

# L'Éducation Physique en Mouvement

Revue professionnelle en ligne

Numéro 10 | Décembre 2023

## | Editorial

Enseigner l'éducation physique autrement

## | Thématiques

Éducation à la durabilité

Gamification

Évaluation pour les apprentissages

La télé supervision dans la formation des enseignants



**ENSEIGNER L'ÉDUCATION PHYSIQUE  
AUTREMENT**

Mots clés : Collaboration | Basketball | Didactique | Coaching | Capacités transversales



### Julien Isenring

UER Didactiques de l'éducation physique et sportive (UER-EPS), Haute École Pédagogique du Canton de Vaud (HEP Vaud), Lausanne, Suisse

@ : [julien.isenring@hepl.ch](mailto:julien.isenring@hepl.ch)



### Magali Descoedres

UER Didactiques de l'éducation physique et sportive (UER-EPS), Haute École Pédagogique du Canton de Vaud (HEP Vaud), Lausanne, Suisse

## UN « ESCAPE GAME » AU SERVICE DE LA COOPERATION

### Résumé

Cet article propose un témoignage d'un après-midi sportif mis en place dans un établissement de la périphérie lausannoise durant ces dernières années. Il a pour but d'améliorer la cohésion de la classe en travaillant sur la coopération. L'activité proposée est un *escape game*. L'intention est de proposer aux élèves et à leur maître de classe une expérience à vivre de laquelle ils tirent des enseignements en termes de fonctionnement de groupe.

Les résultats montrent que cette activité ponctuelle, quoique plaisante pour les participants, ne permet pas de mesurer de réels apprentissages à moyen terme. Il s'agit donc de quitter le ponctuel pour glisser vers un projet d'une autre ampleur. La coopération serait alors découpée en habiletés comme autant d'objets d'apprentissage et se développerait à l'intérieur d'une séquence transversale. L'*escape game* s'y intégrerait avec davantage de sens ; la coopération serait travaillée plus profondément.

### Le contexte

Dans cet établissement scolaire de la périphérie lausannoise, le constat est le suivant : la plupart des classes de la voie générale (VG) tendent à perdre leur unité, peut-être une part de l'ancienne identité de la voie secondaire générale (VSG). Bien que subjective, cette observation semble partagée par de nombreux collègues. Depuis l'instauration de la Loi sur l'enseignement obligatoire (LEO) en 2011, les élèves, selon les branches et leurs niveaux, sont souvent répartis dans des groupes différents. Cela a pour conséquence qu'un titulaire de la maîtrise de classe n'enseigne parfois qu'une seule période hebdomadaire en effectif complet. Aussi, la notion de classe, comme celle de groupe uni qui traverse une scolarité similaire au niveau du vécu, a changé, notamment en termes de cohésion. Le Plan d'études romand (2010) définit, en effet, dans la formation générale du cycle 3, l'objectif

« Vivre ensemble et exercice de la démocratie ». Nous avons choisi de le traduire en un objectif plus commun : améliorer la coopération entre élèves. L'objectif premier est explicite, les plus-values sous-jacentes touchent le bien-être des élèves et leurs apprentissages. Un cadre de travail plus harmonieux permet un travail plus efficient.

L'apport de l'éducation physique est alors précieux. Cette « discipline à part entière mais entièrement à part » (Hébrard, 1986) réunit tous les élèves de la classe. De plus, elle offre un terrain propice à un travail sur cette unité (la classe) parfois chancelante. Les émotions (De Diesbach-Dolder, 2022), les corps (Paintendre et al., 2022), les contacts physiques (Margas et al., 2019) comme les échanges verbaux deviennent autant d'occasions de travail coopératif. Car il s'agit bien d'un travail et c'est là que réside notre premier défi :

