

La cour de récréation

Objectifs : - Développer le respect sur la cour de récréation et favoriser la mixité dans les jeux collectifs qui s'y développent.
- Ces jeux sont une bonne occasion de développer le sens des règles qui permettent à tous de trouver du plaisir à ces jeux et le sens des arbitrages qui permettent le respect de ces règles.

Mots-clés : genre – EPS – projet d'école

Type de fiche : outil

Niveau scolaire : Cycles 2 et 3

Durée : 30 minutes

Nombre de séances : Il s'agit d'une activité qui concerne toutes les classes et donc tous les enseignants et toutes les enseignantes de l'école. Prévoir plusieurs séances.

Matériel : aucun

Sources :

Cette fiche s'inspire de deux activités proposées dans le livre de Virginie Houadec et Michèle Babillot, *50 activités pour l'égalité filles/garçons*, éd. SCEREN CRDP Midi-Pyrénées. Cet ouvrage décrit 50 activités qu'il est possible de mettre en œuvre à l'école primaire pour éduquer les enfants à une mixité qui respecte l'égalité filles/garçons. Ces activités sont intégrées aux différentes disciplines des programmes officiels : littérature de jeunesse, histoire, géographie et éducation civique, mais aussi mathématiques, sciences et technologie, arts visuels, éducation physique et sportive. Tous les domaines et toutes les disciplines s'y prêtent à condition que les enseignants/es aient ce souci de l'égalité et veillent à rectifier dès que possible tout propos et toute attitude qui s'en éloignent.

Remarques :

Les jeux dans la cour de récréation sont encore aujourd'hui assez stéréotypés (ballon, gendarmes et voleurs, billes pour les garçons ; rondes, discussion, corde à sauter, élastique pour les filles). Il y a bien sûr des exceptions côté filles ou côté garçons. Les psychosociologues qui ont étudié les cours de récréation ont constaté que, lorsque les jeux sont spontanés, dans la majeure partie des cas ce sont les garçons qui occupent le plus d'espace, qui jouent le plus rapidement à des jeux ne comportant que des règles succinctes, avec beaucoup de partenaires. À l'inverse, les filles utilisent ce qu'il reste d'espace, jouent avec un nombre restreint de partenaires, mettent beaucoup de temps à se mettre d'accord sur des règles assez complexes. Cette fiche invite à proposer aux élèves d'explorer et d'expérimenter d'autres modes de fonctionnement qui permettent une régulation concertée de ces activités et qui favorisent une plus grande mixité dans les jeux.

1) Première étape : Observation

- Deux enseignants/es observent pendant quinze jours la cour de récréation et notent leurs constatations : occupation des différents espaces ; jeux utilisés par les filles, par les garçons, par les deux ; activités des filles et des garçons qui n'utilisent pas les jeux ; l'ambiance paisible ou l'agressivité ambiante ; les conflits entre élèves, etc.
- Ils peuvent aussi réaliser des photos des situations les plus typiques.
- Ils communiquent les résultats de leurs observations à leurs collègues.

2) Deuxième étape, dans les classes

- Pour établir une représentation de ce que les élèves pensent faire pendant la récréation, engager avec eux un dialogue sur le mode suivant :
 - Durant ces derniers jours qu'avez-vous fait pendant les récréations ?
 - A quoi avez-vous joué ?
 - Avec qui ?
 - Est-ce qu'il y a eu des conflits ?
 - Qu'est-ce que vous avez aimé ?
 - Qu'est-ce que vous n'avez pas aimé ?
- Vous listez en particulier les différentes activités et jeux énoncés dans trois colonnes : masculin, féminin, mixte.
- Vous communiquez les résultats de l'observation des adultes.
- S'il existe un décalage entre les observations des enseignant/es et les représentations des élèves, vous demandez à un petit groupe (mixte) d'élèves d'accepter, pendant quatre récréations, de relever ce qui se passe réellement.

