



Vidons la caisse pour mieux la remplir !

Un jeu collectif en EPS à construire ensemble

Jean-Jacques VIDAL

Agir

Contrairement à ce qui se fait trop souvent dans notre système scolaire, on a commencé par l'action ; proposer des dispositifs à « vivre » à partir d'expériences communes pour les enfants du secteur qui avaient bien souvent déjà acquis en petite et moyenne section des écoles maternelles une culture du jeu, d'un jeu spécialement : « Vidons la caisse ».

Un groupe de joueurs ou toute la classe quand on dispose d'une grande étendue, court ramasser des ballons dans une salle — le terrain de jeu — où on les disperse au fur et à mesure qu'ils sont ramenés dans une caisse par les enfants.

Il s'agit donc d'une sorte de course de vitesse entre le videur, généralement la maîtresse, qui régule le jeu en réglant sa cadence de vidage par rapport au rythme de remplissage des enfants, et les élèves « remplisseurs » qui vont et viennent : ils travaillent déjà des compétences de lancer à distance et de précision, s'approchant ainsi plus ou moins de la cible ; il s'installe donc en préalable aux démarches qui seront développées par la suite une véritable culture du jeu, avec les « ingrédients » d'une pratique sportive : un espace - territoire - avec des zones à statuts différents, selon qu'elles sont plus ou moins éloignées de la caisse centrale, avec un secteur, tout autour du but, pas encore matérialisé, qu'on pénètre plus ou moins, que chacun approche selon ses capacités à atteindre l'intérieur de la caisse par des lancers réussis.

En grande section, on a réactivé cette expérience en une ou deux séances et très vite, le rôle du videur est réclamé par un enfant ; les autres ne parviennent généralement plus à leurs fins : il y a toujours quelques ballons qui restent en dehors, car le videur, qui ne se déplace

pas, reprend et relance facilement au moins un ballon même s'il se laisse un peu submerger par l'activisme d'un groupe enthousiaste.

Penser

Face à cette nouvelle situation, l'impossibilité de gagner devient frustrante car le videur-élève joue son rôle « à fond » : on ne parvient jamais à débarrasser entièrement le sol de la salle.

La discussion s'engage, le jeu n'ayant plus de fin ; son déroulement est illimité, il manque le moment de réussite, et les cris de joie qui vont avec.

Il faut donc réfléchir, se rassembler entre joueurs : c'est un temps d'arrêt, une « mi-temps » après laquelle on va rejouer. L'action est en quelque sorte revisitée après qu'on se soit donné à penser ses modalités : prise de conscience que l'arrêt de jeu n'est pas un moment vide pendant lequel plus rien ne se passe ; il sert à prendre du recul, à s'autoriser à déconstruire ses représentations, réfléchir pour décider ensemble de nouvelles dispositions.

Installer un espace de discussion, en retrait de l'espace de jeu : des bancs situés dans un coin de la salle, ou des tapis de gym sur lesquels on s'installe, ou même un autre lieu d'où on n'aperçoit pas le dispositif resté en place, ce qui impose une formulation assez précise, car on ne peut plus montrer ce dont on parle : la complexité et la richesse de l'échange alimenteront la suite de l'action, permettant des réactions.

Quand on retourne jouer, on a parfois décidé que le videur ne pouvait plus s'emparer des ballons parvenus au fond de la caisse, ou simplement ne plus toucher celle-ci, où même rien d'explicitement formulé...

Pourtant le jeu ne sera plus le même car chacun a un

regard différent : on a une vision plus globale des rôles simultanément mis en œuvre ; le temps de jeu devient un temps complexe pendant lequel la conscience de ce qui se passe se développe dans des dimensions multiples.

Il faut rejouer assez vite après s'être réuni à l'écart de l'aire de jeu, revenir au dispositif comme sur une scène.

Rejouer

Même si on est toujours « joueur de terrain », c'est-à-dire qu'on va toujours chercher des ballons dispersés, on sait qu'il faut aller vite car l'action du videur est trop efficace.

De plus à la fin de la partie, on va pouvoir « scorer », compter les balles au fond de la caisse.

Réagir, pour certains joueurs, consiste à regarder ce qui se passe pour l'analyser ; par exemple on attend que le videur soit occupé à s'opposer à un lanceur venant de l'autre côté pour tenter son propre lancer (paradoxalement, on attend pour gagner du temps, on module son action selon les contingences).