Comment faire de la coopération un objectif d'une leçon

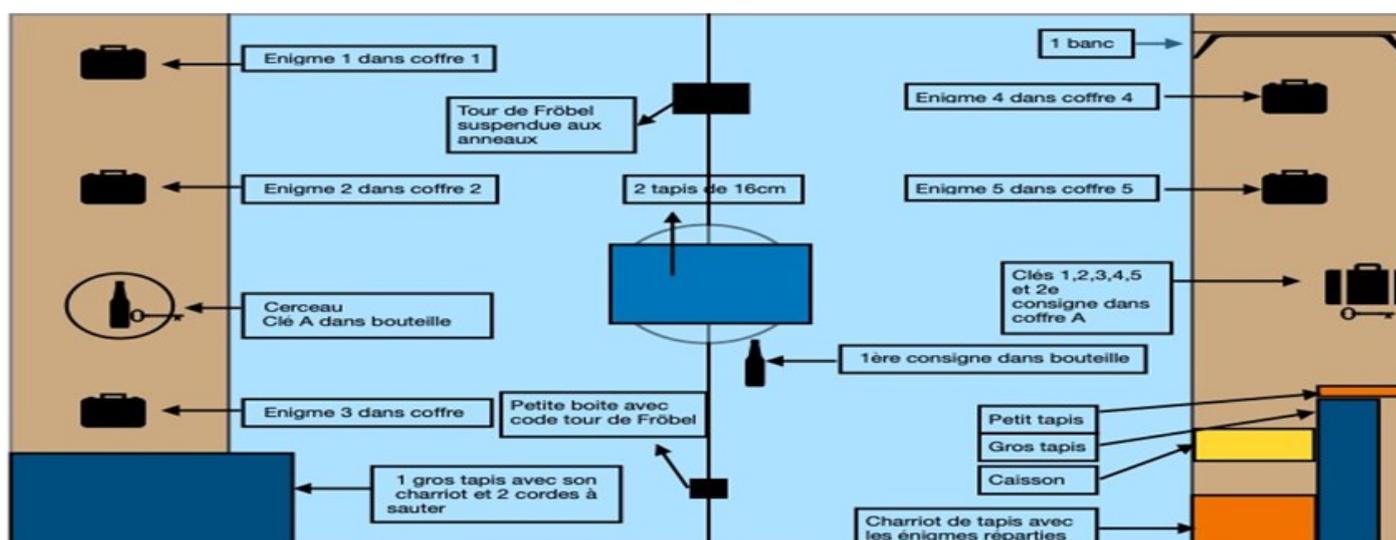


Figure 1. Plan de la salle

d'éducation physique ? Comment placer l'éducation physique au service de la cohésion de classe ?

**Le projet**

Enseignants d'éducation physique, nous avons donc réfléchi à une leçon de deux périodes que l'on pouvait proposer aux 9e (12-13 ans) durant un après-midi sportif en début d'année. D'emblée, nous souhaitions éviter tout discours moralisateur, afin d'enrôler le plus grand nombre d'élèves. Nous avons donc pensé à une expérience de laquelle chaque classe pourrait tirer des enseignements. L'escape game convenait à ce double objectif d'expérience vécue pour améliorer la coopération.

La leçon repose sur un monde fictif : les élèves deviennent des rescapés d'un naufrage. Ils se retrouvent sur un canot de sauvetage – deux tapis superposés – au milieu de l'océan – la partie centrale de la salle de sport. L'histoire débute par quelques mots des enseignants qui définissent ce monde et une règle : vous ne pouvez pas toucher la mer – le sol (Figure 1). Dans ce cas, des pirates – les enseignants – les capturent et les placent dans une prison de laquelle ils doivent s'évader. L'histoire commence et les élèves, après avoir trouvé une bouteille dans la mer, apprennent qu'ils doivent atteindre une rive et y construire une tour en lingots d'or (Figure 2). Ces lingots sont des Kaplas qu'ils reçoivent en résolvant des énigmes réparties dans des coffres. Au terme de cette partie principale, les élèves sont réunis à marée basse – ils peuvent alors marcher au centre de la salle – et participent à une dernière activité : la tour de Fröbel. Chaque élève tient une corde. Toutes les cordes actionnent ensemble une grue qui permet d'empiler des plots en bois.

Il existe dans cette leçon un mouvement dynamique de coopération : les élèves commencent ensemble, groupés sur les tapis, se répartissent ensuite en fonction des compétences de chacun selon les énigmes qu'ils parviennent à résoudre, et terminent à nouveau ensemble, en formant un seul groupe.

Le titulaire de la maîtrise de classe est invité, parce qu'il est nécessaire au bon déroulé. Il fait partie de la classe. Il en est même répondant et se sent souvent

responsable. Ainsi, sa participation active, au même titre que celle des élèves, permet son implication dans ce projet fictif. Surtout, le maître de classe fait souvent quelques gestes précieux, notamment la clarification de la mission commune lorsque les élèves la perdent de vue. En termes de coopération, si chaque acteur sait où il va, il pourra donner du sens à chaque activité, précisément parce qu'elle sert le projet commun (construire une tour pour s'évader). Concrètement, si chaque élève comprend le projet d'évasion commune, il sera plus motivé à participer à la résolution d'énigmes.