3) Troisième étape, dans les classes

- Dresser l'inventaire des jeux existant dans la cour de récréation, tout au long d'une année scolaire, automne, hiver et printemps. Vous les classez en jeux plutôt pour les filles, plutôt pour les garçons ou plutôt pour les deux.
- Diriger un débat avec les élèves autour de la question « Tout le monde peut-il jouer à tous les jeux ? Pourquoi ? ».
- Vous demandez aux élèves d'argumenter et le débat devrait permettre de faire évoluer les idées et d'aller vers une plus grande ouverture des possibles pour les filles comme pour les garçons.

4) Quatrième étape, dans les classes avec applications à la cour de récréation

- La gestion de la cour de récréation peut évoluer à l'amiable entre les élèves et/ou faire l'objet d'un planning d'utilisation entre les récréations du matin et celles de l'après-midi (avec éventuellement inscriptions libres pour les différents jeux. Par exemple, s'il n'y a pas assez de patinettes pour tout le monde).
- Production d'écrits : les élèves dictent à l'adulte qui écrit sur une feuille.
 - Premier thème : Imaginez ce que serait une cour de récréation idéale.
 - Deuxième thème : Les règles de la cour de récréation.
- Pour une décision commune à l'école, il est nécessaire de constituer un conseil d'enfants réunissant deux délégués par classe, c'est-à-dire un délégué garçon et une déléguée fille. De même le conseil de maîtres y déléguera deux représentants, si possible un homme et une femme (Voir la fiche 05 du dossier sur l'apprentissage des règles).

- Remarque : Sur la question de la répartition du territoire de la cour, la première solution proposée par les élèves risque fort d'être la partition de la cour en cour filles et cour garçons. Vous insisterez sur le fait que depuis le 11 juillet 1975, la loi Haby a rendu la mixité scolaire obligatoire et que vous préférez qu'ils proposent d'autres idées. (apprentissage de jeux mixtes, horaires spécifiques pour le football, etc.)
- Les propositions de chaque classe sont lues par un/e délégué/e et débattues par le conseil. Les délégués du CM2, prennent note des décisions prises, les relisent pour s'assurer de l'accord de tous. Puis chaque délégué/e rapportera ces décisions à sa classe ou au conseil de maîtres. Ces décisions seront affichées dans toutes les classes.

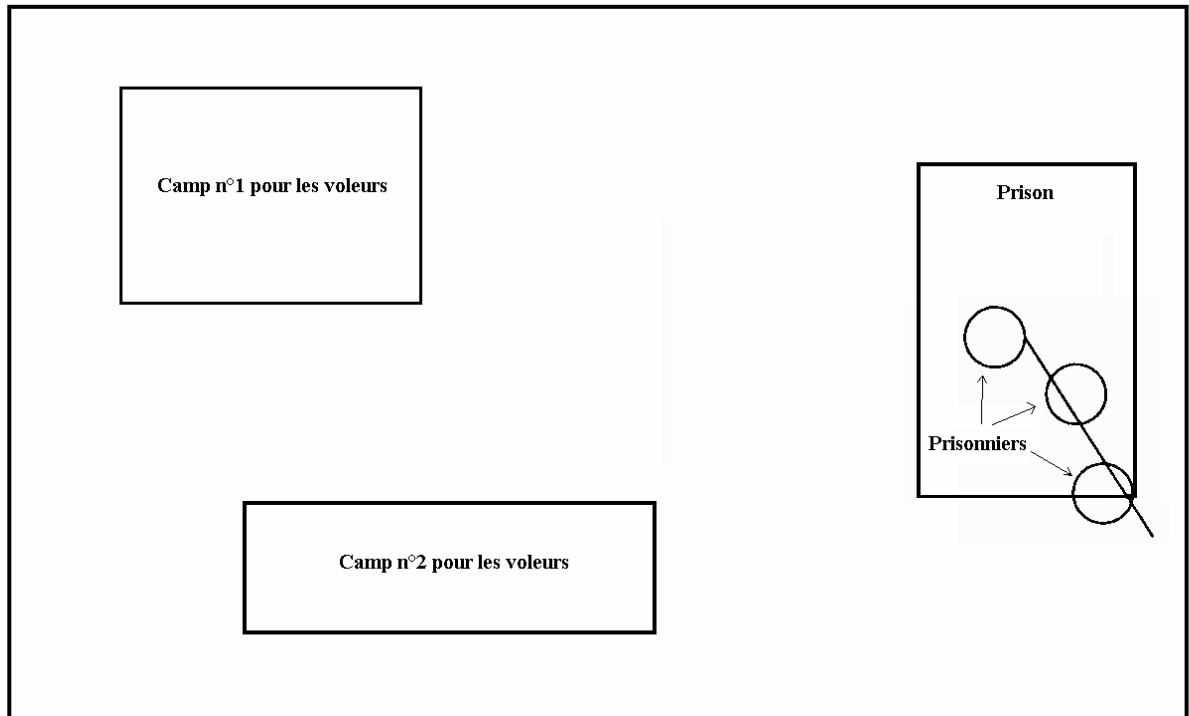
5) Promotion de jeux où garçons et filles peuvent participer avec un égal plaisir

