

5

Manuel 1 Brochure 5

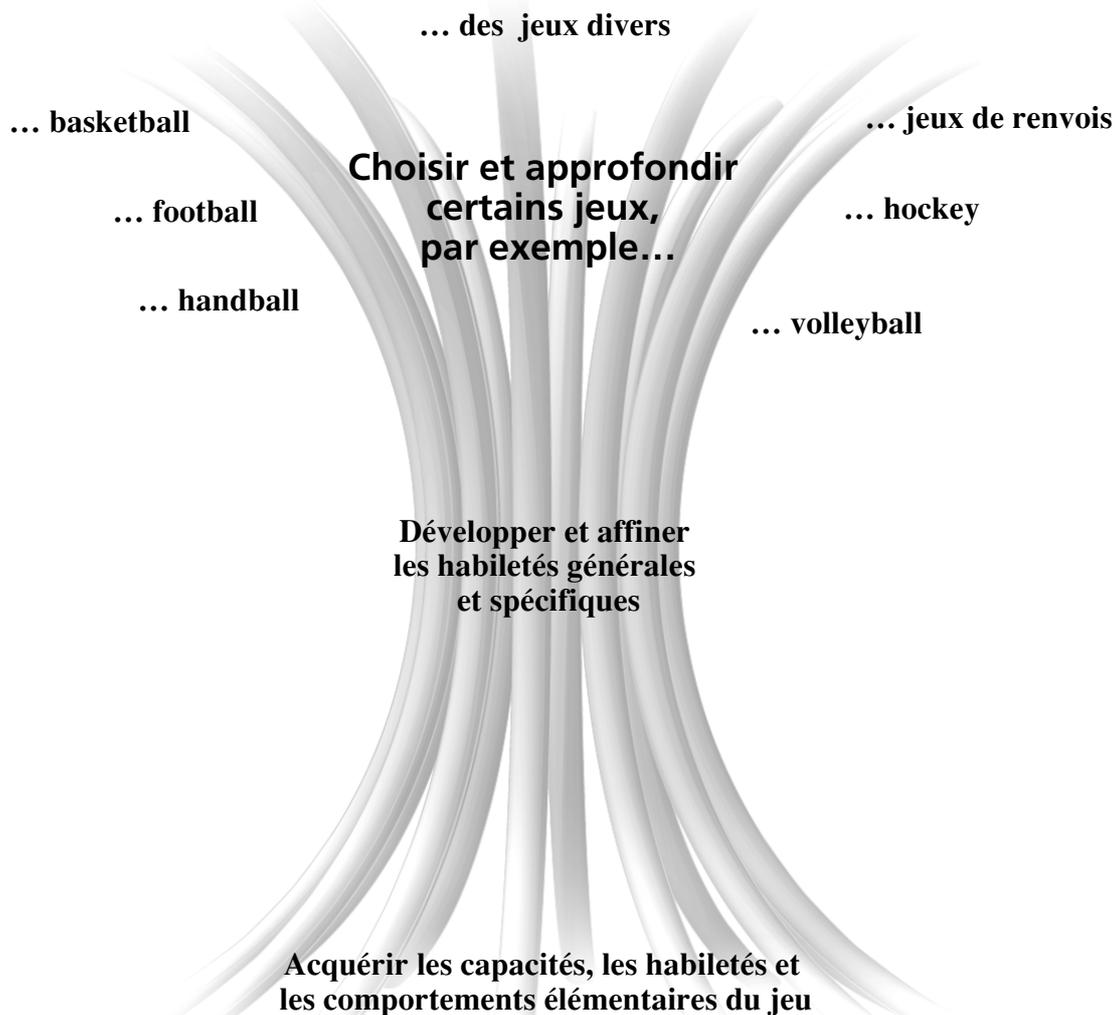


Jouer

SPORTERZIEHUNG
EDUCATION PHYSIQUE
EDUCAZIONE FISICA
EDUCAZIUN FISICA



La brochure 5 en un coup d'oeil



Les élèves développent des capacités spécifiques jeu (par ex. sens du jeu), des habiletés (par ex. adresse avec le ballon) et des comportements (par ex. fair-play, esprit d'équipe) et expérimentent le suspense, la fascination et le plaisir du jeu.

Accents de la brochure 5 des manuels 2 à 6

- Jouer seul, à deux, en petits ou en grands groupes
- Découvrir et acquérir les capacités fondamentales du jeu dans des espaces originaux, avec du matériel attractif et principalement par des situations de jeu ouvertes
- Vivre des jeux de course, de poursuite, des jeux chantés, etc.
- Apprendre à respecter les règles et les adversaires



Ecole enfantine

- Par des situations ouvertes de jeu, développer et appliquer des formes et des règles de jeu
- Négocier en commun les règles, les accepter et les respecter
- Ensemble, approfondir et varier les jeux connus
- Réaliser de multiples expériences de jeu en variant le matériel, l'espace et le temps
- Eveiller le sens du fair-play
- Apprendre à jouer en équipe



1^{re}-4^e année scolaire

- Apprendre, appliquer et mettre en forme des éléments techniques et tactiques de base du jeu
- Acquérir les règles fondamentales de jeux codifiés
- Jouer à quelques jeux sportifs sous une forme scolaire
- S'intégrer dans une équipe et jouer avec loyauté
- Entraîner des habiletés motrices spécifiques à d'autres domaines d'activités, aussi avec des balles



4^e-6^e année scolaire

- Approfondir les compétences fondamentales de jeu et le sens du fair-play
- Exercer globalement les habiletés motrices spécifiques au jeu
- Apprendre à connaître d'autres jeux (d'autres cultures par ex.)
- Parler des problèmes liés au jeu tels que: la violence, l'agressivité, le fair-play, les règles, les élèves plus faibles, etc.
- Mettre l'accent sur un ou deux jeux sportifs



6^e-9^e année scolaire

- Intensifier l'apprentissage de quelques jeux d'équipe sur une période prolongée
- Appliquer et mettre en forme des capacités techniques et tactiques
- Jouer sans arbitre (s'auto-arbitrer) et avec fair-play
- Découvrir et apprendre des jeux nouveaux ou traditionnels



10^e-13^e année scolaire

- Le *livret d'éducation physique et de sport* contient des remarques et des suggestions sur les thèmes suivants: idées de jeu pour les loisirs, règles de jeu, matériel, jonglage, fair-play, etc.



