

Outils et techniques

EDUCATION CORPORELLE

Marie-Paule LUCAS
école maternelle Frontenac, cité Saint-Jean
36000 Châteauroux

DES MOMENTS DE VIE A L'ECOLE MATERNELLE BUFFON (Z.U.P.) A CHATEAUROUX AVEC DES ENFANTS DE 5 A 6 ANS

Création libre et dialectique de règles de jeux pour une maîtrise des temps, des espaces, des personnes et des objets et pour une exploration de l'alternative représentation/application.

Matériel mis à la disposition des enfants dans la salle de jeux :
des quilles en matière plastique souple, de 50 cm de hauteur.

Les enfants qui le désirent prennent des quilles et jouent comme ils veulent, individuellement ou à deux, à trois... Tout est possible.

Découverte et utilisation d'un matériel. Création de gestes. Le matériel favorise une relation à l'autre. Esprit de recherche et de jeu. Plaisir de jouer, de créer avec l'objet, avec son propre corps et l'autre, ou seul.

Thierry propose de disposer les quilles en rangée, et de sauter par-dessus.

Expression du désir d'un leader momentané.

Les enfants se jettent avec impulsivité dans l'action proposée. Ils sautent tous ensemble, de façon désordonnée, anarchique, dans tous les sens.

Passage du jeu individuel à un jeu collectif. Plaisir. Jouissance immédiate.

Rapidement, les trajectoires s'opposent, des heurts se produisent, des conflits éclatent. Objections, contestations. Critiques et, en même temps, suggestions :
— On est trop près.
— On va sauter un par un.

Expression du déplaisir, de la gêne. Dans le jeu collectif on doit compter avec l'autre. La rencontre avec l'autre limite la liberté individuelle. Il y a prise de conscience de la résistance des autres.

Un enfant, conscient de la gêne, trouve une solution, propose une règle :
1. «On se met tous du même côté, on saute l'un après l'autre.»
David complète la règle :
2. «Si on fait tomber une quille : un point ; si on fait tomber 2 quilles : 2 points ; si on fait tomber 3 quilles : 3 points.»

De nouveaux leaders font des propositions, créent des règles. Organisation du jeu, pour accorder les déplacements dans l'espace et dans le temps. Intrusion de l'idéologie environnante qui classe, qui hiérarchise, pénalise ou paye.

Le jeu recommence avec les règles :
Implicitement, les enfants règlent leur distance par rapport à la rangée de quilles et introduisent les notions d'élan, de vitesse. La performance consiste à sauter le plus haut possible.

Application de la règle et enrichissement de façon intuitive sans formulation préalable.

Le jeu se transforme :
Certains enfants, lassés par le premier jeu trop facile, effleurent volontairement les quilles pour les faire tomber et avoir des points. D'autres enfants protestent contre cette façon de faire : «Il l'a fait exprès.» La maîtresse arrête le jeu, aide à clarifier. Le jeu consiste-t-il à éviter de faire tomber les quilles ou au contraire à en faire tomber le plus possible ?

L'ambiguïté du jeu apparaît. La règle n° 2 pouvait être interprétée de deux façons. Confusion, d'où sentiment de transgression pour certains. Discussion autour des règles. Précision. Choix.

Plusieurs possibilités existent :
— Sauter au-dessus des quilles sans les faire tomber (facile). Dans ce cas les points pénalisent.
— Faire tomber le plus de quilles possibles. Dans ce cas les points gratifient.

Essais de ces différents jeux qui révèlent des éléments insoupçonnés. Occasions de plaisir ou de déplaisir.

