

Compétences spécifiques

- Réaliser une action que l'on peut mesurer
- Adapter ses déplacements à différents types d'environnement
- Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement
- Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive

Compétences transversales

- S'engager dans l'action
- Faire un projet d'action
- Identifier et apprécier les effets de l'activité
- Se conduire dans le groupe en fonction des règles

Pour attaquer le château de Radégou

Par l'équipe EPS départementale du Tarn

Recours à l'imaginaire et mise en situation des enfants qui jouent ensemble dans le cadre d'une règle sont les bases de ce projet interdisciplinaire.

Cette fiche présente la mise en œuvre d'un jeu collectif, dans le contexte particulier de l'articulation EPS et langage, ainsi que des exemples d'adaptation et de prolongements, pour favoriser les apprentissages moteurs.

Vivre la première étape

De l'album à la situation

Dans l'histoire¹, Radégou attend dans son château où il a mis à l'abri les fromages qu'il a volé aux souris. Celles-ci veulent s'en emparer pour les rapporter chez elles et doivent s'organiser pour attaquer le château en renversant les tours grâce à des projectiles.

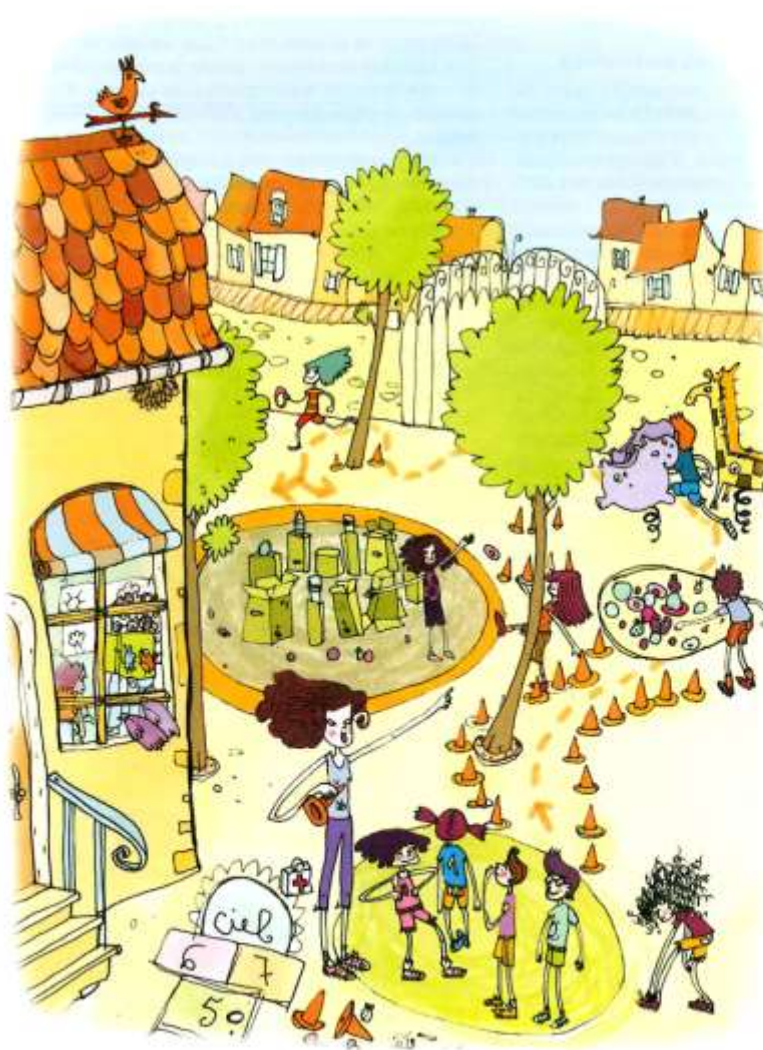
Cette formulation du jeu correspond à une forme narrative que les enfants peuvent s'approprier à la lecture collective de l'album. Elle contient tous les éléments nécessaires à la construction d'une situation complexe en EPS (but de la tâche, organisation de l'espace et actions à mettre en œuvre).

Les objectifs

- prendre des informations et des décisions en fonction des contraintes d'espace, de matériel, de règles, etc. ;
- enchaîner des actions motrices simples selon les rôles assumés (attaquant : courir, transporter un objet, lancer-viser ; défenseur : se déplacer pour s'interposer, intercepter).

Le dispositif minimal

Le château de Radégou est matérialisé par un tracé (le fossé infranchissable) et les tours (caractéristiques de la puissance de Radégou) sont figurées par dix cibles espacées à l'intérieur d'une zone interdite circulaire (10 caissettes ou boîtes en carton) : des projectiles variés.