Livret d'éducation physique et de sport

Table des matières

1 Sens et interprétation du jeu	
• Le jeu n'est pas innocent	2
• A chaque époque, dans chaque civilisation	2
• Jeu et religion	2
• Jeu et politique	2
• Jeu et guerre	2
• Jeu et économie	3
• Les jeux se transforment	3
• Les modalités du jeu	3
• Donner du sens, interpréter	4
2 Contenus et objectifs	
• Classification des jeux	5
• Place du jeu en éducation physique et sportive	5
• Structure et paramètres du jeu	6
• Compréhension du jeu et capacités spécifiques	6
3 Apprendre	
• Acquérir – adapter – créer	7
• Favoriser la coopération et l'autonomie dans l'action	7
• Apprendre à jouer	8
• Adapter les structures des jeux	9
• S'adapter aux structures des jeux sportifs	10
• Synthèse	12
4 Enseigner les jeux	
4.1 Concevoir	
• Conditions de départ	13
• Contenus, objectifs, accents	13
• Méthodes d'apprentissage et d'enseignement	13
4.2 Réaliser	
• Mettre en condition	14
• Mettre en route un jeu	14
• Observer, diriger et accompagner le déroulement du jeu	14
• Faire le bilan	14
4.3 Evaluer	
• Analyser le déroulement du jeu	15
• Gérer les conflits	15
Sources bibliographiques... pour en savoir plus	16



1 Sens et interprétation du jeu

Le jeu n'est pas innocent

"Ce n'est qu'un jeu!" dit-on parfois lorsqu'il s'agit d'atténuer la portée d'un acte, suggérant par là-même la futilité et la fugacité de ce qu'on croit être amusement et récréation uniquement. Jouer ne serait donc guère important, tout juste bon à procurer du plaisir ou à passer le temps agréablement.

L'inconscient collectif se nourrit d'ailleurs passablement de cette vision du monde où le sérieux et le grave prennent forcément l'ascendant sur le frivole et le juvénile. Le jeu n'est-il pas destiné d'abord à l'enfant ignorant des réalités adultes?

A chaque époque, dans chaque civilisation

L'histoire a longtemps cautionné cette fausse appréhension d'une activité pourtant intimement liée à l'évolution humaine. Rares sont en effet les historiens qui ont porté un regard différent sur la pratique ludique avant que Johan Huizinga ne publie en 1938 son désormais célèbre *Homo ludens*. Depuis, l'histoire a revu ses finalités. Alors que la psychologie affirmait le rôle primordial du jeu dans le développement intellectuel et moteur de l'enfant, elle démontrait de son côté l'implication directe de celui-ci dans le processus culturel des diverses civilisations.

Jeu et religion

Aussi loin que remonte sa mémoire, l'homme a joué et le jeu a toujours possédé des fonctions culturelles essentielles. Il entretient avec la religion des rapports étroits, que ce soit, par exemple, dans l'Antiquité sous la forme des courses de taureaux pratiquées en Crète, des combats de gladiateurs étrusques célébrant les funérailles d'un défunt, ou dans l'Amérique précolombienne des jeux rituels de balle des Aztèques qui avaient même leur propre dieu.

Jeu et politique

Le jeu est aussi rattaché à la politique. Les compétitions olympiques de la Grèce classique témoignaient de l'existence d'une nation hellène. Les jeux romains permettaient aux caciques du pouvoir d'entretenir une clientèle fidèle et dévouée. Plus près de nous, n'est-ce pas une partie de ping-pong qui a inauguré le rapprochement sino-américain?

Jeu et guerre

Jeu et guerre sont plus proches qu'il n'y paraît. Les guerres conventionnelles ressemblent au jeu. Inversement, les échecs et les dames imitent la guerre. Plus physiques, certains jeux préparent le soldat à la bataille. Ce fut le cas du football, joué il y a plus de 4000 ans en Chine ou plus récemment à Sparte. Mais la guerre et le jeu ont parfois des intérêts divergents. Ainsi, au Moyen Age, les rois d'Angleterre interdirent à plusieurs reprises les jeux de crosse et de balle. En effet, les sujets anglais abandonnaient peu à peu le tir à l'arc, dont la pratique assurait au royaume d'excellents archers, au profit d'activités plus attrayantes sans rapport aucun avec l'entraînement militaire. Quoiqu'il en soit, la guerre a profondément marqué la notion de jeu elle-même. Au-

- 
- *Le jeu n'est pas innocent*
 - *A chaque époque, dans chaque civilisation*
 - *Jeu et religion*
 - *Jeu et politique*
 - *Jeu et guerre*
 - *Jeu et économie*
 - *Les jeux se transforment*
 - *Les modalités du jeu*
 - *Donner du sens, interpréter*

aujourd'hui, la stratégie des jeux d'équipes emprunte encore d'innombrables mots au vocabulaire guerrier, dont l'attaque et la défense constituent les concepts de base.

Jeu et économie

L'exploitation commerciale du jeu démontre concrètement les rapports qu'il entretient avec l'argent. Dans la seconde partie de l'époque médiévale, les gens de toutes conditions se passionnent pour les jeux de hasard. Tout est prétexte à parier: les dés, les cartes, mais aussi des éventualités plus surprenantes. On mise, par exemple, de grosses sommes d'argent sur les cardinaux embarqués dans la course pontificale. Les activités physiques servent également de support aux paris. Ainsi, le tennis tire sa façon de compter les points des enjeux engagés dans les parties. En fait, le jeu n'échappe pas aux lois économiques des sociétés dans lesquelles il s'insère. Au XX^{ème} siècle, l'industrie et le commerce du jeu, le professionnalisme des joueurs, les intérêts financiers que représentent les grandes compétitions sportives sont autant d'agents influents de la vie économique de nombreuses nations.

