

Jeu libre

Le jeu libre revêt une importance fondamentale pour les enfants, à qui il permet de longues plages de mouvement. Il occupe du reste une place centrale dans la philosophie du Sport des enfants J+S. En s'inscrivant dans une leçon ou un entraînement clairement structurés, il offre un espace dans lequel les enfants peuvent donner libre cours à leur créativité tout en ménageant une pause active à ceux qui n'arrivent pas à se concentrer longtemps. Le jeu libre s'insère de manière idéale au début de la leçon; il peut toutefois aussi être intégré dans la partie principale de l'entraînement ou à la fin.

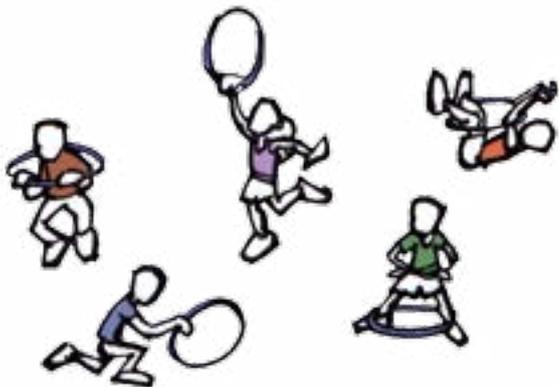
Environnement: le jeu libre peut être réalisé partout.

Points clés: le jeu stimule la créativité des enfants en leur permettant de participer activement à la conception de l'entraînement ou de la leçon. La liberté qu'il laisse aux enfants favorise des stimulations variées et individualisées. L'expérimentation, le fait de tester soi-même, passent au premier plan.

Règles du jeu: le moniteur définit le cadre général en fixant l'espace, la durée et le matériel et en donnant éventuellement une tâche ouverte. Il encadre les enfants individuellement et émet des suggestions si nécessaire. Il ne montre aucun tour d'adresse lui-même pour éviter que les enfants ne l'imitent; ceux-ci doivent découvrir les choses par eux-mêmes, en laissant leur créativité s'exprimer.

Il est essentiel que tous les enfants se sentent à l'aise et que personne ne fasse l'objet de moqueries. Une atmosphère marquée par l'ouverture et la tolérance est une condition *sine qua non* pour la réussite du jeu libre.

Cerceaux, stop!



Description: tous les enfants prennent un cerceau et expérimentent tout ce qu'ils peuvent faire avec. Pendant un certain laps de temps, ils peuvent inventer des tours d'adresse, les tester et les exercer. Lorsque le moniteur veut interrompre la séquence, il crie «cerceaux, stop!». Les enfants immobilisent alors leur cerceau ou le posent par terre.

Objectifs: expérimenter et tester à son niveau personnel, faire preuve de créativité et développer ses habiletés avec un objet.

Matériel: un cerceau par enfant.

Variantes

- Utiliser un autre objet: ballon, balle, corde, raquette, footbag, planche de natation, etc.
- Dicter la façon de jouer avec l'objet: uniquement avec le pied, la main, la tête.
- Intégrer l'environnement: envoyer la balle contre un mur, p. ex.
- Demander aux enfants de choisir deux objets dans un large assortiment.
- Au signal «Cerceaux, stop!», les enfants se mettent par deux. Ils se montrent mutuellement la figure qu'ils ont inventée et essaient de reproduire celle de leur partenaire.
- Remplacer l'objet par de la musique: les enfants doivent sentir le rythme et le mettre en mouvement; ils bougent de manière créative au son de la musique, exécutent des formes de mouvement avec ou sans matériel, reproduisent des sentiments, etc. Les moniteurs trouveront de la musique appropriée sur les CD «Imitations de mouvements pour enfants» et «Jeux de mouvement pour enfants» réalisés par le programme J+S Sport des enfants.

En piste



Description: les enfants se mettent en cercle. Un enfant montre aux autres un tour d'adresse qu'il a inventé et exercé au préalable avec la balle. Les autres essaient de l'imiter. Lorsque l'enfant placé à la droite du premier crie «Balles, stop!», tout le monde s'arrête et immobilise sa balle. L'enfant qui a crié «stop» présente alors son exercice, et ainsi de suite. Qui maîtrise le plus de figures à la fin? Laquelle s'est révélée particulièrement difficile?

Le moniteur apporte son aide aux enfants et donne des conseils pour apprendre tel ou tel tour d'adresse. Si un enfant ne veut pas montrer d'exercice, il acceptera et respectera son choix.

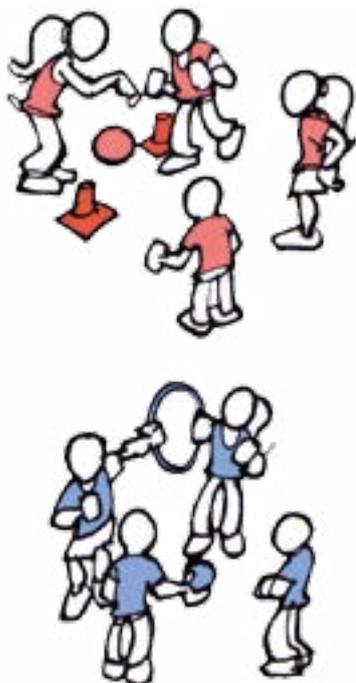
Objectifs: exercer sa créativité, développer ses habiletés avec un objet.

Matériel: une balle par enfant.

Variantes

- Utiliser un autre objet: ballon, cerceau, corde, raquette, planche de natation, etc.
- Les enfants travaillent un tour d'adresse à deux, avec une ou deux balles, et le montrent dans le cercle.

Les inventeurs



Description: les enfants forment de petits groupes et inventent leur propre jeu avec un objet. Le moniteur fixe le cadre général, à savoir l'objet, la durée, l'espace et le nombre de joueurs. Les enfants définissent eux-mêmes le but du jeu et en fixent les règles.

Le moniteur épaulé les groupes. Il peut les encourager à développer leur idée en leur posant des questions: que fais-tu si on t'attrape? Que pourrait-on utiliser en guise de but?, etc.

Si un groupe ne respecte pas les consignes, le moniteur le lui indique et l'aide si nécessaire.

A la fin, chaque groupe présente son jeu et tous les enfants le testent. S'il est nécessaire d'avoir un directeur de jeu, c'est à ses inventeurs qu'il revient d'assumer cette tâche. Il peut arriver qu'un groupe ne puisse pas présenter de jeu parce que son idée ne marche pas. Le moniteur devra alors faire preuve de tolérance et de tact pour que le groupe ne reste pas sur un sentiment d'échec.

Objectif: tester et expérimenter, faire preuve de créativité, jouer ensemble dans un groupe.

Matériel: selon la tâche fixée.

Variante

- Plus facile: le moniteur définit lui-même un jeu dont les enfants n'inventent que certains aspects.

➤ Plus d'idées sous www.mobilesport.ch/jeu-libre