

GENDARMES ET VOLEURS¹

Claire Pontais, professeure agrégée d'EPS, formatrice à l'ESPE de Caen-Basse-Normandie
responsable de la revue *Contre Pied* (Centre EPS & Société)

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

ACTIVITÉ 3

Extrait de l'ouvrage [50 activités pédagogiques pour l'égalité filles/garçons à l'école](#),
sous la direction de Virginie Houadec et Michèle Babillot, SCÉRÉN-CRDP de Midi-Pyrénées, 2008



Dans les jeux et sports collectifs, ce sont les garçons, le plus souvent, qui investissent la cour de récréation, la majorité des filles « préférant » des jeux plus « calmes », prenant moins d'espace et ne présentant pas de confrontation. Les garçons pratiquent aussi beaucoup en dehors de l'école et ont donc une plus grande expérience que les filles dans ces activités. Faire des jeux collectifs à l'école, dans un but d'éducation physique, en mixité suppose d'aménager les règles pour permettre à tous, et en particulier aux filles, de jouer :

- en investissant de grands espaces ;
- en développant des pouvoirs moteurs spécifiques pour être autonomes et responsables de leurs choix au sein d'une équipe ;
- en se confrontant à des rapports d'opposition dans un contexte d'égalité des chances entre équipes.

Être garçons et filles mélangés permet de montrer que la mixité et la différence de niveaux n'est pas un handicap pour jouer et apprendre ensemble.

Ce dernier objectif est déterminant. En EPS, les jeux traditionnels ne peuvent être utilisés de manière classique, où les plus faibles sont éliminés, c'est contraire à l'éthique de l'école !

Il faut donc concevoir des jeux **où les perdants ne sont pas éliminés**. En effet, si un joueur est toujours prisonnier, c'est qu'il est « perdu » dans le jeu et s'il passe son temps dans la prison, il ne peut pas progresser. La seule solution pour qu'il progresse est qu'il joue, qu'il soit confronté au problème – dans une situation facilitante – mais confronté au problème tout de même : on peut jouer avec des effectifs réduits, donner plusieurs vies ou, si ce n'est pas suffisant, donner un statut de « **joueur invincible** » (c'est-à-dire un nombre illimité de vies). Évidemment, ces « faveurs » ne peuvent être que le résultat d'une négociation (observations, constats, recherche de solutions) avec tous les élèves. Elles sont momentanées et directement liées aux progrès des joueurs dans la situation, personne n'est « invincible » à vie !

Ce que nous proposons ici pour les gendarmes et voleurs est à aménager pour d'autres jeux collectifs, dans le but d'éviter que filles ou garçons ne soient trop rapidement éliminés.

1

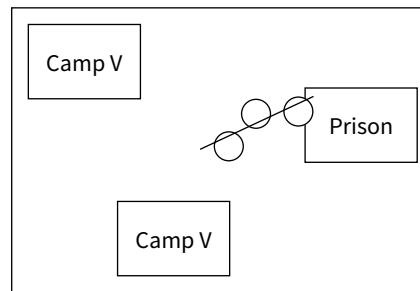


Pour bien jouer, il faut :

- construire et comprendre les règles du jeu pour pouvoir les respecter ;
- prendre rapidement des décisions en fonction de l'évaluation de la situation de jeu : évaluer les vitesses, les positions des uns et des autres et les distances pour anticiper et choisir entre telle ou telle action ;
- empêcher la progression vers la prison : attraper ou surveiller la prison, choisir d'attraper tel joueur plutôt que tel autre en fonction de sa position, de celle du voleur, de sa vitesse...
- trouver le chemin le plus efficace pour aller délivrer : choisir entre provoquer ou délivrer, choisir entre contourner ou prendre de vitesse, choisir entre une action individuelle ou collective ;
- accepter les règles différenciées suivant les capacités des différents joueurs.



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



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

Les gendarmes doivent prendre le maximum de voleurs et les voleurs avoir le moins possible de prisonniers. Quand les G réussissent, ils emmènent les V en « prison ». Pour que le jeu perdure, les V doivent aller délivrer les prisonniers (en touchant un joueur de la chaîne).

Les V ont 2 camps pour se réfugier. Au départ, ils peuvent être hors de leur camp. La partie se termine quand tous les V ont été pris ou au bout de x minutes.

Ce jeu peut apparaître très agressif aux enfants timides, notamment aux filles qui n'ont pas l'habitude des confrontations, parce qu'il est mouvant (il y a des déplacements dans tous les sens) et que le gendarme a un pouvoir symbolique de mort (« je te prends ta vie »).

Le voleur a le pouvoir de « redonner la vie » (délivrer).

Il y a cependant de 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.

Le « sacrifice » n'est évidemment pas spontané chez les enfants !

Les règles peuvent varier mais répondent toujours à une **nécessité d'égalité des chances entre G et V.**

L'incertitude du résultat donne du sens au jeu. Si les voleurs gagnent toujours, les enfants ne voudront pas être gendarmes !

- L'égalité se traduit par 1/3 de gendarmes pour 2/3 de voleurs (le plus souvent).

- Les **règles relationnelles** liées au respect de l'autre sont importantes pour que le jeu soit accepté partout : un G attrape symboliquement (sans lui faire mal) le V ; le V en retour respecte le « travail » du G : il va en prison s'il a été touché, il ne « se délivre pas » tout seul (!) ; si un V triche, il n'y a plus de jeu possible. Cet auto-arbitrage est un aspect symbolique important de ces jeux.