Les jeux se transforment

La liste des fonctions mentionnées ci-dessus n'est pas exhaustive. On pourrait souligner le rôle joué par l'acte ludique dans la formation de la personne, rôle éducatif qu'avaient déjà pressenti Montaigne, Locke et Comenius, pour ne citer qu'eux; sans oublier ses liens avec des domaines aussi variés que la science, l'art ou la vie sociale. Produit de la culture ou créateur d'oeuvres culturelles, le jeu interpelle l'histoire dans le sens où il agit en tant que révélateur des sociétés humaines. A ce titre, il nous permet de mieux comprendre leurs fonctionnements, leurs évolutions et leurs motivations.

☉ Sens: Voir bro 1/1, p. 18

Les modalités du jeu

Les enfants, très jeunes déjà, sont capables d'inventer des jeux. Les leçons d'éducation physique et de sport leur permettent d'accéder à une culture du jeu. Les différentes modalités de jouer donnent une grande richesse à cette activité: en effet, on peut jouer seul, à plusieurs, en équipe. Il est possible de jouer ensemble, à côté ou avec l'autre.

➔ S'adapter aux structures des jeux sportifs: Voir bro 5/1, p. 10

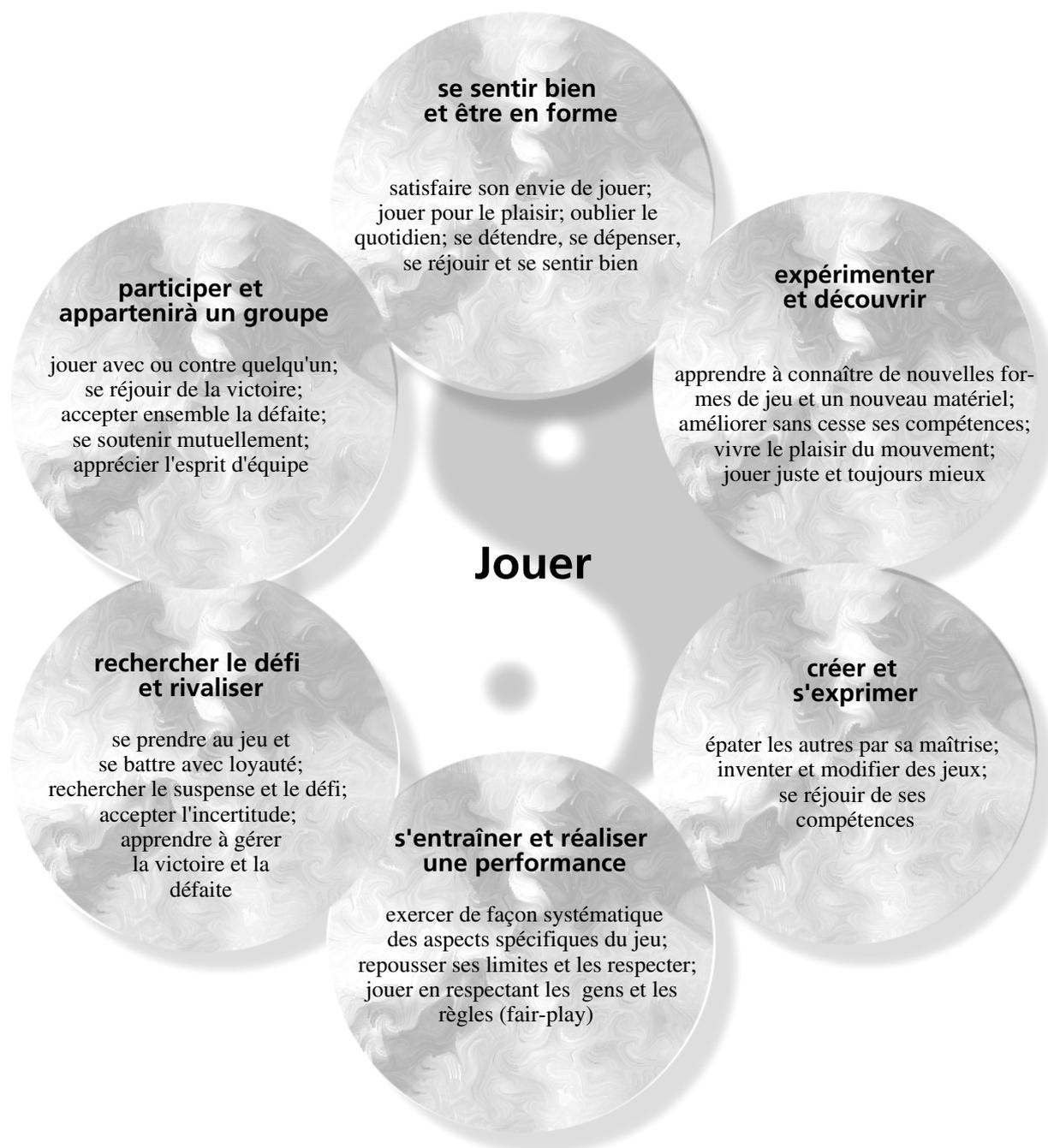


Le jeu est une activité significative pour l'enfant. Il est important de lui permettre de donner un sens à l'activité avant de lui proposer de partager le sens d'une activité dont la logique interne est significative. Si l'enfant ne comprend pas la finalité du jeu, il ne peut pas y prendre part, il deviendra très vite un spectateur passif.

Donner du sens, interpréter

Le vécu du jeu diffère selon l'âge, les capacités, l'attente et les intérêts. Les uns recherchent la découverte et l'expérience, les autres le défi ou l'intégration à une équipe; certains encore souhaitent simplement participer alors que d'autres veulent gagner à tout prix. L'éducation au jeu est un aménagement subtil de situations variées et multiples qui donne à chacun la possibilité de donner du sens et de s'exprimer.

🌀 La rosace des sens: Voir bro 1/1, p. 18



L'enseignement varié du jeu permet aux participants de trouver un sens qui les motive. Plus on est proche des attentes et des expériences des participants, plus le jeu est intéressant et motivant.