Un videur plus nonchalant ou bienveillant peut permettre au groupe des lanceurs-remplisseurs de l'emporter. On change alors de videur, comme à la fin de chaque partie d'ailleurs, qui ne dure jamais plus de 2 à 3 minutes. La durée des « épisodes » n'est généralement pas « prise en compte » par les joueurs, dans la mesure où chacun se « prend au jeu » ; ce n'est que lorsqu'une partie est arrêtée (car il faut aussi reprendre son souffle !) et qu'un des lanceurs se plaint de ne pas avoir eu suffisamment de temps pour « gagner » que la problématique du temps de jeu sera fructueusement abordée ; après quelques séances au cours desquelles les joueurs vont s'aguerrir, on va décider de diminuer le nombre de « co-équipiers » ; les lanceurs ainsi rendus disponibles vont pouvoir aller prêter main-forte au videur : devenu beaucoup moins performant à mesure que les lanceurs-attaquants se perfectionnaient, le videur du départ a maintenant des partenaires ; ils forment une équipe de défenseurs, qui paralyse à son tour assez vite le jeu en verrouillant toutes les entrées ; c'est alors qu'on décide de les faire descendre du matelas : les deux équipes s'affrontent sur la même aire de jeu (on peut porter des dossards pour se différencier, les défenseurs éloignent les ballons du matelas pour gêner l'action des remplisseurs) et un troisième groupe d'élèves est alors en « attente » ; se retrouvant disponible pour adopter progressivement la posture des spectateurs-observateurs, ils peuvent chronométrer (on surveille la pendule).

Ne pas jouer n'est donc plus simplement attendre son tour, on a alors l'opportunité d'être en position d'observateur privilégié, car on a joué juste avant et on va jouer juste après : c'est un peu son propre jeu auquel on assiste, re-présenté par d'autres acteurs, et la prise de cons-

science de participer aux mêmes scènes conduit rapidement certains à ne plus formuler les actions vécues seulement par soi-même et pour soi, mais comme des épisodes d'un vécu commun.

De l'observation des autres pour être plus efficace quand on joue (« moi, je me mettais au bord sans bouger, personne ne me voyait et alors je lançais ! ») ou « j'attendais qu'ils soient tous occupés pour lancer ! », on passe au récit de moments de jeu appréciés (« c'était bien quand ils ont levé les bras... ça faisait une barrière ! »), et parfois à l'expression du plaisir d'avoir mis tous ces gestes en scène, comme si on construisait un spectacle.

Parler

De retour dans la classe, chacun peut exprimer ce qui lui a plu ou déplu ; par exemple certains ne supportent pas d'être « marqués » de trop près par le défenseur-videur et s'en plaignent. C'est l'occasion de formuler, entre tous les protagonistes, les critères de l'action acceptés par tous qui vont constituer un premier corpus de règles : on ne ramasse et ne transporte qu'un ballon à la fois, on ne touche pas les joueurs, seul les ballons lancés peuvent être détournés.

Ainsi, de séances en séances, on décide ensemble d'installer la caisse sur un matelas épais devenu zone interdite, ce qui contraint les lanceurs à utiliser des techniques d'évitement pour se glisser entre les défenseurs (au début, on circulait sur ce matelas déchaussé(s), afin de bien marquer le statut particulier de cette zone) ; maintenant, l'espace est modulé, différencié, et il devient complexe : par exemple, les ballons qui atterrissent et restent sur le matelas ne peuvent être saisis que par les défenseurs, qui les rejettent alors loin dans la salle.

