

# L'Éducation Physique en Mouvement

Revue professionnelle en ligne

Numéro 13 | Juin 2025



**LA PLACE DU JEU EN ÉDUCATION  
PHYSIQUE**



Olivier Dieu

Maitre de conférences en STAPS, Enseignant agrégé d'EPS, Unité de Recherche Pluridisciplinaire Sport Santé Société, Université du Littoral Côte d'Opale, Calais, France.

[olivier.dieu@univ-littoral.fr](mailto:olivier.dieu@univ-littoral.fr)

## L'IMPORTANCE DU « JE » DANS LE JEU DANS LA CONCEPTION D'ENVIRONNEMENT D'APPRENTISSAGE AFFECTIF EN ÉDUCATION PHYSIQUE

**Résumé :** Dans un contexte social où le désengagement physique des jeunes devient une préoccupation de premier plan, une réflexion s'engage sur les leviers pour raccrocher les élèves à l'activité physique. Parmi ces leviers, le plaisir pris par les élèves est mis en avant dans la littérature, réhabilitant ainsi les approches par le jeu dans le cadre de l'éducation physique scolaire. Aujourd'hui cette discipline ne peut faire l'économie de la question des formats de jeu qui est loin d'être un allant de soi. L'intention de cet article, au croisement de travaux de recherche récents et de propositions professionnelles éprouvées, est de proposer une aide à la conception d'environnement d'apprentissage affectif en badminton en proposant un format de jeu qui permet aux élèves, dans leur diversité, de se saisir de différentes opportunités d'actions afin d'exprimer leur sensibilité à agir.

### Introduction : réhabiliter le jeu pour engager les élèves en éducation physique

Selon les derniers rapports épidémiologiques, 81% des jeunes n'atteignent pas les recommandations en termes de quantité d'activité physique (AP) (WHO, 2023). L'éducation physique (EP), elle-même, n'est pas épargnée par ce phénomène de désengagement physique (Luiggi et al., 2021). Des conditions pédagogiques particulières semblent donc à convoquer pour réengager les jeunes en et hors EP. L'une d'elle serait de proposer aux élèves une activité agréable et signifiante, basée notamment sur des jeux, la littérature ayant largement montré l'impact des approches par le jeu sur le plaisir éprouvé par les élèves en EP (Mo et al., 2024). En effet, si le jeu ne saurait se réduire à sa dimension ludique (Obadia, 2003), le plaisir constitue un ressort essentiel des jeux. Or, à l'école, la traditionnelle mission de « faire apprendre » les élèves a longtemps minoré l'intérêt accordé aux notions de plaisir et de jeu (Liotard, 1997). Néanmoins dans un contexte où l'EP vise la promotion d'un mode de vie actif, le rôle du plaisir en EP, puisqu'il est un levier de l'activité physique, revient au premier plan (Lentillon-Kaesner & Patelli, 2016), réhabilitant ainsi les modèles théoriques s'attachant à la conception de formats de jeu « engageants » comme l'approche conative (Bui-Xuân, 1993) et plus récemment le cadre de l'intérêt en situation (Roure & Pasco, 2020).

### La cadre théorique écologique pour appréhender l'engagement dans les formats de jeux

Bien que les enseignants d'EP soient de plus en plus

conscients de l'importance des effets affectifs en matière d'apprentissage, ils reconnaissent également qu'ils ont des compétences et des ressources limitées pour les faciliter (Teraoka et al., 2021). Les approches pédagogiques « par les jeux » (e.g 'game-based approaches'), malgré l'engouement qu'elles suscitent, ne semblent pas, sur le plan scientifique, répondre de manière satisfaisante à la question complexe de l'engagement en EP (Burns et al., 2017 ; Teraoka et al., 2021). Notre travail scientifique récent gravitant autour de la notion de format de jeu et de la question, plus large, du design pédagogique en EP (Dieu, 2024) cherche à résoudre ce problème en articulant paradigme écologique de l'activité et théories des jeux au service d'une conception 'affective' des environnements d'apprentissage en EP où l'enseignant devient un 'designer' d'expériences émotionnellement marquantes pour les élèves. Le cadre théorique écologique de l'approche par les contraintes pour expliquer le comportement en sport et dans les jeux (Renshaw et al., 2010), considère l'engagement comme un phénomène émergent résultant des interactions entre des contraintes individuelles (liées aux caractéristiques d'un individu) et des contraintes environnementales (liées au but de la tâche et aux caractéristiques physiques et sociales externes). En nous appuyant sur ce paradigme, nous proposons d'étudier l'engagement à travers l'interaction entre l'individu et le format de jeu (Dieu et al., 2022). En effet, les raisons de l'engagement ne sont pas à chercher uniquement au niveau de l'environnement (le jeu dans sa dimension objective) mais bien dans la relation d'interaction entre un

individu singulier et le jeu (le « je » dans le jeu).