- En Education Physique et Sportive, il est souhaitable de développer des jeux qui investissent de grands espaces et dans lesquels la mixité et la différence de niveaux n'est pas un handicap pour prendre plaisir à jouer et pour apprendre ensemble. Dans la fiche 06 du dossier sur l'apprentissage des règles, vous trouverez une description du futsal et du touch rugby qui se jouent très bien avec des équipes mixtes.
- *Les jeux convergents* sont des jeux où les joueurs passent progressivement d'une situation « un contre tous » à une situation « tous contre un » au cours de la partie. Si on convient que le « un » de la fin d'une partie devient le « un » du début de la partie suivante, il y a moyen de faire durer la partie sans qu'il y ait ni gagnant ni perdant jusqu'à ce que les enfants se lassent du jeu. Vous pouvez facilement trouver les règles de jeux comme : « l'épervier » ; « la balle au chasseur » ; « lapins, chasseurs » qui en est une version en cercle ; « chat coupé » ; « l'ours de Poitiers » qui se joue en salle ; etc.
- *Les jeux coopératifs* : On peut trouver d'autres idées intéressantes dans la catégorie des jeux coopératifs. Voici quelques références d'ouvrages qui sont diffusés par l'association Non-Violence Actualité (www.nonviolence-actualité.org) :
 - Non-violence actualité, *Jouons ensemble, 40 jeux de groupe*, pour les 6-12 ans.
 - Christine Fortin, *Je coopère, je m'amuse*, éd. Chenelière, 1999.
 - Université de Paix de Namur, *Jeux coopératifs pour bâtir la paix*, éd. Chronique Sociale, 2005
- Enfin, il est possible d'aménager des jeux traditionnels dans le but d'éviter que filles ou garçons ne soient trop rapidement éliminés, ce qui bien sûr leur ôterait le goût de jouer. En annexe 1, vous trouverez une expérience d'aménagement du jeu « Gendarmes et voleurs ».

Annexe 1 : Gendarmes et voleurs

Dispositif pédagogique : Il y a alternance de jeux et de réflexion sur le jeu en classe.

Situation proposée : terrain de 15-20m x 30-40 m



Nombre de joueurs : 1/3 de gendarmes (G) pour 2/3 de voleurs (V)

Règles du jeu :

Les gendarmes doivent arrêter le maximum de voleurs et les voleurs cherchent à délivrer les prisonniers. Quand les gendarmes touchent sans violence un voleur, il le conduit en « prison ». Pour délivrer les prisonniers, un voleur va en toucher un : alors tous les prisonniers qui lui sont reliés (par exemple parce qu'ils se donnent la main constituant ainsi une chaîne) sont délivrés. Les voleurs ont deux camps pour se réfugier ; là il ne peuvent pas être fait prisonniers. La partie se termine soit lorsque tous les voleurs ont été pris, soit lorsque le temps de jeu prévu est écoulé.

Remarque : Ce jeu est très mouvant et il y a des déplacements dans tous les sens. Il favorise la solidarité dans les deux équipes : les gendarmes pour surveiller la prison et les voleurs qui sont amenés à « sacrifier leur vie » pour sauver leurs équipiers.

Matériel :

- Une cour ou un gymnase.
- Des plots pour délimiter les camps des voleurs et la prison.
- Des chasubles pour identifier les gendarmes.
- Les élèves sont répartis en trois groupes A, B et C. Au cours d'une séance il est prévu trois parties afin que chaque équipe puisse, à tour de rôle, être gendarme.

