L'Education Physique en Mouvement
Revue professionnelle en ligne
Numéro 13 I Juin 2025

LA PLACE DU JEU EN ÉDUCATION PHYSIQUE

Mots clés : Jeu I Évaluation I Compétence I Apprentissage I Plaisir

Julien Candat
Enseignant d'EPS, Collège Joseph d'Arbaud, Barjols, France.
juliencandat@gmail.com

ET SI ÉVALUER ÉTAIT UN FORMIDABLE *JEU* POUR MIEUX CONNAÎTRE LE *JE* ?

L'ÉVALUATION PAR INDICATEURS DE COMPÉTENCE, DE LA SANCTION À UN OUTIL D'APPRENTISSAGE

Résumé : Pendant longtemps, l'évaluation en Éducation Physique et Sportive s'est réduite du point de vue de trop nombreux élèves à une sanction. Qui y a-t-il de plus éloigné du jeu ? Placée en fin de séquence d'enseignement sous le joug du seul enseignant, elle se traduisait par une note figée, souvent établie selon une logique de classement et fruit d'une pédagogie du manque, aboutissant inévitablement à une répartition par courbe de Gauss. Une telle approche, en plus d'acter les écarts de niveaux sans offrir de possibilité de progression, enfermait l'élève dans une logique de verdict : une fois la note posée, toute reconfrontation à l'évaluation devenait impossible actant de façon définitive une image du Je. Pourtant, à l'image du jeu, qui repose sur l'essai, l'erreur et l'adaptation continue, l'évaluation pourrait-elle devenir un levier d'apprentissage plutôt qu'un couperet ?

Propos liminaire

Le mot jeu, du latin *jocus*, désigne une plaisanterie ou un trait d'esprit avant d'évoluer vers une acception plus large liée au plaisir et au ludique. Il prend le sens d'une activité récréative, compétitive simulée, impliquant des règles et une finalité, qu'elle soit éducative, sociale ou simplement divertissante (Rey, 2010).

Filtrée au regard de l'évaluation en éducation physique (EP) telle que définie par la démarche d « Évaluation Par Indicateur de Compétence » (EPIC) (Fayaubost, Gibon, Rossi, 2021.), l'étymologie du *Jeu* prend du sens et fait écho. Elle met en lumière l'articulation entre plaisir et apprentissage, entre spontanéité et cadre structurant. L'évaluation en EP, souvent perçue comme un processus formel et normatif, peut dès lors, de notre point de vue, intégrer cette dimension ludique afin de favoriser l'engagement des élèves et la progression de leurs compétences tout autant que du sens attribué à l'action de s'auto / co évaluer. En ce sens, le jeu ne se réduit pas à une simple opposition au travail ou à l'effort, mais devient un levier pédagogique essentiel permettant d'évaluer le *Je* tout en maintenant une dynamique motivante et formatrice.

L'évaluation par indicateurs de compétence est une démarche didactique et pédagogique innovante qui propose à ceux qui souhaitent s'en emparer de changer de paradigme. Prenons comme exemple l'analogie du jeu de cartes. Il est convenu qu'il est préférable de connaitre les règles du jeu avant de jouer, exact ? Nous partons précisément de ce postulat en proposant, dans notre démarche, un dispositif associé à un indicateur dès le début de la séquence afin de poser un véritable contrat didactique. En s'appropriant ainsi les modalités d'évaluation et les scores possibles de l'indicateur formalisé dans une cible, l'élève s'approprie les règles du *Jeu* de l'apprentissage dans cette séquence et dans l'activité physique sportive et artistique (APSA) concernée.

Ces scores « scannent » en réalité les attendus de fin de cycle des derniers programmes d'EP (M.E.N.J.S, 2020) et permettent de déterminer les attendus de fin de séquence en donnant une direction claire pour construire les apprentissages.

Mais une question centrale émerge… Comment expliquer, de façon pré active à nos élèves, une évaluation dans toute sa complexité, tout en l'introduisant comme un jeu dans lequel chacun peut progresser ?

