L'Education Physique en Mouvement Revue professionnelle en ligne

Numéro 11 | Juin 2024



L'INTERDISCIPLINARITÉ EN ÉDUCATION **PHYSIQUE**

Mots clés: Jeux traditionnels | Récit | Imaginaire | Engagement corporel



François Ottet

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

@: francois.ottet@hepl.ch

AU CARREFOUR ENTRE ÉDUCATION PHYSIQUE ET FRANÇAIS

LES JEUX TRADITIONNELS: DES RÉCITS À VIVRE... UN VÉCU À RACONTER

Résumé

Ce texte se propose de relater une expérience vécue par les participants à une formation proposée dans un module de formation interdisciplinaire de la HEP Vaud pour le Bachelor en enseignement primaire : « Vivre l'EPS autrement ». L'enjeu y est de concevoir des ponts interdisciplinaires entre Éducation physique (EP) et d'autres disciplines. L'EP s'ouvre alors à des formes de pratiques scolaires alternatives. Ces formes nous questionnent, nous professionnels, sur la nature des pratiques support des apprentissages en EP et sur leur contribution au projet de l'École.

Les jeux traditionnels, des pratiques habituelles en EPS

Il n'est pas rare de voir des jeux traditionnels être proposés aux élèves dans les cours d'éducation physique (EP). Des formes les plus classiques de jeux de poursuite, de balles à deux camps ou encore de jeux d'approche, aux adaptations plus modernes que l'on retrouve dans des propositions de Burner Games (Sutter, 2012), voire dans des transpositions d'univers de la littérature Fantasy ou de jeux vidéo, ce type de pratique est programmé des plus petites classes à l'Université¹. On leur attribue a priori volontiers la qualité de faire bouger les élèves et ceux-ci se laissent souvent prendre au jeu, engageant alors une activité intense tant sur le plan physique, qu'émotionnel. En observant attentivement les élèves, l'enseignant y récolte des traces de modification de comportements suscités par des enjeux stratégiques.

Ces jeux, entre autres caractéristiques, ont deux particularités qui les distinguent des jeux sportifs et présportifs tels que le *Basketball* et le *ballon derrière la ligne*. Marchal (1990) évoque leur dimension paradoxale, que l'on ne retrouve pas dans les jeux sportifs collectifs. Dans ces jeux, « les règles ne permettent pas au joueur de savoir [en permanence] si les actions d'un autre vont être vis-à-vis de lui de l'ordre de la collaboration ou de l'opposition ». Ainsi un joueur peut décider de perdre momentanément (p.ex. se laisser toucher) pour un gain plus important permettant à son équipe de terminer la partie, faisant ainsi la preuve de ressources d'anticipation et de compréhension de la complexité des situations provoquées par ce type de

jeux. D'autre part, les jeux traditionnels font appel de manière importante à l'imaginaire. Ces particularités en font des pratiques potentiellement pertinentes pour le développement des ressources psychiques de l'enfant et justifient leur présence dans les programmes d'EP.

Et si on mettait l'imaginaire au cœur de l'apprentissage!

C'est à partir du constat suivant, relevé depuis plusieurs années sur le terrain, que la démarche interdisciplinaire « Des histoires à vivre » s'est construite dans le cadre d'un module de formation de la HEP Vaud, autour d'enjeux pour « Vivre l'EPS autrement » : ordinairement, l'enseignement d'un jeu se déploie à partir de règles qu'il s'agit d'appliquer pour jouer. L'enseignant expose les règles avant de jouer. L'élève qui ne s'y conforme pas, s'entend traiter de tricheur par les autres joueurs. Le but du jeu est le gain de la partie. Au-delà de la connaissance des règles et de la maîtrise du jeu, une « autre EPS » met l'accent sur le processus, sur l'expérience vécue par les élèves, sur les compétences mobilisées transversales service compréhension de la notion de règle.

Chercher une voie alternative à l'exploitation des jeux traditionnels en EP, pour « vivre l'EPS autrement » nous a conduit à la proposition suivante : et si le jeu des planètes² nous était conté!