2 Contenus et objectifs

Classification des jeux

L'homme joue depuis les temps les plus reculés. Le jeu a une fonction culturelle. Le besoin de jouer de l'être humain a donné naissance à de multiples formes de jeu: jeux de hasard, jeux de réflexion, jeux de simulacre, jeux de mouvement et jeux sportifs. Bien que ces jeux soient distincts les uns des autres, ils présentent un certain nombre de points communs: ils sont spontanés. Les jeux sont codifiés, riches en rebondissements, gratuits, organisés selon un système de règles; leur issue est incertaine.

- *Classification des jeux*
- *Place du jeu en éducation physique et sportive*
- *Structure et paramètres du jeu*
- *Compréhension du jeu et capacités spécifiques*

A l'origine, le besoin de l'homme de jouer ...	a donné naissance à de nombreuses familles de jeu ...	qui évoluent plus ou moins rapidement.	
Jeux	Jeux de hasard	Jeux de cartes Roulette	
	Jeux de réflexion	Jeux de société Jeux de dés Autres jeux	
		Jeu d'échecs Jeux vidéos	
	Jeux de simulation	Jeux de rôle Jeux de mimes Jeux dansés	
	Jeux de mouvement	Jeux d'adresse; jonglage Jeux acrobatiques Jeux de course Jeux de poursuite Jeux d'équilibre Jeux de lancer Jeux de balle	
		Jeux sportifs	Handball Football Basketball Volleyball Jeux de renvois Hockey Autres jeux ...

La place du jeu en éducation physique et sportive

L'éducation au jeu ne doit pas se limiter à la transmission de jeux codifiés, de leur technique et de leurs règles d'action, mais doit viser la recherche de l'essence, de l'idée même et du caractère du jeu. Les *petits jeux* gardent donc toute leur valeur. Ils développent la maîtrise des notions spatio-temporelles, les comportements de fuite et d'esquive (distance par rapport au partenaire, vitesse de déplacement...). L'enseignant doit être au clair sur:

- le sens et la finalité (plaisir, entraînement de capacités, tactique)
- les objectifs spécifiques (faire des passes rapides, se démarquer et marquer, réagir rapidement, coopérer)
- les moyens d'améliorer le niveau de jeu (modification des règles, etc).

Structure et paramètres du jeu

La *structure* d'un jeu se compose de différents *paramètres*: terrain, règles du jeu, joueurs, adversaire, etc. Ces paramètres sont représentés sur le ballon-modèle.

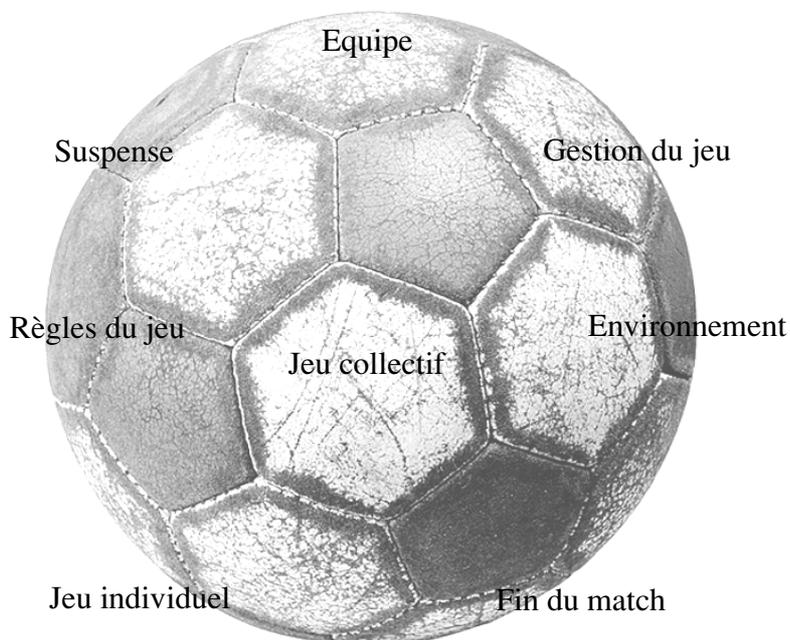
Certains d'entre eux doivent être adaptés à l'âge et aux capacités des joueurs. Les élèves ont des *compétences* et des *représentations* diverses. Ce qui, pour certains, est source de suspense, d'aventure et de plaisir est pour d'autres synonyme de frustration, de stress et de crainte. Il faut donc sans cesse tenir compte des différences dans le processus du jeu; les structures seront adaptées aux conditions particulières. Par exemple:

- *Terrain de jeu*: jouer par petits groupes sur une surface réduite facilite la vision du jeu.
- *Formation de petites équipes*: favoriser les chances de succès pour un maximum de joueurs (plusieurs buts).
- *Adaptation des règles d'action*: adapter la difficulté et les formes de jeu au niveau des participants (degrés de difficultés différents).
- *Adaptation des règles de jeu*: adapter les règles au niveau de compréhension et aux capacités des participants. Les élèves doivent se conformer à l'idée du jeu et aux règles convenues, mais peuvent aussi faire des propositions qui permettent d'améliorer l'attractivité du jeu ou de maintenir le suspense.

Compréhension du jeu et capacités spécifiques

L'un des buts de l'éducation au jeu est le développement du comportement fair-play et des *capacités d'adaptation spécifiques* au jeu. Les procédés éducatifs ne doivent pas restreindre l'expression du potentiel des participants.

La construction systématique des éléments explicités ci-dessus contribue au développement du *sens du jeu*. Les joueurs apprennent avec le temps à organiser, adapter, modifier eux-mêmes les jeux et à garantir ainsi *l'intérêt du jeu*. Ils tiennent compte de la complexité du processus en construisant un réseau avec les éléments connus, les situations déjà vécues.



➔ Apprentissage réciproque et autonome: Voir bro 1/1, p. 99

➔ Autonomie:
Voir bro 1/1, p. 99

3 Apprendre

Acquérir – adapter – créer

Dans l'enseignement du jeu, comme dans l'enseignement des autres disciplines, la différenciation pédagogique permet d'ajuster les difficultés techniques, tactiques et sociales en fonction des élèves. Mais, quelle que soit la phase d'apprentissage, la tâche doit représenter une forme de défi et créer un certain suspense (réussite - échec). Pour que l'élève s'engage dans le processus, la logique du jeu doit être respectée (au volleyball par exemple: placer le ballon dans l'espace libre du terrain adverse).