A la fin de l'activité, la classe est réunie au pied de sa tour. Nous proposons un court temps de retour sur leur vécu qui s'articule autour de ces questions :

*Qu'est-ce qui a été nécessaire pour que vous réalisiez cette tour ?*

*Quelles difficultés avez-vous rencontrées et comment les avez-vous relevées ?*

*Que pourriez-vous améliorer si c'était à refaire ?*

A la suite de cet échange, nous ouvrons la discussion : *Si le projet de cette leçon était de construire ensemble une tour en 90 minutes, quel pourrait être le projet des trois ans à venir pour la classe ?* Nous invitons les maîtres de classe à reprendre ces derniers éléments un autre jour pour définir la mission, le projet, la tour de leur classe.

**Le constat**

Depuis quatre ans, chaque classe de 9e de l'établissement participe une fois en début d'année à cet escape game. Les résultats observés ainsi que les échanges avec les titulaires de maîtrise sont variés, mais se recoupent autour de ces deux points :

Les titulaires et les élèves éprouvent du plaisir à participer à cet après-midi sportif.

S'ils ont l'impression de travailler la coopération durant cette leçon, ils n'observent aucune amélioration significative à moyen terme.

Deux anciens étudiants de la HEP, Flühman et Fink (2023), ont mené une recherche sur ce sujet et leurs résultats vont dans le même sens. Ces derniers tendent même à mesurer un effet contreproductif sur la coopération entre élèves. Les hypothèses de leur travail de recherche ne sont pas corroborées par leur recueil de données, puisque leur étude « *démontre donc que la participation ponctuelle à un escape game en éducation physique a tendance à faire diminuer l'interdépendance coopérative* » (p. 39).

Aussi, nous pouvons énoncer qu'une activité ponctuelle au service de la coopération telle que la participation à un escape game ne permet pas d'apprentissages significatifs, remarquables et pérennes, dans les capacités transversales et ce particulièrement au niveau de la collaboration.

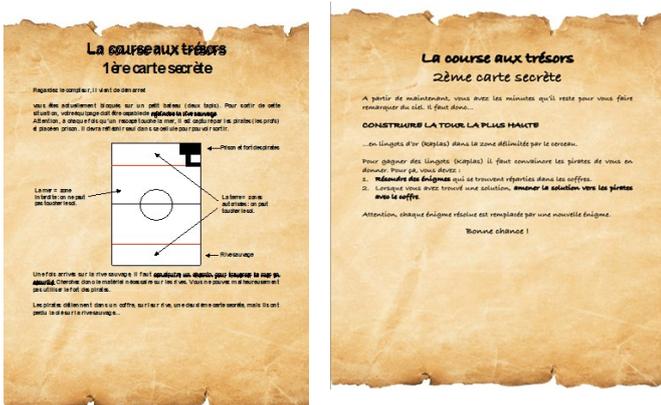


Figure 2. Exemples de cartes secrètes



## Le bilan et les perspectives

Aujourd'hui se pose donc cette seconde question :

*Comment construire une séquence au service de la cohésion de classe ?*

L'*escape game* comme expérience coopérative vécue, garde un sens, mais il s'agit de l'intégrer à des apprentissages construits autour de la notion de coopération. Le travail devient alors passionnant et dépasse largement le cadre de l'éducation physique.

Si chaque composante des objectifs de la Formation Générale du PER (FG 14-15-24-25-34-35)<sup>1</sup> ne peut intégrer cette potentielle séquence de début de 9e, la plupart peuvent contribuer à construire de manière cohérente un projet plus global, mené conjointement par le groupe de professionnels qui intervient dans la classe. Ou alors, il serait également envisageable d'appliquer à cette notion de coopération un modèle réfléchi par

Thiébaud et Bichsel (2015) qui « s'articule sur quatre dimensions clés de la coopération au service de la production collective : le sens partagé, l'organisation et les méthodes de travail (l'implication des individus), les relations de groupe ou d'équipe » (p. 4).

Cette réflexion sur les éléments que contient la coopération permettrait de définir des objectifs à l'intérieur de ces dimensions, afin de peut-être tendre vers des activités coopératives ponctuelles, mais vectrices de progrès chez les élèves.

L'*escape game* prendrait alors un sens plus profond, moins déconnecté de ce que font les élèves dans leurs autres cours. Titulaires, enseignants et élèves, seraient alors concernés par cette préoccupation majeure, garante d'un climat de travail serein et adéquat, et par là de meilleurs résultats scolaires.