Imaginez ! Les élèves errent dans la salle, la voix du narrateur - l'enseignant - les conduit au fil du récit... Des humains sillonnent l'univers à la recherche d'une planète pour s'y installer... Certains trouvent un endroit encore inhabité et décident d'y construire un monument

¹ Celle de Lausanne par exemple dans son catalogue actuel des offres Sport Santé https://sport.unil.ch/?mid=90&aid=255

² Jeu de type traditionnel connu dans le contexte scolaire vaudois, opposant deux équipes dont le but est de détruire les satellites et la planète des adversaires https://ressources-eps-vd.ch/le-jeu-des-planetes/

symbolique, en trois dimensions, qui se verrait de loin pour dire : « ici, c'est chez nous ! »

Des cerceaux jonchent le sol, les élèves les récupèrent, se réunissent par groupes pour inventer ce monument ; des idées fusent ; on s'écoute ou pas ; on teste ; on tombe d'accord et on assemble les cerceaux : « ça tient debout ! » Le conteur poursuit... Le gros défaut des humains est leur orqueil. Ils n'acceptent pas que d'autres puissent avoir un monument, comme eux! Ils décident alors de chercher à le détruire à l'aide des débris de météorites qui flottent dans l'espace. L'enseignant lance des balles dans la salle. S'engage alors une bataille de l'espace - pour peu on entendrait un célèbre thème musical en arrière-fond sonore - pour faire tomber la construction des autres. La première partie se termine. Les élèves se sont organisés comme ils ont pu pour réagir à l'intrigue qui leur a été dévoilée : défendre leur monument et chercher à atteindre celui des autres.

Des stratégies ont émergé : se rapprocher de la planète adverse ; contourner les adversaires ; les encercler ; former une barricade autour du *monument* ; récupérer les projectiles ; contre-attaquer. Les élèves racontent leur bataille.

Vers une exploitation du vécu des élèves

L'enseignant relance : « on rejoue ! » La nouvelle partie s'organise, des rôles apparaissent, les stratégies sont mises à l'épreuve. La partie se termine. « Avez-vous eu du plaisir ? » demande l'enseignant. L'enjeu est lâché ! C'est le plaisir de jouer, de s'engager dans ce que ce jeu propose d'éprouver, qui est le centre d'intérêt voire de gravité de cette forme de pratique. Tout tourne autour de l'émotion ressentie. Si les élèves manifestent leur plaisir, alors on peut rejouer une partie telle quelle. C'est qu'ils y trouvent leur compte, ils ont encore de l'énergie à consacrer à l'élaboration de stratégies, à l'entraînement de comportements qui procurent de l'envie.

Si de la frustration se manifeste, c'est le moment de passer à l'étape suivante. « Qu'est-ce qui enlève le plaisir de jouer ? ». La question est posée aux élèves : « les parties sont trop courtes ! Des joueurs tirent n'importe où

et trop fort ! » Des suggestions sont proposées par les élèves. On en choisit une que l'on va tester : « il faut plus de cibles à faire tomber ! » Et on rejoue. Les règles sont au cœur de l'activité des élèves.

L'EP a fourni la matière : le scénario, les péripéties, les rôles, les sensations, les émotions. Il est temps de mettre tout cela en récit. Les élèves sont invités à choisir un épisode du jeu vécu et à le retranscrire, à la manière d'un conte ou d'un récit d'aventure. Leur personnage évolue dans un univers imaginaire nourri par le vécu ; on doit pouvoir lire ce qu'il éprouve, de la *peur*, de la *surprise*, ... ; comment décrire l'espace occupé par les protagonistes et le temps ressenti au fil de l'intrigue ? Les élèves mettent leur expérience de joueur au service du texte. Les rédactions ne sont pas encore assez denses ! Pas de souci, on aura l'occasion de rejouer, de revivre des sensations ; le corps percevra de nouveaux éléments à intégrer au texte.

Une démarche interdisciplinaire

« Des histoires à vivre » peut s'envisager à partir d'une introduction de conte - il était une fois, ... - à transformer en jeu, du Français vers l'EP, ou inversement comme cidessus, de l'EP vers le Français. En référence au Plan d'études romand (PER), les enjeux disciplinaires de production de l'écrit pour le Français et de travail sur les règles en EP sont bien présents. Cette proposition de démarche mobilise l'imagination, au service des apprentissages disciplinaires visés, en tant que capacité transversale à développer, tirant parti des ressources du corps dans toutes ses dimensions motrice, psychique, perceptive, cognitive. Elle ouvre un espace de réflexion pour penser la contribution de l'EP au projet global de formation de l'élève du PER au-delà des enjeux disciplinaires. Dans cette perspective, l'élève est considéré comme un enfant dont l'imaginaire est une puissante source de développement. Les dimensions sensible et symbolique de son engagement corporel y sont valorisées et associées aux ressources cognitives, que l'on trouve mobilisées davantage explicitement dans des pratiques plus traditionnelles d'apprentissage en EP. Une opportunité pour « vivre l'EPS autrement ».

Bibliographie

Marchal, J.-C. (1990) Jeux traditionnels et jeux sportifs, Bases symboliques et traitement didactique, Paris, Vigot

PER, Plan d'étude Romand. https://portail.ciip.ch/per/pages/presentation-generale

Sutter, M. (2012) Burner games. Mobilesport.ch 09/2012. OFSPO, Macolin