## Comprendre les processus d'engagement : du jeu au « je » dans le jeu

Le badminton illustre bien la problématique des formats de jeu car s'il a été considéré, à l'origine, comme un jeu idéal en matière d'engagement, il n'est plus l'activité préférée des élèves (Deslaurier, 2007). Une des raisons avancées dans la littérature professionnelle serait que les enseignants privilégient en badminton un format unique, compétitif et individuel : « la montante descendante » qui aurait tendance à stigmatiser les plus faibles et en particulier les filles (Bréau, 2021). Néanmoins, nos recherches montrent que cette question du « format » (engageant ou non) n'est pas si évidente et que pour la comprendre l'interaction individu-format est l'unité d'analyse à adopter. Par exemple, une étude récente portant sur 55 élèves montre que, malgré son aspect individuel, le format « montante descendante », comparé à d'autres formats plus collectifs (e.g. format par équipe en score cumulé comme la ronde italienne), n'impacte pas négativement les scores de plaisir ni des filles ni des élèves en difficulté (Dieu et al., 2020b). A l'heure où le désengagement physique est une préoccupation de premier plan et afin que le badminton reste une occasion de viser conjointement le plaisir et la dépense énergétique des jeunes, l'enjeu de nos recherches est donc de mesurer l'effet de l'interaction entre conception de formats de jeu et niveau d'expertise sur l'engagement des élèves en badminton, avec en arrière-plan une question : est-il possible de mettre à jour des interactions individus-formats engageantes ?

## Structurer les formats en consonance conative pour les rendre plus attrayants ?

Parmi les théories des jeux, l'approche conative, converge avec le modèle écologique précité dans la mesure où l'engagement des élèves s'explique par un conflit socio-conatif (Bui-Xuân, 1993), c'est-à-dire une relation spécifique entre les caractéristiques d'un individu (son niveau d'expertise) et l'environnement dans lequel on le place. Elle fournit donc une catégorisation des formats de jeu sous l'angle de l'interaction individu-format. Selon l'expérience antérieure qu'ils ont accumulée, les élèves quand ils jouent au badminton expriment corporellement des modalités d'actions différentes qui traduisent leur « je dans le jeu » ou prévalence conative (Dieu, 2024). Les élèves de prévalence structurale sont mobilisés par le renvoi sécuritaire (le « je » dans le jeu » consiste à maintenir le volant en l'air), les élèves de prévalence fonctionnelle

cherchent à diriger le volant (le « je » dans le jeu » consiste à déplacer l'adversaire) et, enfin les élèves de prévalence technique sont mobilisés par l'efficacité gestuelle (le « je » dans le jeu » passe par le gain du point « direct »). Selon cette approche, la clé de l'engagement réside dans la consonance socio-conative, i.e. l'adaptation des formats de jeu aux prévalences conatives des élèves. Une étude récente (Dieu & Roure, 2022) a étudié l'impact combiné du format de jeu et de ces caractéristiques individuelles des élèves. Le but était d'étudier l'impact de 3 formats de jeu, conçus, chacun, en fonction d'une prévalence conative spécifique, sur l'intérêt en situation (IS) et la quantité d'AP. Trois formats de badminton ont ainsi été conçus (Figure 1) : la ronde italienne (RI) pour les élèves à prévalence structurale, le banco (B) pour les élèves à l'étape fonctionnelle et la montante descendante (MD) pour les élèves à prévalence conative « technique ».