Trois idées centrales permettent d'illustrer la démarche EPIC :

- Simplifier / clarifier en « ciblant des objets d'enseignement moteurs » (Testevuide & Ubaldi, 2022), mais aussi méthodologiques et sociaux.
- En extraire des vecteurs simples et quantitatifs qui témoignent de pas en avant, d'apprentissage pour les encapsuler dans un score révélateur d'un niveau de maitrise. Le tout construit au cœur du contexte et des élèves qui le compose afin de prendre en compte le Je ou « monde du dedans » (Sève & Terré, 2018), via les ressources des élèves ciblés qui vont définir les seuils des

niveaux de compétence à acquérir.
- Multiplier les confrontations à l'évaluation afin de recueillir des scores, les voir évoluer et ainsi dédramatiser ce qu'elle est. Mais aussi à quoi elle sert en utilisant ces mêmes scores pour aiguiller et proposer des tâches simples d'apprentissage. On peut dès lors jouer à progresser et améliorer son degré de maitrise dans l'indicateur.

En quoi les outils EPIC permettent au *Je* d'accéder au *Jeu* ?

Illustrons maintenant cette démarche dans l'activité collective « thèque » proposée en secondaire 1. Notre contexte est celui d'un établissement rural accueillant des élèves de petits villages isolés de l'arrière-pays varois en France. Les catégories socio-professionnelles sont très variées et beaucoup d'élèves sont issus de familles très modestes présentant de réelles problématiques sociales. Ce public est pour beaucoup en difficulté scolaire et présente des lacunes dans la compréhension. Enfin, les élèves logeant dans des petits villages et les parents travaillants souvent à des heures de route, l'accès aux activités sportives extérieures au collège est très difficile (peu de bus). La culture sportive est donc très faible et les élèves ont réellement besoin de sens dans les activités sportives proposées pour s'impliquer.

La thèque est une activité pertinente dans le cadre d'une initiation des élèves à l'évaluation par indicateurs de compétence car il s'agit d'une activité peu connue, ne souffrant pas de stéréotypes de genre et possédant des règles très flexibles et adaptables. Il s'agit à l'origine d'un jeu traditionnel apportant nouveauté et originalité. Elle nous semble alors particulièrement ludique car certaines règles du jeu ne sont pas fixées et peuvent être définies par les élèves eux-mêmes.

Choisir cette activité collective d'opposition, qui ne met pas spontanément en avant le *Je* et où la confrontation n'appelle pas le *Jeu* pour certains, peut sembler à la fois paradoxal et intéressant.

En conservant la logique du champ d'apprentissage à laquelle la thèque appartient, « *Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel* » , le groupe EPIC fait le choix d'en clarifier les enjeux (ce qui est en jeu) tel qu'illustré dans le tableau de synthèse suivant :

Domaines S4C au collège	Dimension de la compétence	EPIC		ENJEUX CA1	ENJEUX CA2	ENJEUX CA3	ENJEUX CA4	ENJEUX CA5
1.4 Les langages du corps	Motrice	Fils des indicateurs	Rouge	Se dépasser dans un milieu standardisé	S'engager en sécurité dans un milieu incertain	S'exposer au regard par des formes corporelles maitrisées	Se confronter dans un rapport de force équilibré	Eprouver son engagement et le ressentir dans un contexte de vie singulier
2 Des outils et des méthodes pour apprendre	Méthodologique		Bleu	Optimiser et planifier son engagement en vue d'une échéance donnée	Sélectionner des indices sur le milieu pour planifier et adapter son déplacement de façon efficiente	Elaborer son projet d'expression au service d'une intention et à destination d'un public	Identifier / Décider / Agir (IDA) sous pression	Concevoir / Réguler / Justifier en vue d'effets immédiats et / ou différés
3 Formation de la personne et du citoyen	Sociale		Vert	Mesurer de façon fiable pour impacter	Assurer la sécurité S'entraider pour donner confiance	Juger / Apprécier de façon argumentée à partir d'une base partagée	Arbitrer / coopérer et/ou s'opposer dans le respect (Soi, partenaires, adversaires, règles…)	Observer Comparer les ressentis Collaborer
4 Les systèmes naturels et techniques	Protocole équipe EPS puis BAC	DAERC		Se connaitre Se préparer Gérer Récupérer	Respecter la réglementation et appliquer les procédures d'urgence (Ré)évaluer en tout temps avec lucidité	Mise en disposition (physique, psychologique, émotionnelle…)	Analyser / Contrôler son engagement	Connaissance de soi (intensité) Ecologie de soi Carnet d'entrainement
5 Représentations du monde & de l'activité humaine				Performer (Gagner de l'espace ou du temps) => record	Lire et construire des déplacements sécurisés. Rechercher l'harmonie acteur / environnement	Composer selon une démarche de création (artistique / acrobatique) afin de susciter des émotions	Gagner (stratégies & tactiques) dans le respect	Atteindre les effets recherchés Construire un mode de vie sain