Respect des règles :

Les règles, d'une séance à l'autre peuvent varier afin d'équilibrer le jeu. En effet, si les voleurs gagnent toujours trop facilement, les enfants ne voudront plus être gendarmes. Souvent la bonne proportion est un tiers de gendarmes et deux tiers de voleurs.

Violence et « triche » sont interdites. Pendant le jeu, il y a auto-arbitrage. Dans les séances de réflexion sur le jeu, les difficultés seront traitées par l'évolution de la réglementation.

Retours réflexifs en classe :

- Les règles sont reconsidérées avec les élèves en classe au fur et à mesure des problèmes rencontrés dans le jeu.
- La constitution des équipes est faite par l'enseignant/e qui veillera à la mixité et à l'égalité des chances entre les équipes ; éviter la méthode « chou-fleur » où un « chef » d'équipe choisit ses co-équipiers à tour de rôle, les plus faibles étant alors choisis en dernier.
- Les premières réflexions portent sur la compréhension du jeu et l'acceptation de ses règles. Dans ces premières séances, il est souvent nécessaire de modifier les règles (voir variations) ou les équipes jusqu'à ce que les chances des trois équipes soient équilibrées.
- Les séances suivantes portent sur les « organisations » collectives : que se passe-t-il si les voleurs ne prennent jamais le risque d'aller délivrer les prisonniers ? Que se passent-ils si les gendarmes ne surveillent pas la prison ? Quelles stratégies les voleurs peuvent-ils mettre en œuvre si les gendarmes s'organisent mieux ?
- Une question doit toujours être présente : tous les élèves sont-ils impliqués dans le jeu ? Il s'agit pour l'enseignant/e d'aider à repérer les laissés-pour-compte dans ce jeu afin de proposer des idées qui leur permettent une réelle intégration dans le jeu. Il est important de repérer celui/celle qui ne sort pas du camp ou qui est toujours attrapé/e ou qui ne délivre jamais ou qui n'est jamais délivré/e. En particulier, vous pouvez faire émerger l'idée de règles momentanément aménagées pour leur permettre d'entrer dans le jeu (voir les exemples de règles aménagées).
- La réflexion peut enfin viser à chercher des stratégies individuelles ou collectives nouvelles de jeu : par exemple, pour un voleur, partir quand le gendarme a le dos tourné, faire des zigzags en fonction de la position des gendarmes, etc. Ou bien, pour une tactique collective, partir à deux ou trois pour mobiliser les gendarmes pendant qu'un autre va délivrer les prisonniers.

Variantes destinées à équilibrer les équipes :

- Modifier légèrement la proportion de gendarmes.
- Varier les dimensions du terrain : Plus le terrain est grand plus la tâche des gendarmes est difficile.
- Instaurer des zones interdites aux gendarmes : plus les gendarmes peuvent s'approcher du camp des voleurs, plus la liberté des voleurs diminue.
- Il peut y avoir plus d'une prison avec un nombre limité de prisonnier pour chacune : plus il y a de prisons, plus il y a de possibilités spatiales pour délivrer les prisonniers.
- Le temps de jeu peut être limité, ce qui oblige à prendre plus de risques pour délivrer les prisonniers.

Exemples de règles aménagées pour entrer dans le jeu :

- Donner « deux vies » : si le voleur est pris, il perd une vie et peut repartir de son camp. Il ne peut-être prisonnier que lorsqu'il est pris deux fois. S'il est délivré, il retrouve ses deux vies.
- Joueur « invincible » : Ce joueur joue comme les autres, il essaie d'aller délivrer, mais s'il est attrapé, il retourne dans son camp au lieu d'aller en prison, il multiplie donc son nombre de tentatives. S'il réussit à délivrer des prisonniers deux fois, il perd son statut d'« invincible »
- Prévoir une « maison réservée » pour certains voleurs, plus proche de la prison, rendant ainsi pour eux plus facile le trajet de leur camp à la prison pour délivrer des prisonniers.

Tous les élèves doivent comprendre l'utilité de ces « faveurs » et leur caractère non durable. Dès que le joueur aura acquis plus d'habileté, il perdra ce statut privilégié.