Formats de jeu	La Ronde Italienne (RI)	Le Banco Bonus (BB)	La Montante Descendante (MD)
Contrainte	Score cumulé	Bonification de certains points	Faire des matchs à la suite
But	Perdre le moins de points possible/ En marquer le plus	Marquer les points bonus	Arriver sur le meilleur terrain possible
Intention	Résister physiquement	Choisir le bon moment pour placer son spécial	Abréger l'échange
Consonance conative	Structurale	Fonctionnelle	Technique

Figure 1. Les formats de jeu en badminton présentés dans l'étude de Dieu & Roure (2022)

Dans la RI, format en équipe, le score cumulé redéfinit le but du match pour le « starter » (l'élève à prévalence structurale) qui n'est pas tant de gagner que de ne perdre le moins de points possible afin de permettre à son coéquipier de commencer son match sans déficit de points. La RI met ainsi en exergue la dimension structurale du jeu (résister physiquement pour retourner les volants une fois de plus que l'adversaire). Le banco met en exergue la dimension fonctionnelle (tactique) du jeu car l'objectif est de prendre la bonne décision (annoncer « banco » au bon moment) et « placer le volant loin de l'adversaire » afin de marquer le bonus. En MD, pour atteindre le meilleur classement à l'issue d'un tournoi où les matchs s'enchaînent, les élèves doivent préserver leurs ressources physiques dans le temps. Par conséquent, la MD met en exergue la dimension technique du jeu car l'objectif est d'abréger l'échange en réalisant un geste technique efficace afin de marquer le point tout en s'économisant. Les résultats indiquent alors que c'est quand les caractéristiques du format correspondent au registre

d'action préférentiel de l'élève (expression de sa prévalence conative) que celui-ci s'engage le plus. Néanmoins, en EP, l'hétérogénéité des élèves ne saurait être systématiquement gérée par le recours à des formats différents en fonction des niveaux d'expertise, sous peine de provoquer de la stigmatisation. Comment alors, à travers un même format, concerner l'ensemble des profils et ainsi éviter de ghettoïser la classe en groupes de niveaux conatifs ?

## Concevoir des formats « hybrides » pour répondre à l'hétérogénéité des élèves

Il est possible de proposer un milieu de pratique évolutif qui permet de concerner l'ensemble des profils de badistes (les débutants mobilisés par le renvoi sécuritaire, les débrouillés mobilisés par la recherche de l'espace libre et les confirmés mobilisés par l'efficacité technique). Ce type de format est dit « hybride » dans la mesure où la richesse de son règlement permet, à travers différentes variables, de concerner au sein d'un même dispositif l'ensemble des conations des élèves. Par exemple, le « bad TT » (Figure 2), est un format de match aménagé en deux contre deux avec un sur-filet avec le principe de la frappe alternée du tennis de table. Ces variables permettent aux élèves de prévalence structurale d'assurer la sécurité du renvoi (le sur-filet facilitant l'anticipation coïncidence) tout en s'éprouvant physiquement (frapper / sortir, repousser le volant haut et fort), ce qui est en phase avec le but de « résister pour gagner ». Ce format devient hybride dès lors qu'on introduit une seconde variable : l'annonce de « bad » avant la frappe qui, dès lors est « libre » (elle n'a plus l'obligation de passer au-dessus du sur-filet). En revanche, une fois le « bad » annoncé, les joueurs attaquants n'ont plus que deux frappes pour

conclure sinon ils perdent le point. L'introduction de cette variable place donc l'élève devant une gestion du risque, ce qui est en phase avec le but de « choisir quand placer son spécial pour gagner » (prévalence fonctionnelle). Enfin, le fait d'imposer deux coups seulement pour rompre une fois le choix effectué, pose le problème de l'efficacité technique de la frappe effectuée lors de l'annonce du « bad » (ici le smash ou l'amorti seront plus efficaces qu'un volant simplement poussé en latéralité) ce qui est en phase avec le but de « rupture directe pour gagner » (prévalence technique).

Ce format hybride permet donc aux élèves, en utilisant (ou non) les règles du dispositif, de gagner en exploitant des registres d'actions adaptés à l'expression de leur 'je' dans le jeu (e.g. « repousser », « repérer et diriger », « repérer et conclure »). Ces différentes « façons de gagner » se traduisent par des manifestations de plaisir évidente (expression de la « joie de marquer » pour tous) mais également par plus de mobilisation physique (les échanges durent davantage notamment chez les élèves plus faibles). Par ailleurs, ce format permet d'optimiser le temps de pratique dans la mesure où les élèves jouent à 4 par terrain. En revanche, ce dispositif nécessite un peu de matériel (une rubalise comme sur-filet accrochée aux panneaux de basket par exemple), du temps pour que les élèves intègrent les différentes règles et surtout une observation continue de l'activité des élèves pour proposer les variables au moment opportun.