Tableau 1. Enjeux EPIC par champ d'apprentissage

Note. DAERC = Dispositif d'Apprentissage et d'Évaluation Révélateur de la Compétence

En quoi la démarche EPIC clarifie à chaque étape ce qui est en *Jeu* ?

Ces enjeux du champs d'apprentissage 4 nous permettent de définir des vecteurs moteurs, méthodologiques et sociaux quantifiables tenant compte du contexte et de l'activité. Il s'agit de véritables « Objets d'Enseignement » qui se situent dans la continuité des travaux du CEDREPS en lien avec la notion de ciblage ayant pour but de « *zoomer sur ce qui est fondamental à un moment donné* ». (Ubaldi & Coston, 2007). Mais à la différence que nous fixons aussi des objets d'enseignement méthodologiques et sociaux.

Notre équipe d'enseignants d'EP formalise donc les vecteurs suivants :

POINTS 100 : DES TECHNIQUES EFFICACES POUR GAGNER

Individuellement :
- 100 points par base franchie avant élimination
- 300 pts bonus HOME RUN
- 300 pts avant dernier joueur
- 400 pts dernier joueur

Collectivement :
- 100 pts bonus VICTOIRE ATTAQUE (Au moins 1 attaquant a pu rejouer)
- 100 pts bonus VICTOIRE DEFENSE (Aucun attaquant n'a pu rejouer)

POINTS 10 : ANALYSE ET MAITRISE DE SES ACTIONS POUR SCORER

- Le nombre de FAUTES de l'équipe
  FAUTES = Base non franchie, hors-jeu, lancé ou frappe invalide, contestation arbitrage

POINTS 1 : LA QUALITE DE L'ARBITRAGE

- Le nombre d'erreurs ou d'oubli d'arbitrage de l'équipe

Figure 1. Description des vecteurs

Les points **100**, en rouge, traduisent le vecteur moteur via des points cumulables individuellement et collectivement dans la dynamique d'enjeu de « gagner » (Tableau 1).

Les points **10** opérationnalisent le vecteur méthodologique via le nombre de fautes de jeu produites par l'équipe dans la dynamique de l'enjeu de champ « Identifier / Décider / Agir » .

Les points **1** le vecteur social via le nombre d'erreurs ou d'oublis d'arbitrage dans la dynamique d'enjeu d' « Arbitrer ».

Un Dispositif d'Apprentissage et d'Evaluation Révélateur de la Compétence (DAERC) est associé à ces vecteurs. Il définit de l'organisation spatiale, temporelle, les rôles, les règles, les rotations pour structurer cette évaluation sous forme d'une situation complexe articulant toutes les dimensions de la compétence (Figure 2).

Les élèves jouent trois manches afin de passer par chacun des rôles (attaquants, défenseurs, arbitres) et connaitre leur score mêlant les dimensions motrices, méthodologiques et sociales. Ils confrontent ensuite leur score à l'indicateur permettant de les placer dans un degré de compétence.