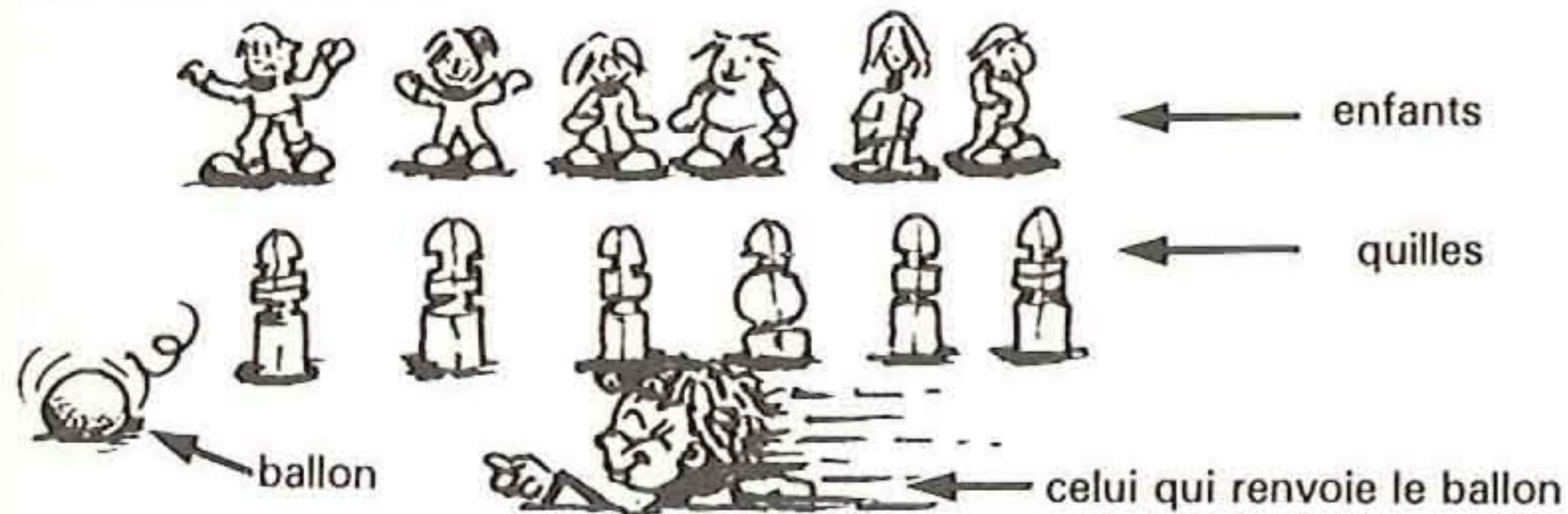
La solution optimum consiste à se jeter, corps entier, à plonger, contre la rangée de quilles, mais après chaque essai, il faut réinstaller toutes les quilles, d'où lenteur dans le déroulement du jeu. Rupture de rythme.

Découverte de l'importance du rythme dans le jeu.

Sébastien suggère de se servir d'un ballon pour faire tomber les quilles.

Un autre jour en classe, il dessine son projet au tableau :

(dessin de Sébastien)



Idée nouvelle tendant vers l'abstraction.

Représentation orale puis graphique.

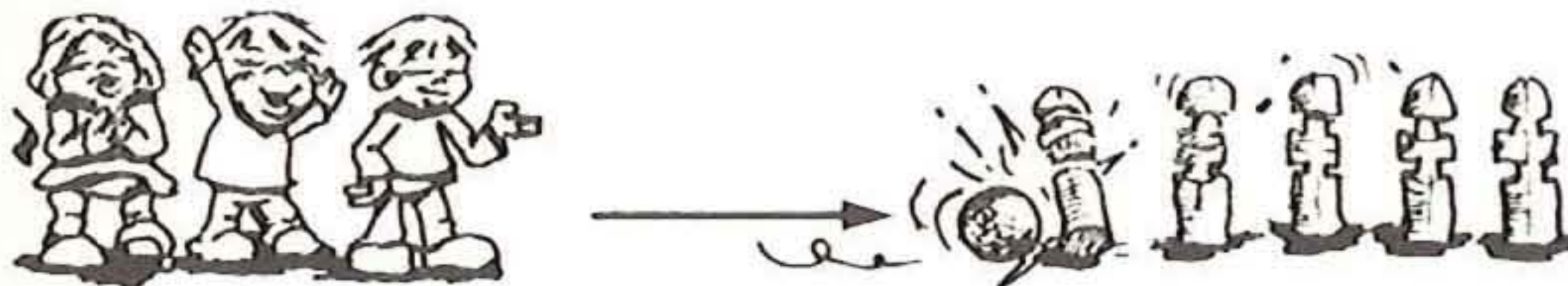
Passage de la représentation graphique au vécu : *application*.

Jeu : réalisation à partir d'une représentation.

Ordre de passage des enfants, dans le sens de gauche à droite. Notion de premier, deuxième, etc.

Après chaque lancer, les enfants comptent les quilles abattues (4, 5, 3, 2, 11, 0, 1).

Thierry se place de façon à prendre les quilles en enfilade. Les autres imitent, après constatation de l'efficacité du geste. Et déplacement.



C'est l'hécatombe ! la joie de tous !

Tâtonnement sur la trajectoire d'un objet, non plus d'une personne.

Innovation.

Globalité = corps et mathématique.

} Du vécu à l'abstrait.
} De l'abstrait au vécu.

La recherche autour d'un matériel se poursuit au fil des jours, tant que les enfants réclament ce matériel et créent de nouveaux jeux. L'intérêt peut tomber, renaître plus tard.