- Une cour ou un gymnase (plus le terrain est grand, plus la tâche est difficile pour les G).

- Des tapis ou plots pour les camps des voleurs et prison.

- Des chasubles de 3 couleurs (a minima pour les G).

- Trois équipes : A, B, C. Dans une séance : 3 jeux minimum, 2 équipes de voleurs contre une équipe de gendarmes (A est gendarme contre B+C, puis B contre C+A, puis C contre A+B).



Les règles seront reconstruites avec les élèves en classe et au fur et à mesure des

problèmes rencontrés dans le jeu. Toute règle doit correspondre à une nécessité.

La constitution des équipes est déterminante et sera faite par l'enseignant-e. Il faut bannir la situation de domination/humiliation du « chef » d'équipe qui choisit ses co-équipiers (les plus faibles, souvent des filles, étant choisis en dernier). Les équipes seront mixtes, équilibrées (égalité des chances entre équipes). Les équipes sont stables.



Dans les premières séances, la priorité est la **compréhension du but du jeu, la compréhension et l'acceptation du règlement**. Il est souvent nécessaire de modifier le règlement (voir variantes) ou les équipes jusqu'à ce que le jeu fonctionne, c'est-à-dire qu'il y ait égalité des chances (cela peut prendre deux ou trois séances).

Les discussions après le jeu portent sur la compréhension du règlement et sur les « organisations » collectives.

Cette phase peut comporter les évolutions suivantes :

- Les V, s'ils osent sortir, courent partout et ne vont pas délivrer : les G gagnent tout le temps, les prisonniers s'ennuient !
- Les G perdent parce qu'ils ne surveillent pas la prison.
- Les G s'organisent et gagnent = quelles stratégies pour les voleurs ?

Le problème est alors posé. Pour progresser, les enfants vont devoir prendre conscience de leur propre implication dans le jeu et des stratégies possibles. L'accent est mis sur le jeu des voleurs.

Tous les élèves sont-ils impliqués dans le jeu ?

Il s'agit de repérer les élèves « perdus dans le jeu », non pour stigmatiser leur comportement mais leur permettre d'intégrer réellement le jeu.

À partir d'une observation guidée par l'enseignant-e : qui ne sort pas du camp ? Qui est toujours attrapé ? Qui ne délivre jamais ? Qui n'est jamais délivré ? (Compter le nombre de fois où on est prisonnier, nombre d'enfants que l'on a délivrés...), les élèves prennent conscience de ce qu'il faut faire pour réussir. Cela fait aussi prendre conscience que certain-e-s n'osent pas sortir du camp ou sont toujours attrapé-e-s. Il faut faire émerger l'idée de **règles momentanément aménagées** pour diminuer la charge affective et leur permettre d'entrer dans le jeu.

Ex. : donner 2 vies ; « maisons » réservées à ces joueurs pour rendre plus facile le trajet camp/prison ; joueur « invincible ». Ce joueur « **invincible** » 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.

Tous les élèves doivent comprendre l'utilité de ces « faveurs » et leur caractère non durable. Dès qu'un joueur « invincible » réussit à délivrer plusieurs fois, il reprend la règle initiale.

Comment mieux jouer ? Quelles stratégies nouvelles mettre en place ?

Faire émerger d'abord les stratégies individuelles : partir quand le G a le dos tourné, faire des zigzags en fonction de la position des G...

Une fois que chacun a pu identifier ses propres stratégies, il est possible de centrer les élèves sur des stratégies collectives : on part à 2 ou 3 en même temps pour mobiliser les G au même moment, il y en a un qui va délivrer.

À la fin de la séquence (10 à 12 séances), les élèves sont capables d'établir des règles d'action pour tous les rôles (si je vois ça... alors je fais ça...).

- Qu'est-ce qu'un gendarme efficace ?
- Qu'est-ce voleur malin ?
- Qu'est-ce qu'un prisonnier actif ?



La plupart du temps, **l'élève progresse dans le jeu global** avec alternance de phase de jeu et de phase de réflexion sur le jeu : discussions sur ce que l'on a fait ou devrait faire pour progresser.

Des situations dérivées (exercices ou jeux à thème) peuvent être proposées.

Elles sont vécues comme des situations « d'entraînement » : des jeux à effectifs réduits, des situations de surnombre (beaucoup moins de G que de V), des situations orientées (dans un couloir limité). Il est rarement nécessaire de séparer garçons et filles dans ce jeu collectif (sans ballon), en revanche, l'équilibre des équipes est toujours aussi déterminant.

Les variantes viendront essentiellement de l'ajustement du règlement en fonction des problèmes des élèves :

- les gendarmes peuvent se déplacer partout ou avoir des endroits interdits (plus les gendarmes peuvent s'approcher du camp des voleurs, plus la liberté des voleurs diminue) ;
- le nombre de prisons : plus il y a de prisons, plus il y a de possibilités spatiales pour délivrer ;
- le temps de jeu peut être limité, ce qui oblige à prendre plus de risques pour délivrer.



Il est fort utile de faire dessiner les enfants pour qu'ils identifient et verbalisent les stratégies mises en œuvre.

Dans toute discussion, faire attention de donner la parole, commenter les dessins aussi bien aux filles qu'aux garçons.



Elle porte sur deux aspects :

- le respect du règlement,
- la capacité à tenir efficacement les deux rôles (notamment la capacité à prendre des informations pour attraper, ne pas se faire attraper et délivrer).