Favoriser la coopération et l'autonomie dans l'action

Lorsque l'élève comprend et maîtrise un jeu, des situations plus complexes peuvent être introduites. Les règles établies, utilisées, discutées avec les élèves et adaptées peuvent faire l'objet d'enseignement réciproque. L'enseignant doit donc, autant que possible, inciter les élèves à négocier les règles de jeu entre eux et à s'auto-arbitrer. L'auto-arbitrage est sans doute le stade supérieur d'autonomie dans le domaine des jeux. Cette manière de procéder exige néanmoins une grande participation de la part de l'enseignant qui doit observer le déroulement du jeu, apporter des idées, prendre en compte les propositions des joueurs, stimuler la réflexion et proposer de interprétations.



- *Acquérir - appliquer - créer*
- *Favoriser la coopération et l'autonomie dans l'action*
- *Apprendre à jouer*
- *Adapter les structures des jeux*
- *S'adapter aux structures des jeux sportifs*
- *Synthèse*

Apprendre à jouer

La progression méthodologique d'un jeu donné peut démarrer indifféremment du jeu individuel, du jeu à deux ou en groupe.

Jouer seul: L'enfant qui joue *seul* se meut, découvre son environnement, invente, apprend à maîtriser des objets, etc. Ces activités lui permettent d'expérimenter les propriétés physiques et les notions d'espace et de temps (grandeur, poids, matière, élasticité, caractéristiques de rebond et de vol d'un ballon, etc). Les capacités ainsi développées constituent des conditions préalables pour tous les autres jeux. Il est possible de jouer seul, à côté des autres, contre les autres.

Incidences pour enseigner le jeu individuel:

- Offrir de nombreuses possibilités d'expérience et de découverte
- Proposer des tâches motrices ouvertes
- Aménager des espaces et mettre à disposition du matériel de jeu.

Jouer à deux: Deux partenaires qui jouent *ensemble* s'efforcent de s'accorder. Ils réalisent des expériences sociales et apprennent à adapter leurs intérêts, leur stratégies. La relation au partenaire est aussi importante pour le déroulement du jeu que le rapport à l'objet. En jouant les uns à côté des autres, le déroulement du jeu est "perturbé" par d'autres joueurs (répartition de l'espace et du matériel de jeu, entraînement frontal). En jouant *l'un contre l'autre*, l'accent est mis sur la victoire ou la défaite; cela permet de se mesurer à un adversaire et d'expérimenter les limites de ses compétences.



Incidences pour enseigner le jeu à deux:

- Respecter la progression: avec, à côté et contre les autres
- Former des petites équipes pour garantir une intensité élevée et une bonne vision du jeu
- Organiser des situations de jeu contre un adversaire en vue d'initier les élèves au démarquage.

Jouer par groupe: Les jeux d'équipes offrent des situations où les joueurs peuvent acquérir des comportements sociaux. Devenir conscient qu'un adversaire est aussi un partenaire et être capable de négocier et de respecter les règles de jeux, sont deux objectifs fondamentaux de cette phase de l'éducation au jeu.

Les trois formes d'organisation *ensemble*, *seul* et *contre l'autre* restent valables.

Incidences pour le jeu par groupe:

- Développer et améliorer ensemble une idée de jeu
- Être solidaire dans le groupe
- Favoriser l'intégration de tous et s'encourager mutuellement
- Gérer ensemble les conflits.

Adapter les structures des jeux

Le développement et la création de jeux permettent d'adapter les structures et les règles. Les conditions de réalisation sont facilitées, moins complexes, adaptées au niveau des acteurs. La démarche éducative est, dans ce cas, plus importante que le résultat.

La démarche didactique comprend les trois temps de l'enseignement: concevoir, réaliser, évaluer. Ce modèle est mis en application dans l'éducation aux jeux dans une perspective de dialogue entre l'enseignant et les élèves: l'action est d'abord planifiée, mise en pratique et enfin analysée. Cette alternance de réflexion et d'action se répète jusqu'à ce que le jeu ait atteint une tension optimale et se déroule dans un climat serein. Ces propos sont explicités par ce qui suit:



- **Conception du jeu:** L'idée du jeu est présentée par l'enseignant ou les élèves. A ce stade, l'enseignant doit veiller à inciter les élèves plus timides à prendre la parole. Les idées nouvelles doivent être mises à l'essai.
- **Réalisation du jeu:** Une fois que les joueurs se sont mis d'accord pour une forme de jeu et ont défini les règles, le jeu est expérimenté. L'enseignant doit être patient et laisser suffisamment de temps aux joueurs pour maîtriser les difficultés initiales. Il observe et accompagne le processus.
- **Evaluation et réorganisation du jeu:** Poser des questions telles que: "Qu'est-ce qui marche bien? Que faut-il changer?". Comparer les observations faites de l'extérieur quant au vécu et aux expériences des joueurs. Les idées et des moyens proposés dans la discussion, qui permettent d'améliorer ou de modifier le jeu, doivent être expérimentés.
- **Répétition du jeu:** Cette phase d'apprentissage permet de mettre en application les conséquences tirées des expériences précédentes. Le jeu évolue ainsi pas à pas, en alternant analyse et action. L'enseignant aide et guide, soutient la prise de décision, encourage lors de situations difficiles, oriente la discussion et conseille si nécessaire.
- **Réévaluation du jeu,** planification, nouveau projet... jusqu'à la réalisation idéale du jeu.

S'adapter aux structures des jeux sportifs

A partir du degré moyen de la scolarité, l'intérêt des élèves pour les "vrais" jeux sportifs est perceptible. Mais qui veut apprendre un jeu soumis à des normes et des règles, doit acquérir les techniques, les comportements spécifiques et s'adapter aux structures de ce jeu. Pour apprendre avec succès des jeux sportifs, il est nécessaire de disposer d'une base d'expériences globales et spécifiques au jeu et au mouvement. Ces capacités sont développées dans tous les cours d'éducation physique dès l'école enfantine.

