

L'Éducation Physique en Mouvement

Revue professionnelle en ligne

Numéro 13 | Juin 2025



**LA PLACE DU JEU EN ÉDUCATION
PHYSIQUE**



Jérôme Visioli

Maître de Conférences, CREAD EA 3875, Faculté des Sciences du Sport et de l'Éducation, Université de Bretagne Occidentale, Brest, France.

jerome.visioli@univ-brest.fr

PENSER LE JEU EN ÉDUCATION PHYSIQUE POINTS DE REPÈRES ET PERSPECTIVES D'INNOVATION

Résumé : Cet article propose des points de repères pour intégrer le jeu en éducation physique (EP) et ouvrir à des perspectives d'innovation. Il est structuré autour de trois axes principaux. D'abord, la première partie souligne l'importance des jeux traditionnels en EP, en les présentant comme des compléments précieux à l'enseignement des activités physiques, sportives et/ou artistiques (APSA), grâce à leur richesse éducative et leur potentiel à favoriser la socialisation et l'inclusion. Ensuite, la deuxième partie aborde le projet de « reludiser » les APSA, consistant à réaliser des choix didactiques pour rendre les séances plus engageantes sans sacrifier aux objectifs d'apprentissage. Enfin, la troisième partie explore l'intégration des jeux (jeux de cartes, jeux de société, jeux vidéo) dans l'enseignement des APSA, en discutant leur potentiel pour dynamiser et enrichir l'expérience des élèves. Ces trois axes ouvrent à des pistes d'expérimentations professionnelles innovantes, mais également à des perspectives scientifiques pour évaluer les effets de ces dispositifs sur l'activité des élèves en EP.

La problématique du jeu à l'école

La place du jeu à l'école a toujours suscité des débats. Certains considèrent qu'il n'a pas sa place dans un espace d'effort et de rigueur, tandis que d'autres défendent son potentiel innovant et son rôle essentiel pour engager les élèves et favoriser les apprentissages. Cette position est soutenue par les travaux sur le développement de l'enfant, qui montrent que le jeu est fondamental pour l'apprentissage et la socialisation. Piaget (1945) souligne son importance pour la découverte de soi et des autres, tandis que Vygotski (1976) insiste sur son rôle dans le développement des habiletés, du langage et de la pensée. Freud (1920) considère le jeu comme un espace d'expression émotionnelle et créative. En synthèse, le jeu peut être envisagé comme un levier d'innovation pour dépasser des pédagogies traditionnelles à l'école (Sanchez, 2023).

Il est possible de définir le jeu comme une activité essentielle des sociétés humaines, régie par des règles et génératrice de plaisir (Huizinga, 1938). Il existe différentes formes de jeu, telles que la compétition, le hasard, l'imitation et le vertige, qui témoignent de sa richesse (Caillois, 1958). Pour en revenir à l'école, dans les pays nordiques, le jeu est souvent envisagé comme un outil d'innovation pédagogique, alors que dans les pays latins, il est souvent perçu essentiellement comme récréatif (Musset & Thibert, 2009). La scolarisation du jeu soulève la question de l'équilibre entre liberté ludique et contraintes

éducatives, influençant ainsi sa place dans les pratiques pédagogiques (Bougère, 2006).

Le jeu en éducation physique : un potentiel d'innovation

En éducation physique (EP), la question du jeu revêt une dimension particulière en raison des spécificités de la discipline. L'EP a souvent opposé jeu et travail, comme le souligne Liotard (1997), une dichotomie qui trouve ses racines dans l'histoire de la discipline, où le jeu était perçu comme incompatible avec les exigences éducatives. Cependant, la tendance actuelle est plutôt de considérer que le jeu peut constituer un levier d'innovation pédagogique, en favorisant l'engagement des élèves, en masquant la perception de l'effort, en facilitant l'apprentissage des compétences motrices et sociales (Dugas, 2008). Toutefois, son efficacité dépend de l'intervention de l'enseignant et du contexte d'enseignement. Cet article a pour objectif de fournir des repères pour intégrer le jeu en EP, et de dégager des perspectives pour en faire un véritable moteur d'apprentissage. Trois axes structureront cette analyse : la première partie s'intéressera à la place des jeux traditionnels en EP, en les présentant comme des compléments pertinents à l'enseignement des activités physiques, sportives et/ou artistiques (APSA), grâce à leur richesse culturelle et éducative. La deuxième partie abordera les choix didactiques permettant de « reludiser »

la pratique des APSA, en rendant les séances plus engageantes et formatrices. Enfin, la troisième partie explorera l'intégration des jeux modernes, tels que les jeux de cartes, de société ou vidéo, dans les pratiques pédagogiques de l'EP, en mettant en lumière leur potentiel pour enrichir l'enseignement des APSA.