Illustrations : M. Divoux



Un jeu de base

Consigne : pour les souris, faire tomber les tours du château à l'aide de projectiles ; pour le rat, les protéger en confisquant les projectiles ou en s'interposant.

Règle minimale : pour les souris, ne pas entrer dans la zone interdite ; pour le rat, défendre les tours sans y toucher.

Des espaces de jeu particuliers

Le jeu de base (renverser les tours du château) va se compléter à la lecture du texte de l'album : trois espaces sont distingués (le château, le garage et la maison des souris) justifiant le respect d'itinéraires complexes selon les rôles de chaque élève (de la maison au garage pour prendre les projectiles, des allers-retours nombreux entre le garage et le château pour attaquer les tours puis du château à la maison en fin de partie).

Si des lignes sont déjà tracées au sol ou que des aménagements occupent la cour (cage à écureuils, toboggan), ils sont à prendre en compte dans la matérialisation des zones et des itinéraires. Ils constituent autant de repères dans l'espace suscitant l'imaginaire des enfants et de moyens pour créer de nouveaux apprentissages moteurs.

La tâche

Les souris sont dans leur maison, la zone de départ. Elles s'élancent vers le garage



pour aller chercher un projectile (et un seul) et tirer sur les tours qu'un défenseur s'efforce de protéger. Elles font ensuite des allers et retours pour se réapprovisionner sans passer dans la zone interdite. Le jeu se termine lorsque toutes les tours sont tombées et quand les souris, qui se sont emparés des fromages, ont regagné leur maison.

Les variables

Elles contribuent à favoriser la quantité et la précision des actions motrices :

- la taille du cercle (au moins 10 mètres de diamètre pour éviter une trop grande concentration d'enfants dans la zone de tir) ;
- la taille et le volume des cibles (caissettes, cartons, etc.) ;
- la distance de tir (si les souris de l'histoire se tiennent à « environ deux pas » des tours, celle des élèves sera ajustée pour favoriser la réussite de tous) ;
- le type de projectiles conditionnant la forme des lancers (à une ou deux mains), mais aussi la gestion matérielle du jeu (les balles et les ballons roulent hors de la zone interdite, alors que les anneaux ou sacs de graines restent à l'intérieur du cercle) ;
- le nombre de projectiles à disposition des souris pour favoriser la quantité d'activité motrice (les lancers mais aussi les déplacements entre le garage et la maison) ;
- l'équilibre des forces en faisant varier le nombre de rats par rapport à celui des souris ;
- le temps de jeu pour abattre les tours ou ramener le fromage matérialisé, par exemple grâce à l'emploi d'un sablier géant réalisé par la classe avec des bouteilles plastique et de la semoule.

Les comportements observés

Pour le défenseur

- lorsqu'il est seul, il assiste passivement à la destruction du château (même quand on l'incite à défendre plus activement ses tours, il continue de perdre, comme Radégou dans l'histoire) : il faut lui fournir l'aide de deux amis rats pour rééquilibrer le rapport de force ;
- lorsqu'il y a plusieurs rats, ils restent souvent statiques placés sur les trajectoires potentielles entre la cible de leur choix et les souris : il faut les amener à



confisquer les projectiles pour épuiser la capacité de tir des souris ;

- l'intention d'action des défenseurs oscille en permanence entre protéger la cible et intercepter les projectiles : les aider à se répartir les tâches et à déterminer des stratégies.

Pour les attaquants

- toutes les souris attaquent le château d'un même point (le chemin le plus court), de ce fait, facilement défendu par les rats : il faut les amener à énoncer les comportements efficaces (esquiver, feinter, se démarquer), faire représenter (schéma ou maquette) les positions ou les emplacements à privilégier selon les espaces occupés par les défenseurs ;
- les souris n'ont plus de projectiles car les rats les interceptent : les aider à percevoir les angles de tir permettant aux projectiles ratant les cibles de traverser la zone interdite et d'être récupérés ;
- les souris s'arrêtent à la chute des tours et en oublient la tâche suivante : faire évoluer la règle en proposant, lorsque toutes les tours sont renversées, que les rats « soient assommés » comme dans l'histoire pour donner aux souris le temps d'emporter les fromages chez elles. ♦

Équipe départementale EPS du Tarn.



A propos de cette fiche

1. Les éléments composant cette fiche sont extraits du *Livret d'accompagnement* réalisé par l'Équipe départementale EPS du Tarn, à l'occasion de la parution de *Le château de Radégou, un album à jouer*, Éd. Revue EPS, auquel on se référera pour découvrir d'autres évolutions du jeu.