## Conclusion

Etudier l'engagement s'avère donc complexe et nécessite de se focaliser sur les effets d'engagement pour mettre à jour les interactions individus-environnements qui génèrent ces effets. Cette objectivation des consonances ergo-

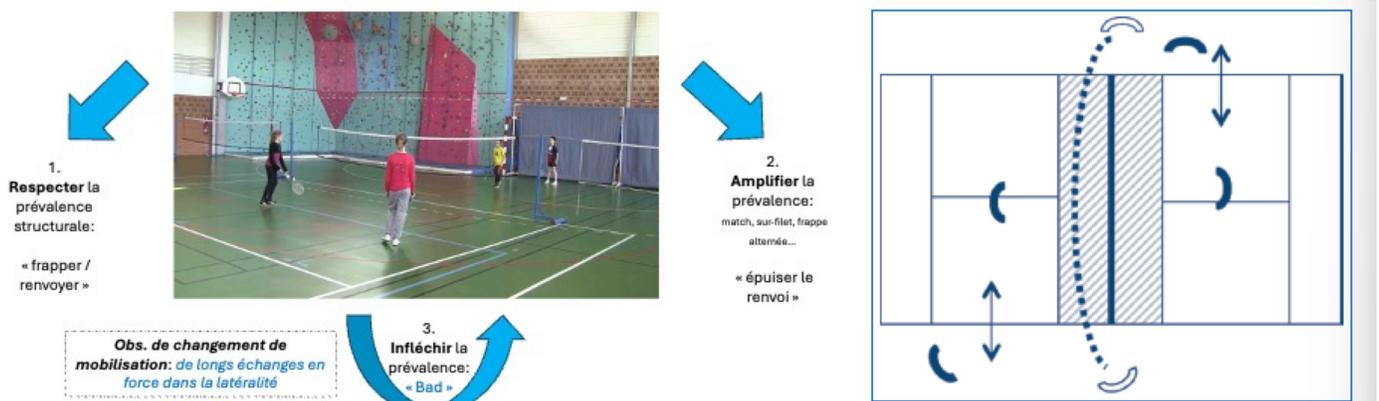


Figure 2. Le « Bad TT » : une piste d'optimisation-émergence en niveau 1

conatives est donc une condition centrale pour attester de la pertinence des formats de jeu. Finalement, comme en ce qui concerne la méthode pédagogique utilisée : « le seul bon format serait celui qui matche avec l'intérêt spécifique des élèves ». Cette analyse de l'engagement des pratiquants in situ, nécessite un rapprochement entre scientifiques et praticiens (Woods et al., 2022). En ouvrant les portes du gymnase au chercheur, le professeur d'EP lui offre l'accès à l'analyse des conduites en situation. En retour, la mise au jour, par le chercheur, de variables éco-engageantes permet de développer chez l'enseignant de

réelles connaissances pédagogiques sur le contenu en EP. Sur la base de ces connaissances, l'enseignant peut abandonner la simple prescription de tâches, souvent démobilisatrices pour les élèves, au profit de la conception d'un design expérientiel « engageant » en EP. Dans ce type de programme de recherche, le rôle des praticiens est donc plus important que jamais.