Intégrer les jeux traditionnels en éducation physique

L'intégration des jeux traditionnels en EP s'inscrit dans un débat historique. Parlebas (1999), défenseur de leur inclusion, souligne leur richesse culturelle et éducative. Enracinés dans des traditions locales, ces jeux véhiculent des valeurs telles que la coopération, le respect des règles et la gestion des conflits. Contrairement aux sports modernes souvent standardisés, ils offrent une grande diversité de situations motrices et relationnelles, favorisant socialisation et inclusion, tout en permettant aux élèves de développer des compétences transversales physiques et sociales. Bordes (2023) prolonge cette réflexion en explorant les interactions possibles entre jeux traditionnels et APSA, par exemple lors des échauffements en sports collectifs. Dans une approche psychanalytique, Montagne (2009) met également en avant l'impact positif de ces jeux sur le climat scolaire. Des jeux comme le « Ballon prisonnier » ou le « Béret » aident les élèves à sortir de postures conflictuelles, favorisent le respect des règles et la collaboration, créant ainsi un environnement propice à l'apprentissage. Selon l'auteur, les jeux traditionnels en EP ouvrent à un autre rapport à soi, aux autres élèves, à l'enseignant et, plus largement, au monde, en offrant un espace d'expression moins contraint que d'autres formes d'apprentissage. Ils constituent ainsi une opportunité de contribuer au mieux-être intime des adolescents, favorisant par extension leur mieux-être social : « en permettant aux élèves d'entrer en EP par le jeu, ces pratiques ouvrent un espace où les sujets de la leçon peuvent s'exprimer au-delà des cadres normatifs, retrouvant ainsi la joie (au sens de Spinoza) et la jubilation (au sens de Lacan) qu'ils sont en droit d'attendre de l'expérience scolaire » (p. 73). Ces éléments ouvrent la voie à deux formes d'intégration : des séquences exclusivement dédiées aux jeux traditionnels d'une part, et leur incorporation dans l'enseignement des APSA d'autre part, par exemple en les mixant avec des activités comme la course d'orientation (Petiot, 2021). Ainsi, loin d'être obsolètes, les jeux traditionnels sont des leviers potentiels d'innovation pédagogique pertinents pour répondre aux défis contemporains de l'EP, qui ouvriront encore à l'avenir des perspectives d'expérimentations professionnelles.

« Reludiser » l'enseignement des APSA en éducation physique

Parlebas (1999) souligne que le sport, bien qu'il ne soit pas un jeu en soi, peut le devenir en évitant une sportivisation excessive, qui privilégie la technicité au détriment du plaisir et de l'engagement des élèves. Cette problématique peut par exemple s'illustrer dans les sports collectifs comme le handball, où des pratiques trop répétitives ou décontextualisées risquent de démotiver les élèves. Pour « reludiser » l'enseignement de cette pratique sportive, Visioli (2017) propose l'utilisation centrale de matchs à thème, introduisant des contraintes spécifiques (limitation des dribbles ou des passes, positionnement d'un joueur Joker supplémentaire, jeu en silence, utilisation d'un tapis par le gardien, etc.). Cela permet potentiellement d'apprendre en jouant tout en articulant acquisitions techniques, tactiques, méthodologiques et sociales. Plus globalement, Visioli (2023) propose plusieurs principes susceptibles de guider les enseignants d'EP : importance de conserver la complexité des situations de jeu, inscription dans une pédagogie des alternatives, intégration systématique du duel gardien / tireur, préservation des équilibres dans les rapports de force individuels et collectifs, progressivité dans les niveaux d'opposition, accompagnement des élèves dans la construction d'un projet de jeu collectif. En appliquant ces principes, les enseignants peuvent travailler à « reludiser » l'enseignement du handball en EP. Cette démarche est à l'évidence transposable dans les autres sports collectifs, dans les autres activités d'opposition, et plus largement à des perspectives d'expérimentations professionnelles dans toutes les autres APSA. Une telle approche rejoint les principes de pédagogies innovantes telles que le Teaching Games for Understanding (TGfU), développé à la fin des années 1970 et 1980. Ce modèle s'est progressivement enrichi avec des variantes comme le Game Sense (Light, 2012) qui place le jeu au cœur des séances, permettant aux élèves de développer leurs compétences dans des contextes réalistes, tout en renforçant leur plaisir et leur implication dans l'activité.

