

Vie du mouvement

Grandir... et jouer ! (2^{ème} partie)

Dans le CEME'Action n°3 de janvier 2004 était parue la première partie de l'article "Grandir... et jouer !". Celle-ci se terminait par un tableau, dont le contenu de la 3^{ème} colonne "Relations avec les autres" reproduit erronément celui de la 2^{ème} colonne. Voici donc le tableau rectifié, ainsi que la seconde partie du texte.

Bonne lecture !

Un enfant peut éventuellement avoir envie de...

MOTRICITE	SENS	RELATIONS AVEC LES AUTRES
grimper, escalader, ramper, sauter, descendre des pentes, chercher son équilibre, malaxer, manipuler de petits objets mais aussi des gros, courir, se cacher, etc.	toucher des objets, des personnes, renifler, lécher, écouter une musique, produire des sons, jouer avec l'eau, avoir peur, etc.	collaborer, échanger, s'opposer, s'affirmer, aider, etc.

et même de ne... rien faire. A compléter soi-même ou en équipe.

Extrait de "Le jeu en jeu, adultes, enfants : vivre ensemble en collectivité", Jean Epstein Zaü, Armand Colin-Bourrelier.

Le jeu pour les enfants de 6 à 12 ans

Les jeux ont un rôle primordial dans le développement de la personnalité de l'enfant. A l'âge scolaire, le temps consacré au jeu est forcément réduit, mais cette diminution de la durée peut être compensée par l'accroissement de la variété des jeux collectifs possibles. Il importe aux animateurs de choisir et de proposer des jeux où les rôles et les structures relationnelles permettent d'explorer des compétences, des réactions différentes, des milieux variés. Ces activités sont à la fois libres de contraintes extérieures et assujetties à leurs propres lois. Chaque jeu définit son propre univers suivant les interactions motrices et les types de relations qui s'installent.

Des jeux adaptés aux milieux physiques

Jeux d'intérieur :

- de réflexes-moteurs, de réponses rapides, d'observation, de poursuite, de devinette...
- à participation collective ou entraînant des actions individuelles regardées (le roi du silence),
- de taquinerie et d'expression : de la main chaude au jeu dramatique.

Jeux de pleine nature (espace sauvage) :

- parcours, pistes, orientation, rallyes, approche, cachette, recherches, poursuites, transmission de messages et toutes leurs combinaisons.

Jeux de grands terrains plats (espace domestiqué) :

- gagne terrain, ballon touché, relais, baguette, thèque...

Jeux sur petits terrains plats, terrains de sport, gymnases :

- jeux d'animation déjà mentionnés,
- jeux de poursuite (chat, épervier, sorciers, accroche-décroche, barres, drapeau...),
- jeux d'esquive ballon (balle au chasseur, balle à sucre, balle assise...),
- jeux de cibles (palets, galoche...), balle au but,
- jeux de taquinerie (garuche...).

Jeux de terrain peu aménagé avec quelques arbres, quelques vallons...

- lance et tourne vite
- la baguette
- poules-renards-vipères
- le voleur de pierres...



Des jeux choisis en fonction de leurs structures relationnelles

- Duel entre deux joueurs aux rôles symétriques : chifoumi, combat, tennis de table, prise de foulard dans le dos.
- Duel entre deux joueurs aux rôles dissymétriques : le quinet.
- Duel symétrique entre deux équipes : le volley, les barres, balle au prisonnier, le voleur de pierres...
- Duel dissymétrique entre deux équipes : gendarmes et voleurs, le drapeau, la balle à l'ours, les 7 pierres, la baguette, la thèque, le filet du pêcheur...
- Chacun pour soi : parcours cailloux, course à l'appelé, accroche-décroche, les provinces, la poste court, la galoche...
- Un contre tous : les cachettes, l'épervier, la balle au chasseur, la queue du diable.
- Certains de ces jeux sont paradoxaux : la balle assise, la porte, le gouret, les 4 coins, les provinces, chat coupé, la galoche, poules-renards-vipères, la balle nommée, l'ours et son gardien.



Jouer, c'est...

Pour finir, voici deux définitions qui ont été données par des participants au week-end de formation "Grandir et jouer...". Elles traduisent l'intérêt que des personnes engagées dans le mouvement éducatif CEMEA portent au jeu dans le développement de chacun... à tous les âges.

"Jouer, c'est expérimenter la réalité à travers un médiateur symbolique impliquant les dimensions :

- émotionnelle
- corporelle
- relationnelle
- intellectuelle ... du vécu."

"Jouer, c'est :

- vivre des émotions dans l'espace défini avec un ensemble de règles qui suscitent des interactions entre personnes et/ou leur environnement ;
- prendre des risques (de violence, de frustration...);
- choisir (un rôle, une implication, des priorités) ;
- se donner la possibilité d'être autrement que dans la vie ;
- reproduire (des actes, des raisonnements, des choses de la vraie vie) en modifiant... ; c'est rejouer un apprentissage...
 - faire l'expérience ;
 - donner (essayer de...), donner une place à l'autre, prendre une place (exemples : Il est un méchant, un repère, un rival... Je suis un héros, un intellectuel, un leader, un suiveur...)."