accentuer</li> <li>• Affiner</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ de la construction de nouveaux moyens moteurs <i>(donner du sens aux gestes techniques et répondre au comment faire ?)</i></li> </ul>	<p>Mettre en situation de répétition</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Faire épurer les gestes techniques</li> <li>✓ Leur efficacité optimise les choix tactiques</li> <li>✓ Ils sont imbriqués dans la réalité des choix tactiques</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jouer</li> <li>• Arbitrer pour faire jouer</li> <li>• Complexifier</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ du jeu collectif <i>(prendre plaisir, faire vibrer)</i></li> </ul>	<p>Mettre en situation de jeu global</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Conserver l'égalité des chances</li> <li>✓ Entretenir l'incertitude du résultat</li> <li>✓ Retrouver la signification émotionnelle du mobile d'agir</li> </ul>