Intégrer des jeux dans l'enseignement des APSA en éducation physique

Selon Terré (2015), le jeu n'est pas seulement un levier d'engagement, mais aussi un outil puissant pour favoriser les apprentissages. En intégrant des jeux variés (jeux de cartes, jeux de société, jeux vidéo) et en les associant aux APSA, l'enseignant transforme potentiellement l'effort en plaisir, stimule la créativité des élèves, tout en consolidant des compétences motrices, méthodologiques et sociales.

Par exemple, Roure et al. (2023) définissent la gamification comme l'intégration d'éléments ou de mécanismes issus des jeux vidéo dans des contextes non ludiques afin de renforcer l'engagement et la motivation des participants. Ils illustrent cette approche dans l'enseignement du handball en s'inspirant de Mario Kart : chaque élève choisit un personnage, voit son avatar évoluer au fil des leçons et progresse en débloquent des niveaux, favorisant ainsi son implication dans l'apprentissage. L'intégration des jeux de cartes peut également alimenter l'innovation en EP, à condition d'être réfléchi et alignée sur les objectifs spécifiques à chaque APSA. En escalade, Petiot (2019) montre que le jeu de carte permet de confronter les élèves au risque et de renforcer leur implication. Plus précisément, le « Grimpacarte » favorise un climat positif tout en renforçant l'apprentissage, à condition d'une activité de guidage des élèves par l'enseignant (Petiot, 2020). Croisant tennis de table et jeu de carte, le « Cartaping » développé par Monnet (2009) est une autre proposition innovante et intéressante. Dans une recherche récente portant sur l'activité des élèves, Petiot et al. (2024) constatent que ce jeu stimule en effet l'engagement, suscite des émotions positives, favorise la réflexion tactique et l'adaptation motrice. Toutefois, les auteurs insistent aussi sur l'importance d'une préparation minutieuse de l'enseignant pour éviter les déséquilibres de rapport de force, sélectionner les cartes ou simplifier leur utilisation. Plus récemment, Visioli et Martin (2025) ont fait la proposition de combiner la situation du « Joue tout en coup droit » avec le jeu du Cartaping. L'utilisation de ce match à thème reposant sur la contrainte de ne pas pouvoir jouer en revers permet de cibler des apprentissages, de favoriser la répétition des frappes de coup droit, de préciser les régulations de l'enseignant. L'association avec certaines cartes du jeu permet de conserver des éléments de variabilité et de maintenir

l'engagement des élèves. Dans tous les cas, l'intégration des jeux dans l'enseignement des APSA repose nécessairement sur un processus d'appropriation par l'enseignant, ainsi que par les élèves.

Conclusion

L'objectif de cet article était de proposer des points de repères pour l'utilisation du jeu en EP, en explorant trois perspectives d'innovation professionnelle : l'intégration des jeux traditionnels, la reludisation des pratiques des APSA et l'intégration de jeux dans l'enseignement des APSA. Il est essentiel de conserver un regard critique sur l'utilisation du jeu en éducation, en rappelant que si celui-ci peut être un puissant outil pédagogique, il ne doit pas se substituer à une véritable exigence éducative ni occulter les enjeux éthiques et sociaux de l'apprentissage (Meirieu, 2004). Egalement, l'utilisation du jeu n'est efficace que dans certaines conditions. A ce titre, l'activité de l'enseignant est déterminante pour dépasser la simple utilisation du jeu à des fins d'engagement et garantir une expérience d'apprentissage enrichissante pour les élèves (Musset & Thibert, 2009). Pas ses choix didactiques et pédagogiques, il recherche une articulation subtile entre plaisir et effort, où les émotions jouent un rôle central (Visioli & Petiot, 2023). C'est dans cette tension entre engagement, défi et accomplissement que se construisent des apprentissages durables et un rapport positif à l'activité physique. Finalement, il est important d'encourager les enseignants d'EP à expérimenter ces approches innovantes, à tester des pratiques variées et à ajuster leurs méthodes en fonction des besoins spécifiques de leurs élèves. En parallèle, des recherches, comme celles de Petiot et al. (2024), sont nécessaires pour évaluer l'impact réel du jeu en EP, en particulier sur l'engagement des élèves et leurs apprentissages, afin de guider et affiner les pratiques professionnelles.

