

PROJET « LES TROIS CAMPS »

DES SITUATIONS À PROPOSER « EN AMONT »

Le « jeu des trois camps » est basé sur une structure fondamentale de type « *vider/remplir* ». Il suppose le transport d'objets d'une zone vers une autre et la compréhension des effets de ce transport sur un résultat donné. D'autres situations plus simples, se complexifiant progressivement, peuvent être proposées en amont, basées sur une **logique similaire** et visant des **buts** (des effets à obtenir) **différents**.

Les compétences visées (à moduler en fonction des sections) sont :

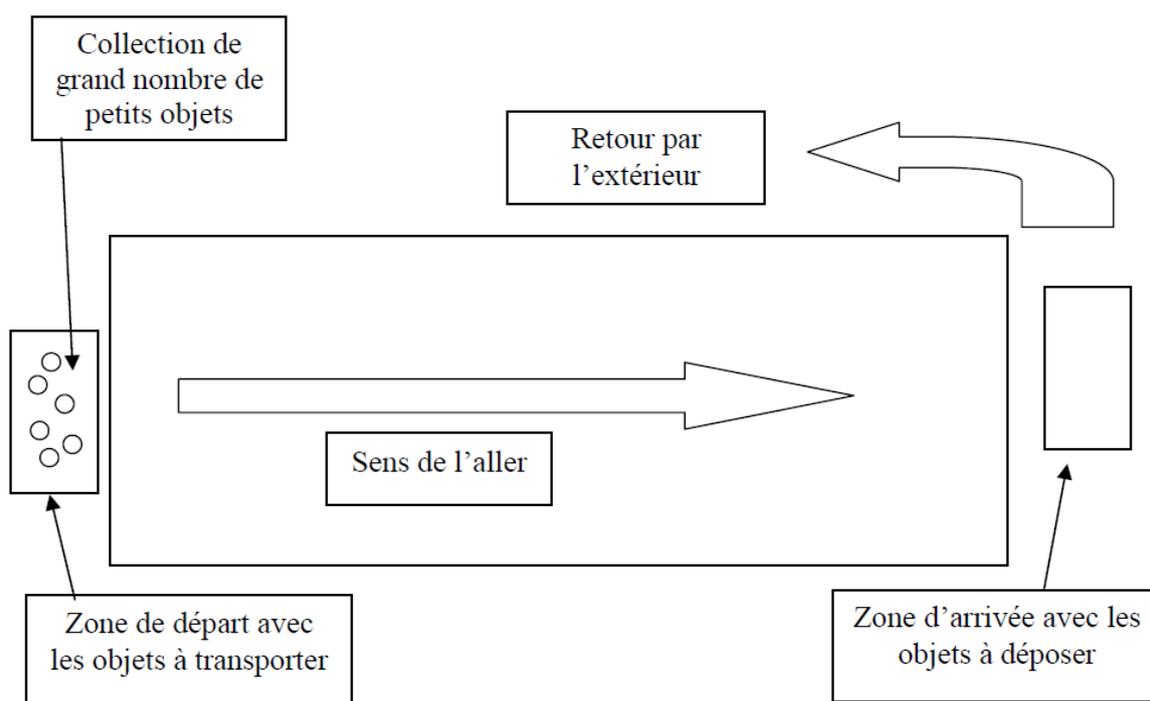
Devenir élève :

Respecter les autres et les règles de la vie collective.

Agir et s'exprimer avec son corps :

Coopérer et s'opposer collectivement,

Adapter ses déplacements à des contraintes variées.



Sur la base de cette structure, il est possible d'envisager une **progression des PS vers les MS / GS** (ou à l'intérieur d'une séquence concernant les GS par exemple) :

On peut distinguer 3 types de situations :

1. *en coopération au sein du groupe-classe,*
2. *en opposition avec un sous-groupe restreint,*
3. *en opposition entre équipes.*

1 - SITUATIONS EN COOPÉRATION AU SEIN DU GROUPE-CLASSE :

Un seul groupe, une seule équipe, un but commun.

Ces situations peuvent être basées d'abord sur le simple plaisir de jouer ensemble et évoluer vers le désir de faire mieux, de progresser (plus vite que la séance précédente, plus d'objets que lors de la partie précédente ...).

Toutes les situations sont caractérisées par une zone de départ, une zone d'arrivée, une distance à franchir et des objets à transporter.

Les variables sont donc :

le **type d'objets**, la **distance** et ce qui est à réaliser sur le **trajet** (les contraintes), le **mode de transport**, ou de **déplacement** et surtout le **but final** (l'effet à obtenir).

En fonction de la nature du but final, d'autres compétences peuvent être mobilisées.

Voici quelques exemples en jouant sur ces variantes :

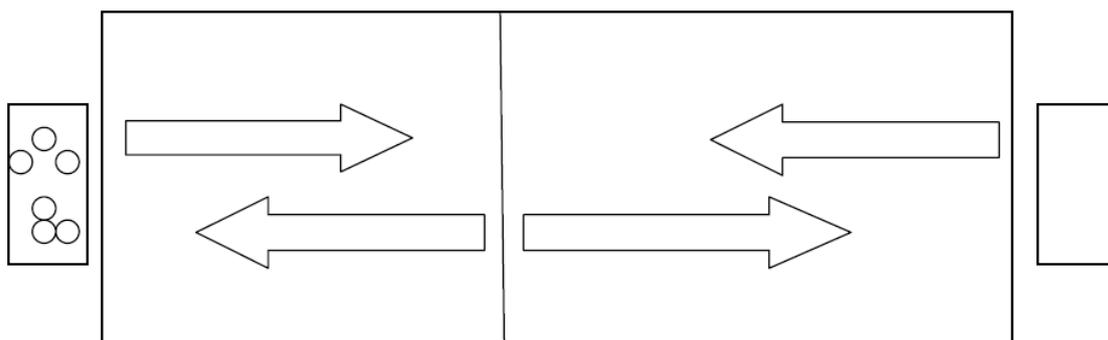
Transporter les objets puis les trier : par couleur, forme etc...