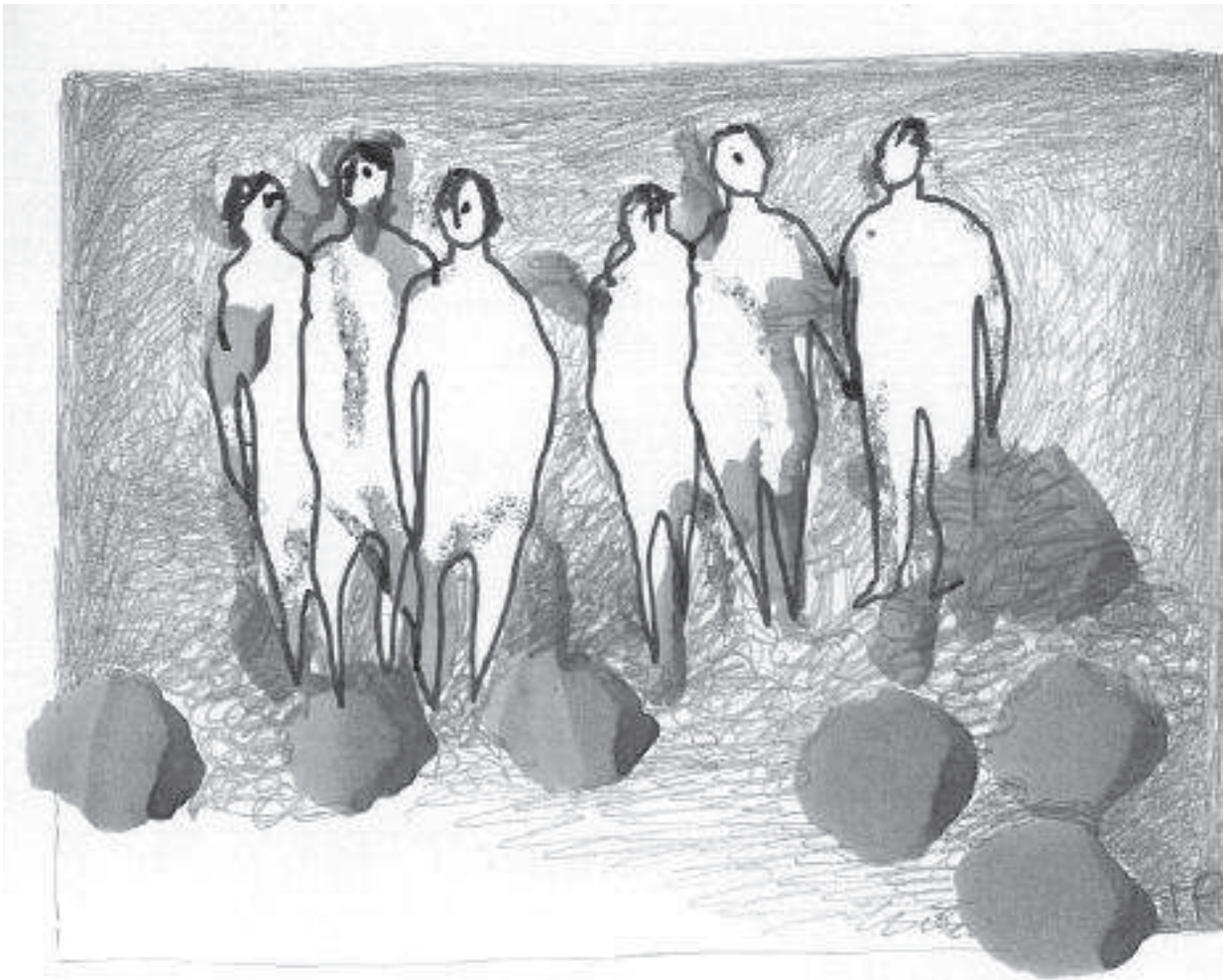
On ne laisse plus tomber les ballons directement au-dessus d'une caisse, il faut les projeter, tenter des lancers lointains.

Chacun peut également exprimer ce qui a bien fonctionné et ce qui l'a gêné, ce qui a été efficace, ce qui s'est avéré inutile ou peu rentable.

On fait part de ce qu'on a ressenti, on exprime ce qu'on a vu faire par les autres, on commente des moments de jeu, des actions : on évoque ensemble un vécu commun pour établir, entre acteurs, les règles du « jouer-ensemble ». Celles-ci sont écrites sur une affiche, illustrées par des dessins ou symboles, qui serviront à reformuler, redire comment on joue avant de ré-engager une nouvelle partie. Un album du jeu peut être constitué, avec des photos prises à des « époques » différentes ; les récits se déclenchent à chaque occasion de le feuilleter.

Ecrire

La représentation du dispositif a été souvent réalisée tout au long des différentes séances au cours de plu-



sieurs semaines. On a dessiné la caisse centrale, les tapis ou le matelas, collé des gommettes pour représenter les ballons, tracé des barres dans un coin de la feuille pour marquer les scores.

Ces écrits peuvent donc servir pour échanger avec une classe voisine, ou une autre école : envoyés avec quelques photos et quelques phrases pour se présenter, ils doivent être interprétés par les destinataires pour parvenir à jouer ; des cultures de jeu différentes peuvent alors se développer, elles seront confrontées lors des rencontres que l'on pourra organiser.

Il s'agit de parvenir à une charte du jeu, un texte final rédigé ensemble (lors des rencontres par exemple) pour garder la mémoire des modalités construites ensemble dans une pratique partagée : l'action a permis une formalisation car on a réalisé un va et vient constant entre l'action et la réflexion pour parvenir à l'écriture.

La production d'un écrit qui atteint progressivement, à force d'être complété, corrigé, élaboré, le statut d'un texte de référence, en s'appuyant sur les réflexions menées à partir des actions répétées, s'inscrit dans le même registre que les productions des règles de jeu des

« grands sports », construites au fil des époques, dont l'état de rédaction, les formulations à un moment donné témoignent d'une historicité, d'usages en vigueur, de pratiques partagées, de contextes socio-culturels donnant en permanence aux « usagers-pratiquants » le pouvoir collectif de provoquer la ré-écriture des lois du jeu. Les représentations intermédiaires, dessins ou photographies fixent les idées, alimentent un patrimoine visuel qui permettra de se constituer des représentations mentales communes.

Finalement, on valide des écrits en jouant, on légitime des actions en les décrivant, et on laisse des marques ! ■