Des élèves enthousiastes pour un jeu sportif sont prêts à s'investir dans l'apprentissage et l'entraînement des techniques nécessaires. Le style d'enseignement de la phase d'entraînement est plutôt *directif* et *structuré*, afin d'atteindre un buts précis. Cette méthode n'exclut pas l'échange entre l'enseignant et les élèves. Dès que les élèves ont atteint un certain niveau de maîtrise, l'enseignant doit recourir à des formes d'apprentissage de type *réci-proque* et *autonome*.

L'illustration ci-dessous représente les formes d'organisation *seul*, à *deux* et *par groupe*, *ensemble*, à *côté* et *contre l'autre*. Cette structure est mise en application dans toutes les phase de l'apprentissage des jeux (acquisition - application - adaptation - création).

➔ Formes de jeux spécifiques aux degrés:

Voir Bro 5/manuels 2–6

➔ Enseignement dirigé, réci-proque et autonome:

Voir bro 1/1, p. 99

➔ Modèle pédagogique: Ela-borer – traiter – créer: Voir bro 1/1, p. 92; Différents cou-rants: Voir bro 1/1, p. 72.



- Seul
- A côté
- Contre



- Avec son partenaire
- A côté
- Contre



- Avec ses partenaires
- A côté des autres
- Contre

Seul: avec un ballon

En modifiant l'espace de jeu, en variant les tâches, on développe non seulement les capacités de coordination mais encore la créativité, le sens de l'improvisation et le plaisir de la maîtrise de l'objet de jeu. Exemples:

- *Individuellement*: dribbler avec son ballon de diverses manières
- *Parallèlement*: sur le cercle central, dribbler avec son ballon et au signal, changer de sens
- *Contre*: dans le rond central, dribbler avec son ballon en essayant de déposséder les autres joueurs de leur ballon.

Par deux: avec un ballon

Les exercices avec partenaires permettent de travailler l'orientation (par exemple, en fonction de la position du porteur du ballon, offrir une possibilité de passe, se démarquer). Des modèles d'action sont ainsi expérimentés et mis en mémoire. Exemples:

- *Avec un partenaire*: jouer ensemble, avec un objet de jeu, en utilisant la tête, les mains et/ ou les pieds
- *Parallèlement*: dans un espace restreint, jouer à côté d'autres camarades sans se toucher
- *Contre*: à deux, se faire le plus de passes possible sans se faire déposséder du ballon par une autre équipe.

**A plusieurs: avec un objet vers une cible ou par-dessus un filet**

A partir du jeu libre dans différents espaces, viser des cibles improvisées ou standards (par ex. seau ou panier de basket) ou jouer par-dessus un obstacle (par ex. cordeau, filet). En variant la grandeur, la hauteur et la disposition des cibles dans l'espace, on met en action et on développe la capacité d'adaptation. Exemples:

- *Avec son partenaire*: se lancer une balle par-dessus un filet (viser le partenaire)
- *Parallèlement*: jouer en même temps que d'autres sous le même panier sans se gêner
- *Contre*: jouer à un contre un sur un seul but.

**Par groupe: ensemble ou en parallèle, sur une cible ou par-dessus un filet**

L'apprentissage des jeux collectifs doit être progressif, tout en respectant la logique de l'activité. L'enseignant peut, par exemple, limiter l'opposition de l'adversaire ou simuler un adversaire fictif (autre équipe sur le même terrain). Dans la pratique de ces formes de jeu, les élèves apprennent à s'organiser, à mettre en action des stratégies et à reconnaître les principes tactiques de base. Exemples:

- *Avec ses partenaires*: une équipe se passe un ballon avec une contrainte particulière (par ex. après chaque touche de balle, effectuer une tâche supplémentaire)
- *En parallèle*: 4 groupes jouent avec leur ballon dans le même espace; ils ne doivent ni se toucher et ni se gêner.

**Par groupe: contre des adversaires**

Les expériences de jeu faites précédemment sont expérimentées progressivement dans des formes de jeu simplifiées avec opposition. Les joueurs s'accommodent à de nouvelles conditions de jeu au contact d'adversaires. Reconnaître l'adversaire comme un *partenaire de jeu* constitue la base du fair-play. Exemple:

- *Contre des adversaires*: deux équipes s'affrontent sur la même cible; les règles sont convenues au préalable et leur respect est contrôlé par les joueurs eux-mêmes (auto-arbitrage).



Synthèse

Adapter les structures d'un jeu

Lors de l'apprentissage des jeux sportifs, les joueurs s'adaptent aux structures et aux règles de ces jeux. Les structures et les règles peuvent être adaptées en fonction des joueurs, de l'objectif, de l'espace disponible, ...

Développer la capacité d'action et les compétences générales du jeu

L'apprentissage des jeux sportifs s'organise autour de trois formes d'organisation de base: *seul*, *avec un partenaire* et *par groupe ou par équipes*; celles-ci peuvent être traitées de trois manières différentes: avec l'autre, à côté de l'autre et contre l'autre. La démarche d'apprentissage du jeu et la création de jeux est adaptée et modifiée jusqu'à ce que le jeu fonctionne bien et satisfasse les participants. Elle doit permettre d'atteindre l'objectif fixé et de développer les comportements adaptatifs désirés.

Capacité d'action dans le jeu

Le but de l'éducation au jeu est de développer des compétences: capacité d'action, d'adaptation, anticipation, maîtrise de l'espace, organisation et régulation du jeu, dans une perspective de coopération et/ou d'adversité.

Fair-play: jouer sans peur, sans agressivité et sans violence; charte de fair-play

Le jeu est un moyen idéal pour l'éducation de l'enfant. Se comporter avec fair-play signifie jouer sans crainte, sans agressivité et sans violence. Le fair-play dépend de manière décisive du respect des règles et de l'organisation du jeu. Ainsi, les jeux avec élimination systématique, l'utilisation de matériel inadapté (ballon dur, trop lourd) peuvent engendrer la frustration et l'agressivité. Pour sensibiliser les élèves, l'enseignant peut leur demander d'élaborer une charte de fair-play pour la classe.