Transporter les objets puis les ranger, les disposer : selon une forme pré-établie (ligne, serpent, tours ...), décrite par un dessin, un schéma ...

Transporter à deux les gros objets d'une collection : cartons, lattes, cordes

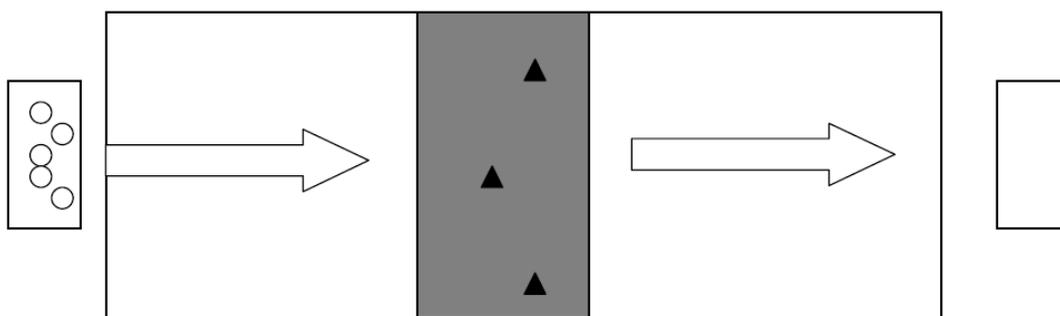
Transporter les objets en réalisant des actions données sur le trajet : passer sous, sur des obstacles installés sur le chemin de retour, ou d'aller ... en faire une condition du tri du type « si...alors » (si « objet rouge », alors « passage sur un banc » par exemple.)

Coopérer par la création de zones affectées à des rôles différents : le trajet est scindé en deux parties et les enfants sont « affectés » à une zone dans laquelle ils se déplacent mais sans pouvoir en sortir. Les uns peuvent aller du départ à la moitié du terrain et doivent échanger leur objet avec ceux qui se situent entre cette limite et la zone d'arrivée.



2 - SITUATIONS EN OPPOSITION AVEC UN SOUS-GROUPE RESTREINT

Un grand groupe garde le même rôle (transporter d'une zone à l'autre), quelques autres enfants prennent le rôle d'opposants. Ils se situent dans une zone limitée coupant le terrain en deux (bande, rivière...). Il y a toujours un très grand surnombre des attaquants par rapport aux opposants.



Traverser une zone occupée par des gêneurs : ceux-ci tentent d'attraper les joueurs qui traversent leur zone.

Différentes règles sont possibles :

- les joueurs attrapés doivent ramener leur objet au point de départ, à l'extérieur du terrain de jeu, afin de faire une nouvelle tentative ;
- les gêneurs conservent les objets pris : comparer les collections entre deux parties successives, stopper la partie à l'atteinte d'un score donné des gêneurs (comparer les collections des transporteurs entre deux parties successives)

D'autres règles sont envisageables si les transporteurs aboutissent à une action de lancer sur cible. Il s'agit alors de traverser la zone dans laquelle se situent les gêneurs avec une balle, un ballon ou une autre type de projectiles afin de rejoindre une ligne de l'autre côté du terrain et tirer sur une cible. Cette disposition peut également s'envisager en donnant à un autre joueur « le droit de tirer sur une cible » à chaque objet transporté. On peut ainsi multiplier les rôles sociaux de manière à réduire le nombre de « transporteurs », créer des relations plus complexes d'opposition / coopération, responsabiliser les enfants ... Les scores obtenus ne doivent pas amener la comparaison entre rôles opposants mais la comparaison des résultats entre deux parties (avant changement de rôles).

3 - SITUATIONS EN OPPOSITION ENTRE ÉQUIPES

Deux équipes sont créées, en égalité numérique. Elles peuvent s'opposer :

- soit simultanément (*structures de terrains « en parallèle »*) : deux terrains sont délimités avec des gêneurs de chaque côté (l'équipe rouge contre les gêneurs bleus et l'équipe bleue contre les gêneurs rouges)
- soit successivement (*parties consécutives*) : un seul terrain de jeu, l'équipe rouge joue contre les gêneurs bleus, les autres enfants observent puis on change de rôles.

Toutes les variantes décrites précédemment sont envisageables (les variantes avec gêneurs sont les plus intéressantes à ce stade de l'apprentissage). Lors des parties « en parallèle », on peut comparer les scores obtenus dans le temps d'un « étalon arbitraire » (sablier de X minutes, ou X sabliers). Dans le cas des parties « successives », on comparera les résultats obtenus par l'une des équipes (généralement observée et arbitrée par l'autre) à ceux obtenus par la deuxième lors d'une partie ultérieure (généralement avec un étalon de temps de type sablier). Le fait qu'une équipe (ou qu'une partie de l'équipe) ne joue pas est propice à l'observation et permet aux enfants de mieux comprendre les stratégies, les apprentissages en jeu en prenant une distance sur l'action.