## Remerciements

**Ce projet a été réalisé avec le soutien de la fédération mondiale de badminton (BWF).**

## Bibliographie

- Bréau, A. (2021). La « montante-descendante » a-t-elle un genre ? In J. Visioli, O. Petiot, C. Llana & O. Dieu (Eds.), *Favoriser l'engagement et le progrès des élèves en EPS : le cas des activités de raquette* (pp. 155–159). Les dossiers Enseigner l'EPS, n°6. Editions AE-EPS.
- Bui-Xuân, G. (1993). Une modélisation du procès pédagogique. In G. Bui-Xuân & J. Gleyse (Eds.) *Enseigner l'éducation physique et sportive* (pp. 62–83). Clermont-Ferrand: Editions AFRAPS.
- Burns, R. D., Fu, Y., & Podlog, L. X. (2017). School-based physical activity interventions and physical activity enjoyment: A meta-analysis. *Preventive Medicine*, 103, 84-90. <https://doi.org/10.1016/j.ypmed.2017.08.011>
- Deslaurier, S. (2007). Plaisir perçu en E.P.S. : quels liens avec la motivation des élèves ? In P. Gagnaire & F. Lavie (Eds). *Le plaisir des élèves en éducation physique et sportive. Futilité ou nécessité ?* (pp. 101-114). Paris : Coédition AEEPS et AFRAPS.
- Dieu, O., Llana, C., Joing, I., Porrovecchio, A., & Potdevin, F. (2020a). Fun to engage or engage to have fun? Study of different teaching formats in physical education. *Journal of Physical Education and Sport*, 3(20), 1326-1335. <https://doi.org/10.7752/jpes.2020.03184>
- Dieu, O., Llana, C., Davids, K., & Potdevin, F. (2022a). Enriching organisational design for games: The case of badminton in physical education. *Physical Education and Sport Pedagogy* 30(1), 13–27. <https://doi.org/10.1080/17408989.2022.2153821>
- Dieu, O., Roure, C. (2022b). Accroître l'intérêt en situation et l'activité physique en adaptant les formats de jeu aux prévalences conatives des élèves : l'exemple du badminton en EPS. *Staps*, 138(4), 41-61. <https://doi.org/10.3917/sta.138.0041>
- Dieu, O. (2024). Des formats de jeu au design expérientiel en EPS : une approche transdisciplinaire et écologique pour capturer et provoquer des expériences engageantes. Habilitation à Diriger des Recherches. ULCO.
- Lentillon-Kaestner, V., & Patelli, G. (2016). Effects of grouping forms, student gender and ability level on the pleasure experienced in physical education. *Journal of Teaching in Physical Education*, 35(3), 251-262. <https://doi.org/10.1123/jtpe.2014-0216>
- Liotard, P. (1997). "L'E.P. n'est pas jouer" : La maîtrise pédagogique du plaisir en éducation physique. *Corps et Culture*, 2. <http://corpsetculture.revues.org/321>
- Luiggi, M., Rey, O., Travert, M. & Griffet, J. (2021). Overweight and obesity by school socioeconomic composition and adolescent socioeconomic status: a school-based study. *BMC Public Health* 21, 1837. <https://doi.org/10.1186/s12889-021-11752-2>
- Mo, W., Saibon, J. B., Li, Y., Li, J., & He, Y. (2024). Effects of game-based physical education program on enjoyment in children and adolescents: a systematic review and meta-analysis. *BMC Public Health*, 24(1), 517. <https://doi.org/10.1186/s12889-024-18043-6>
- Obadia, L. (2023). Le « plaisir » de « jouer ». Présence et métamorphoses du ludisme dans le football professionnel français », *Socio-anthropologie* [En ligne], 13 <https://doi.org/10.4000/socio-anthropologie>
- Renshaw, I., Chow, J. Y., Davids, K., & Hammond, J. (2010). A constraints-led perspective to understanding skill

acquisition and game play: A basis for integration of motor learning theory and physical education praxis? *Physical Education & Sport Pedagogy*, 15(2), 117-137. <https://doi.org/10.1080/17408980902791586>

Roure, C., & Pasco, D. (2020). Le pouvoir de l'intérêt en situation en éducation physique : Un modèle pour concevoir des situations d'apprentissage motivantes. In V. Lentillon-Kaestner (Ed.), *Penser l'éducation physique autrement* (pp. 15-32). Louvain-la-Neuve, Belgique : EME Editions. <http://hdl.handle.net/20.500.12162/4272>

Teraoka, E., Jancer Ferreira, H., Kirk, D., & Bardid, F. (2021). Affective learning in physical education: A systematic review. *Journal of Teaching in Physical Education*, 40(3), 460-473. <https://journals.humankinetics.com/view/journals/jtpe/40/3/article-p460.xml>

Wellard, I. (2012). Body-reflexive pleasures: exploring bodily experiences within the context of sport and physical activity. *Sport Education and Society*, 17(1), 21–33. <https://doi:10.1080/13573322.2011.607910>

WHO (2023). *Global Status Report on Physical Activity 2022*. Geneva, Switzerland: World Health Organization. Available at: <https://iris.who.int/bitstream/handle/10665/363607/9789240059153-eng.pdf?sequence=1>

Woods, C. T., McKeown, I., Rothwell, M., Araújo, D., Robertson, S., & Davids, K. (2020) Sport practitioners as sport ecology designers: How ecological dynamics has progressively changed perceptions of skill “acquisition” in the sporting habitat. *Frontiers in Psychology*. 11:654. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.00654>