Faire évoluer les règles en permanence

Il faut, dans un premier temps, se contenter des règles indispensables. Celles-ci doivent pouvoir évoluer en permanence et être adaptées en fonction du déroulement du jeu et des besoins. L'intégration et l'application doivent être progressives.

Développer le sens tactique

Le développement du sens *tactique* est un objectif important dans la découverte de l'activité. Le sens tactique des élèves est souvent très peu stimulé. Une discussion sur le déroulement du jeu permet à l'élève de prendre conscience de certains aspects tactiques et d'intégrer de nouveaux comportements. Le sens tactique doit évoluer parallèlement à la technique.

Conserver la logique du jeu

Chaque jeu a ses caractéristiques. L'enseignant doit donc conserver la logique interne de l'activité, sa finalité et son aspect ludique à tous les stades de l'apprentissage afin de garantir l'intérêt et le plaisir de jouer.

Double aspect de la formation aux jeux: le jeu sportif et le jeu pour le jeu

Divers facteurs influencent le processus éducatif du jeu et l'évolution du jeu: degré scolaire, objectifs, ambiance, compétences initiales, motivation, contexte. L'intention des élèves et le sens qu'ils veulent donner au jeu sont des facteurs déterminants de la réussite du projet.

4 Enseigner les jeux

4.1 Concevoir

Conditions de départ

Le jeu est probablement le domaine de l'éducation physique et sportive le plus apprécié des élèves. Les attentes et les compétences de ceux-ci sont cependant très diverses: certains d'entre eux sont passionnés, il sont affiliés à des clubs, d'autres sont peu intéressés, parfois maladroits avec un ballon et craignent qu'on se moque d'eux. L'enseignant doit reconnaître ces difficultés et les prendre en considération pour que la leçon de jeu soit un plaisir pour tous les élèves. La phase de planification avec les élèves sert notamment à aborder ces aspects.

Contenus, objectifs, accents

Les jeux ou formes jouées adaptés au niveau et à l'âge des élèves doivent conserver l'esprit, la logique, l'intérêt du jeu (réussite ou échec) et garantir *l'égalité des chances*. A chaque degré scolaire correspondent des objectifs et des accents spécifiques:

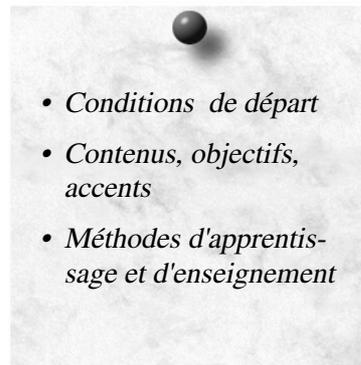
- A l'école enfantine (➔ manuel 2) et aux premiers degrés primaires (manuel 3), introduire les jeux de poursuite, de cache-cache, d'approche, de mimes, etc.
- Au degré moyen (➔ manuels 3 et 4), l'accent est porté sur la formation générale de base dans divers jeux. Certains jeux sportifs sont intégrés, mais en les adaptant à l'âge des élèves (par ex. sous forme de mini-basket, mini-volley).
- Au degré supérieur (➔ manuels 5 et 6), les jeux sportifs constituent le contenu principal du domaine des jeux. Certains jeux sont choisis et pratiqués sur des périodes prolongées.

Méthodes d'apprentissage et d'enseignement

Les structures des petits jeux peuvent être adaptées sans autre aux joueurs. Par contre, s'il s'agit d'un jeu sportif codifié, les règles peuvent être modifiées afin de faciliter l'intégration de tous les élèves, mais en sauvegardant la logique de l'activité.

La transmission d'un jeu sportif peut se faire en alternance sur deux modes: l'enseignement *directif* (une progression méthodologique par exemple) ou la *l'enseignement réciproque*. Si l'enseignant constate des lacunes techniques ou tactiques, il peut interrompre le jeu et sortir du contexte, analyser, entraîner spécifiquement l'un ou l'autre élément. Ce principe d'enseignement "**g**lobal-**a**nalytique-**g**lobal" (G-A-G) convient bien pour l'enseignement des jeux à condition de veiller à ne pas automatiser les habiletés hors du contexte de jeu.

D'une manière générale, les joueurs doivent pouvoir disposer d'une grande liberté d'action pour exprimer leurs capacités individuelles et avoir du plaisir à jouer. En conséquence, l'enseignant doit éviter d'interrompre les jeux qui fonctionnent bien, sauf pour clarifier les aspects tactiques ou techniques importants.



➔ Contenus des divers degrés:
Voir bro 5/1, page de garde n°3

➔ Apprentissage dirigé, réciproque et autonome:
Voir bro 1/1, p. 99

4.2 Réaliser

Mettre en condition

Les enfants et les adolescents sont souvent impatients de jouer. C'est pourquoi les consignes doivent être brèves, compréhensibles par tous et motivantes. Une leçon de jeu doit commencer par une forme d'activité jouée qui a un lien direct avec l'objectif d'apprentissage ou le contenu ultérieur.

Mettre en route un jeu

Avant de pouvoir commencer le jeu, il faut rappeler brièvement les règles de jeu. Si le jeu est nouveau, les explications de l'enseignant sont complétées par une démonstration ou par la répétition des règles principales par un élève.

Ensuite l'enseignant procède à la formation des équipes en tenant compte des élèves et des objectifs. Il existe de nombreuses façons de constituer des équipes: répartition des élèves par l'enseignant afin d'équilibrer les équipes, tirage au sort, répartition libre par affinité, etc. La formation des équipes par les élèves peut être dévalorisante pour les élèves plus faibles sauf si l'enseignant veille à donner l'occasion à tous les élèves de tirer les équipes. Il est recommandé de constituer des équipes équilibrées .

Observer, diriger et accompagner le déroulement du jeu

Des explications très claires et une bonne connaissance des règles de jeu n'évitent pas les dysfonctionnements et les conflits. Le rôle de l'enseignant consiste à choisir le moment et les circonstances de son éventuelle intervention. Un regard vers l'élève ou une brève consigne suffisent parfois à relancer le jeu. Si malgré tout le jeu dégénère, l'enseignant doit réagir et intervenir avec finesse. Une discussion peut permettre de déterminer les causes, de comprendre les attitudes des élèves, de résoudre le conflit et de renégocier, le cas échéant, certaines règles.