Nous avançons dans cette direction, mais une question,

<sup>1</sup>Participer à la construction de règles facilitant la vie et l'intégration à l'école et les appliquer ; Assumer sa part de responsabilité dans la réalisation de projets collectifs ; Reconnaître l'altérité et développer le respect mutuel dans la communauté scolaire ; Planifier, réaliser, évaluer un projet et développer une attitude participative et responsable ; Reconnaître l'altérité et la situer dans son contexte culturel, historique et social



à la fois latente et potentiellement capable de remettre en question le bienfondé de cet *escape game* demeure : comment les apprentissages issus d'un monde imaginaire peuvent-ils glisser dans le monde réel ? Le jeu a ceci de particulier qu'il comprend des règles auxquelles on doit se tenir. Nous quittons la personne pour devenir personnage. L'élève devient naufragé, l'enseignant pirate. L'environnement répond à ce même principe : la salle est une mer, les règles diffèrent. Ainsi, chaque élève vit une expérience fictive de laquelle nous espérons qu'il s'enrichira d'habiletés à appliquer dans un monde réel, totalement différent.

Certains auteurs (Bouzou et de Funès, 2018) mettent en évidence l'inefficacité du jeu, pour favoriser la cohésion d'un groupe, dans des divers ateliers souvent proposés en entreprise.

« L'action, comme le travail, n'est pas un jeu, car elle renvoie à la réalité, là où le jeu tente au contraire de lui échapper. (...) Jouer, c'est accepter la convention d'un monde imaginaire où il est entendu qu'on se conforme à des règles ou à des situations irréelles aussi rigoureusement que si elles étaient vraies. (...) En jouant, on joue à oublier la réalité de ce qui existe même si on ne l'oublie pas complètement, sauf à sombrer dans le délire. Jouer, c'est en somme jouer à oublier qu'on joue. Le jeu n'est donc possible que par un consentement à vivre l'irréel comme s'il était réel et à n'accorder provisoirement pas plus d'attention à la réalité que si elle n'existait pas » (pp.118-119).

Ils ajoutent : « Don Quichotte voit dans un moulin un géant, dans une modeste auberge un château mirifique, dans des grands de blés des perles d'Orient. Son imagination fait la loi. Il est pauvre en réalité et riche en fictions, comme le sont certaines entreprises qui préfèrent les jeux au sens de l'action, et les mots creux aux mots qui parlent. Pourquoi préférer la fiction ? Car la réalité est difficile et douloureuse » (p.120).

Toutefois, en contexte scolaire, nous pensons pallier ce constat déficitaire par la richesse d'une séquence transversale, par l'accompagnement professionnel pendant les activités et par les discussions qui explorent les potentiels apprentissages de ces temps de jeu.

### Bibliographie

Bouzou, N., & De Funès, J. (2018). La comédie (in)humaine. L'Observatoire Eds De.

De Diesbach-Dolder, S. (2022). Apprentissage scolaire : lorsque les émotions s'invitent en classe... Une analyse socioculturelle des pratiques d'enseignement en éducation interculturelle. Éditions Alphil. DOI : 10.33055/ALPHIL.03189

Fink, L. & Flühmann, D. (2023). Développer la coopération entre élèves grâce à un escape game en éducation physique. Mémoire professionnel de Master secondaire 1. Haute école pédagogique, canton de Vaud.

Loi sur l'enseignement obligatoire - LEO (2011). Repéré à [https://www.vd.ch/fileadmin/user\\_upload/themes/formation/sante\\_scolaire/fichiers\\_pdf/Loi\\_sur\\_l\\_enseignement\\_obligatoire\\_\\_LEO\\_.pdf](https://www.vd.ch/fileadmin/user_upload/themes/formation/sante_scolaire/fichiers_pdf/Loi_sur_l_enseignement_obligatoire__LEO_.pdf)

Margas, N., Buchs, C., & Cazin, C. (2019). Les créations d'affiliation en éducation physique. Mises en œuvre de principes pédagogiques et didactiques porteurs d'affiliation entre élèves et groupes d'élèves en éducation physique. L'Éducation physique en mouvement, 1. <https://doi.org/10.26034/vd.epm.2019.3467>

Paintendre, A., Terré, N., & Gottsmann, L. (2022). Vers une conception holiste de l'activité de l'élève et de ses apprentissages : repenser la relation à son corps et à son environnement ? L'EPS du XXI<sup>e</sup> siècle ou les enjeux d'une EP de qualité (1981-2021). In T. Froissart, A. Paintendre & J. Saint-Martin (Eds.). éPUre. hal 10670/1.xph5w7

Plan d'études romand - PER (2010, 2016). CIIP. Repéré à <https://www.plandetudes.ch>

Thiébaud & Bichsel (2015, juillet). Faciliter la coopération au sein de groupes et d'équipes professionnels. Communication présentée à la Biennale de l'Éducation au CNAM, Paris.