Bibliographie

- Bordes, P. (2023). Sports collectifs et jeux traditionnels : quelle cohabitation en EP ? In J. Visioli & O. Petiot (Eds.), *Encyclopédie des sports collectifs : regards croisés entre recherche et intervention*, 398-406. AFRAPS : Montpellier.
- Bougère, G. (2006). *Jeu et éducation*. L'Harmattan.
- Caillois, R. (1958). *Les jeux et les hommes*. Gallimard.
- Dugas, E. (2008). *Jeu, sport et éducation physique : Les différentes formes sociales de pratiques physiques*. AFRAPS.
- Freud, S. (1920). *Au-delà du principe de plaisir*. Payot.
- Light, R. (2012). *Game sense: Pedagogy for performance, participation and enjoyment* (1st ed.). Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9780203114643>

- Liotard, P. (1997). L'EP n'est pas jouer : La maîtrise pédagogique du plaisir en éducation physique. *Corps et Culture*, 2.
- Meirieu, P. (2004). *Le monde n'est pas un jouet*. Desclée de Brouwer.
- Monnet, J.P. (2009). Le jeu dans l'enseignement des activités de raquette en EP : l'exemple du Cartaping. In J. Visioli & O. Petiot (Eds.), *Regards croisés sur les activités de raquette*, 291-301. AFRAPS : Montpellier.
- Monnet, J.-P. (2009). Cartaping. *Revue EP*, 338, 3-5.
- Montagne, Y. (2009). Pourquoi les jeux traditionnels en EP apaisent le « Tohu Bohu » dans les classes ? Propositions de réponses depuis la psychanalyse. *Staps*, 84(2), 57-75. <https://doi.org/10.3917/sta.084.0057>.
- Musset, M., & Thibert, R. (2009). Quelles relations entre jeu et apprentissages à l'école ? *Dossier d'actualité Veille et Analyse*, 48. <http://veille-et-analyses.ens-lyon.fr/DA/detailsDossier.php?parent=accueil&dossier=48&lang=fr>
- Parlebas, P. (1999). *Jeux, sports et sociétés : Lexique de praxéologie motrice*. Insep.
- Petiot, O. (2019). Le jeu : Un moyen de confronter les élèves au risque en escalade. In O. Petiot, (Eds.) *Revue EP.S*.
- Petiot, O. (2020). Favoriser l'implication des élèves en escalade et un climat positif de classe grâce au « Grimpacarte » : Des effets tributaires de l'intervention de l'enseignant. *Dossier Enseigner l'EPS*, 5, 68-73
- Petiot, O. (2021). Le Béret'O : Un jeu traditionnel au service de l'engagement des élèves en course d'orientation. *Revue Enseigner l'EP*, 283, 25-28.
- Petiot, O., Visioli, J., & Vivot, A. (2024). Proposer le jeu du « Cartaping » en tennis de table : Quels effets sur l'activité des élèves en EP ? *Carrefours de l'Education*.
- Piaget, J. (1945). *Play, dreams and imitation in childhood*. Norton Library.
- Roure, C., Patois, L., & Rebouillat, A. (2023). La gamification des leçons d'éducation physique basée sur l'univers des cartes Pokémon : Susciter l'intérêt des élèves en personnalisant leur contexte. *L'éducation physique en mouvement*, 10, 8-10.
- Sanchez, E. (2023). *Enseigner et former avec le jeu : Développer l'autonomie, la confiance et la créativité avec des pratiques pédagogiques innovantes*. ESF Éditions.
- Terré, N. (2015). Des jeux pour apprendre en EP. *Revue EP*, 368, 62-65.
- Visioli, J. (2017). Apprendre en jouant : L'utilisation des matchs à thème dans les leçons de handball en EP. *Revue Enseigner l'EP*, 271, 26-30.
- Visioli, J. & G. Martin (2025). Joue tout en coup droit au cartaping. *Revue Enseigner l'EP*, 298, 2-7.
- Visioli, J. & Morel, J. (2023). De la logique interne du handball à la conception de principes pour un enseignement "par le jeu" en EP. In J. Visioli & O. Petiot (Eds.) *Encyclopédie des sports collectifs : regards croisés entre recherche et intervention* (pp. 445-453). Clapiers : AFRAPS.
- Visioli, J. & Petiot, O. (2023). Vers une "EP des émotions" ancrée dans la culture des APSA. *Site EP & Société*. <https://epsetsociete.fr/vers-une-eps-des-emotions-ancree-dans-la-cultur...>
- Vygotsky, L. (1976). *Play and its role in the mental development of the child*. Basic Book.

