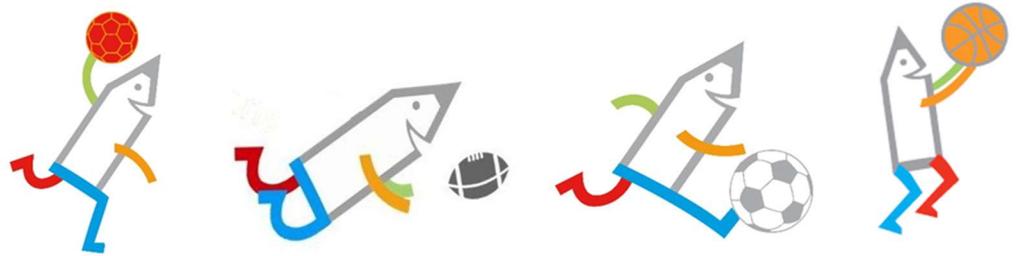


Rencontre USEP « Sports Collectifs »

Cycle 2 et 3



LES CARTES COOPÉTITIVES

A partir d'une idée originale de l'équipe EPS du Tarn, « Les défis coopétitifs » : pour une EPS au service de l'équité, nous souhaitons exploiter cette notion de « coopétitif », qui se situe à mi-chemin entre les pratiques compétitives classiques et les jeux coopératifs lors de notre rencontre départemental sports collectifs.

Le groupe d'enseignants d'EPS français à la base de ce travail a eu pour point de départ une fable lue en classe retraçant la course entre Lily Lièvre et Junior Tortue. Le fil conducteur des aventures des deux personnages sont des défis sportifs qui évoluent grâce à la modification des règles. L'histoire est ensuite au service de la leçon d'EPS pour essayer de favoriser la coopération. Le coffret comprend un roman, un guide d'accompagnement pour le maître, des fiches pratiques, et des cartes.

La coopération en EPS n'implique pas forcément l'abandon systématique des situations d'opposition. La réflexion est donc menée autour de la question : « Comment faire pour que les élèves aient du plaisir alors qu'à la fin d'un jeu ou d'une course il y a un gagnant et un perdant ? » Pour relativiser le classement, le groupe qui perd à un moment donné doit pouvoir espérer gagner ultérieurement.

La démarche est innovante dans le sens où ce n'est pas l'arbitre qui donne un avantage à l'équipe qui perd, mais l'équipe qui mène qui accepte de s'attribuer une contrainte ou de donner un avantage. Il y a toujours à la fin de la partie un gagnant et un perdant, mais en rejouant la partie avec une nouvelle règle, l'équipe qui mène avec un score confortable, se lance un nouveau défi. Cet outil participe à une dédramatisation du résultat et permet aux deux équipes de prendre du plaisir et de progresser.

Les objectifs de l'éducation physique et sportive mentionnés dans le PER précisent que de IP à 6P les élèves doivent « acquérir des comportements et habiletés élémentaires du jeu en jouant et en collaborant avec un ou plusieurs partenaires, en élaborant, en acceptant et en respectant les règles du jeu. » (CM14). Les cartes coopétitives semblent donc être une piste pédagogique intéressante.

Les cartes vont avoir un impact sur le jeu et les attitudes des élèves. Pour jouer avec les autres il faut accepter de modifier les règles. Cet outil recoupe de manière générale la collaboration et le fait de vivre ensemble.