L'arbitrage peut aussi être assumé par les élèves. Ils apprennent alors combien il peut être difficile de distinguer rapidement entre un comportement licite ou illicite et de juger qui a enfreint la règle et de quelle manière. L'élève qui a fait l'expérience de l'arbitrage devient en général un joueur ou un spectateur plus tolérant envers les décisions d'arbitrage discutables, voire erronées, de même que dans un contexte sportif extra-scolaire.

Faire le bilan

Au terme du jeu, les élèves se rassemblent; la tension émotionnelle baisse et les joueurs retrouvent leur calme; le matériel est rangé. Si des conflits et des incertitudes perdurent, ils peuvent alors être réglés par la discussion.

- *Mettre en condition*
- *Mettre en route un jeu*
- *Observer, diriger et accompagner le déroulement du jeu*
- *Faire le bilan*



➔ Formation des groupes ou des équipes: placer l'élève au centre: Voir bro 1/1, p. 103

➔ Après la pratique: informer: Voir bro 1/1, p. 69 ss.

➔ Clore la leçon: Voir bro 1/1, p. 113

4.3 Evaluer

Analyser le déroulement du jeu

Une discussion finale n'est pas nécessaire si le jeu s'est bien passé et à la satisfaction de tous. Une dernière remarque de l'enseignant qui confirme cette bonne impression ou le rappel d'une situation particulière du jeu peuvent mettre un terme à la leçon.

Si une phase de jeu, une technique ou un aspect tactique ont fait l'objet d'un entraînement particulier, le résultat de l'apprentissage doit être évalué.

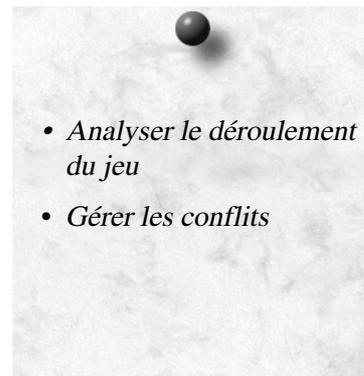
Voici quelques conseils pour la conduite d'une discussion:

- Prévoir suffisamment de temps.
- Dans un premier temps, analyser le jeu dans le cadre de l'équipe; échanger ensuite les impressions au sein de la classe.
- Inciter les joueurs à exprimer leur expérience sur la base de questions concrètes ou de situations qui leur ont paru problématiques; tenter d'y répondre ou/et compléter les propos.
- Le cas échéant, inviter les élèves dispensés à faire part de leurs sentiments.
- En tant qu'enseignant, décrire ses impressions de façon constructive et positive, évoquer le déroulement du jeu, poser des questions et faire la synthèse des décisions éventuelles.
- Réexpliquer les gestes techniques au moyen de séries d'images ou par une démonstration.



Gérer les conflits

Les caractéristiques du jeu telles que le suspense, le côté dramatique, la victoire, la défaite, etc, exacerbent les sentiments. Ce contexte chargé d'émotions peut engendrer un jeu jovial et correct, mais peut aussi parfois déclencher des conflits et des attitudes agressives. Les problèmes ayant surgi lors du jeu doivent être discutés soit au terme de la leçon ou, si le temps est limité, à l'occasion d'une prochaine leçon. Des conflits non réglés peuvent provoquer une détérioration du climat au sein d'une classe ou d'un groupe.



➔ Les styles d'enseignement:
Voir bro 1/1, p. 98

Sources bibliographiques... pour en savoir plus

- Augé, M. (1982). De l'histoire sociale à l'anthropologie religieuse. in *Le débat*, no. 19.
- Bachmann, E. et M. (1989). 1000 exercices et jeux de volley-ball. Paris: Editions Vigot.
- Bayer, C. (1979). L'enseignement des jeux sportifs collectifs. Paris: Editions Vigot.
- Bosc, G., Poulain, T. (1990). Des clés pour le basket. Paris: Editions Vigot.
- Bouthier, D. (1988). Les conditions cognitives de la formation d'actions sportives collectives. Paris V: Thèse Parlebas, (1975) Les universaux du jeu collectif, la modélisation du jeu sportifs. *EPS*, 141.
- Bromberger, C. (1995). Le match de football: ethnologie d'une passion partisane à Marseille, Naples et Turin. Paris: MSH.
- Bruggmann, B. (1989). 1000 exercices et jeux de football. Paris: Editions Vigot.
- Bucher, W. (1989). 1000 exercices et jeux de tennis. Paris: Editions Vigot.
- Bureau, J. (1993). L'amour foot; une passion planétaire. Autrement.
- Caillois, R. (1985). Des jeux et des hommes. Paris: Gallimard.
- Grehaigne, J. F. (1992). L'organisation du jeu en football. Joinville-le-Pont: Actio.
- Grehaigne, J. F. Guillon, R., (1991). Du bon usage des règles d'actions. *Echanges et controverses*, 4.
- Huizinga, J. (1985). *Homo ludens*. traduction de l'original, Haarlem, 1938.
- Marchal, J. C. (1990.) Jeux traditionnels et jeux sportifs. Paris: Editions Vigot.
- Mariot, J. (1991). Handball. Paris: Editions E.P.S.
- Metzler, J. (1986). Essai de caractérisation de la pratique scolaire du volley-ball au collège. *Spirales*, 1.
- Mombaerts, E. (1992). Football: de l'analyse du jeu à la formation du joueur. Joinville-le-Pont: Actio.
- Parlebas, P. (1976). Les universaux du jeu sportif collectif, la modélisation du jeu sportif. *Revue EPS*, 141.
- Requin, J. (1980). Anticipation et comportement. Paris: CNRS.
- Théodoresco (1977). Théorie et méthodologie des jeux sportifs. Les éd. français réunis.
- Thibert, J., Rethacker, J.P. (1991). La fabuleuse histoire du football. Paris: Nathan.
- Vary, P. (1988). 1000 exercices et jeux de basket-ball. Paris: Editions Vigot.
- Villepreux, P. (1991). Le rugby. Paris: Denoël.