

RENCONTRE cycle 2 2025-2026

« JEUX COOPÉTITIFS »



LE PROJET

Un des objectifs de l'école est de **former des citoyens** ... Si nous souhaitons former des citoyens pour une société laïque plus juste et plus solidaire, il est primordial que l'association USEP et son expression concrète, la rencontre sportive, en soient des occasions d'expériences concrètes et positives. En cela le projet « défi coopétitif » est une alternative pédagogique qui permet à l'élève de se placer dans une posture où le désir de progresser est intimement lié au progrès de l'autre, où la coopération est constante pour rendre au jeu le plaisir de se dépasser, de créer de nouvelles stratégies parce qu'il a offert à l'autre la possibilité de gagner à son tour.

Cette année, les rencontres sont basées sur des jeux de ballons. L'objectif est de **rééquilibrer le rapport de force** entre les enfants, les équipes. Les élèves les plus à l'aise dans l'activité ont la possibilité de se donner un handicap ou de donner un avantage aux autres.

Ces cartes ne doivent pas dénaturer l'activité. Elles doivent être un moyen pour les élèves, quelque soit leur niveau, de progresser en se lançant des défis. Le mot « défi » passe alors du sens habituel « défi qu'on lance à quelqu'un » à « défi qu'on se lance à soi-même ». **L'adversaire n'est plus celui que l'on cherche à vaincre mais celui qui nous aide à progresser.**

Ces cartes bonus / malus doivent être rédigées par les élèves. La modification des règles est un moyen pour les enfants de s'approprier les variables de la situation en élaborant des stratégies (coup d'éclat) ou en exploitant le bénéfice d'un avantage (coup de pouce). Cela nécessite donc d'avoir mis le jeu en place avec sa classe afin de réfléchir aux difficultés rencontrées et aux solutions proposées.

Les modalités du défi, telles qu'elles sont proposées aux enfants, doivent concrétiser une forme de justice au service des moins compétents. Cette justice n'est pas sous-tendue par une idée de charité mais fondée sur le **concept d'équité**, conçue comme forme supérieure de l'égalité. Pour ce faire, l'application de cette « mesure de justice » doit être demandée par les plus forts pour rééquilibrer le rapport de force momentané afin, d'une part, d'aider les plus faibles à progresser et, d'autre part, de désirer progresser en remettant la victoire en jeu dans une confrontation plus difficile, donc plus valorisante.

Cela permet de dédramatiser les résultats. Les enfants acceptent volontiers quand ils comprennent que, en rééquilibrant les forces, le jeu devient plus amusant des deux côtés. Cela permet aussi d'entretenir une incertitude sur le résultat.

Toute rencontre classique de jeux de ballons peut être utilisée pour créer une rencontre jeux coopératifs. L'important est que tous les élèves aient fait un cycle (avec manipulation de balle) afin de pouvoir pratiquer n'importe quel jeu le jour de la rencontre.
Des séances vous seront proposées en complément du dossier d'organisation.

Exemple : la balle au prisonnier

Cartes « coup de pouce » :

- avoir un joueur de plus
- pouvoir tirer dans la zone interdite

Cartes « coup d'éclat » :

- jouer en se tenant par la main avec un équipier
- avoir une zone interdite plus grande
- tirer avec sa mauvaise main

L'ORGANISATION DE LA RENCONTRE

Le jour de la rencontre, **chaque classe installera l'atelier** qu'elle aura préparé. Pour cela, elle portera le matériel nécessaire et déléguera un groupe d'enfants pour installer sur le terrain attribué. Le matériel manquant pourra être fourni par l'USEP. Les équipes étant constituées d'élèves de toutes les classes (nombre d'équipes = nombre d'élèves divisé par le nombre d'ateliers), il y aura forcément des élèves impliqués dans l'activité lors de chaque rotation. **Ce sont eux qui expliqueront les règles à leurs camarades et qui arbitreront la partie.** Ils seront bien sûr aidés par l'adulte référent de l'atelier.