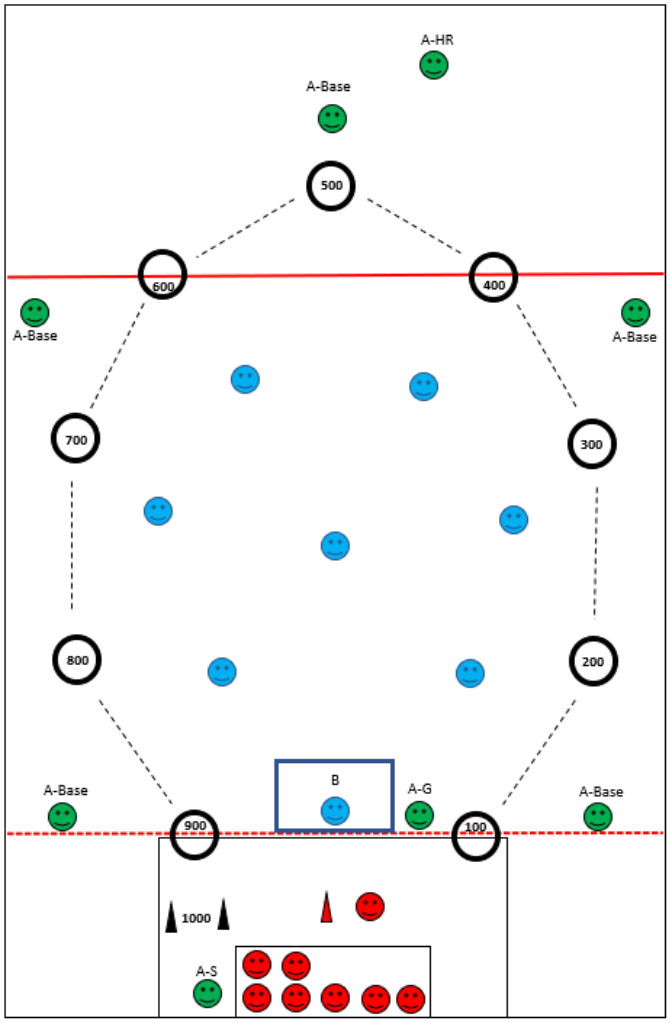
DAERC **1500** :

Avant :
Trois équipes homogènes entre elles et hétérogènes en leur sein ont été formées lors des premières leçons. Les élèves installent le dispositif et s'échauffent de manière autonome avant l'épreuve. La rencontre est organisée par la feuille de match et les élèves ont avant chaque match 2 min pour s'organiser dans leurs équipes selon leur rôle :
- Les attaquants sont ceux qui frappent la balle et doivent franchir les bases pour marquer le plus de points sans se faire éliminer (ou brûler). Ils définissent avant le match leur ordre de passage.
- Les défenseurs sont ceux au centre du dispositif qui réceptionnent la balle et la font circuler le plus rapidement vers le brûleur pour stopper la course d'un attaquant ou l'éliminer (brûler). Ils déterminent avant le match leur placement sur le terrain et leur méthode de passe.
- Un attaquant est brulé si il n'a pas au moins un pied dans une base au moment ou la balle est revenue entre les mains du bruleur.
- Les arbitres sont ceux qui organisent et régulent le match. Ils déterminent avant le match leur rôle et leur placement sur le terrain ainsi que le matériel associé. Pour ces derniers les rôles sont :
- Arbitre général : siffle les remises en jeu, fautes, hors-jeu, brûlés et contrôle l'ensemble des arbitres avant chaque nouveau frappeur.
1 coup de sifflet = reprise du jeu
2 coups = balle brulée
3 coups = hors-jeu
Il signale à l'arbitre scoreur toute faute venant du frappeur ou du lanceur pendant la frappe.
- Arbitre de base = Les arbitres sont répartis autour du cercle de bases et leur rôle est de vérifier si l'attaquant franchit la base en posant le pied dedans et de juger si l'attaquant a ses deux pieds dans la base lorsque la balle est brulée. Si tout est bon il signale à l'arbitre général en levant son pouce en l'air, au cas échéant pouce vers le bas et l'attaquant est out.
- Arbitre home run = Siffle 5 fois lorsqu'un attaquant place un home run.
- Arbitre scoreur = Remplit le tableau en fonction de l'avancée du jeu.
Aux 3 coups de sifflets de l'enseignant, le premier match commence.

Pendant :
Lorsque le match commence le premier attaquant, raquette en main, s'avance à la zone de frappe. Le lanceur lui lance la balle, pour que le lancer soit valide, il doit se situer : longitudinalement entre l'épaule et le bassin, latéralement entre l'épaule et le plot, la balle ne peut pas tomber au sol avant les pieds du frappeur. Les attaquants marquent des points individuellement suite à leur frappe en fonction du nombre de bases franchies et home run éventuel avant élimination. Les attaquants éliminés vont annoncer leur score au scoreur qui renseigne dans la fiche EPIC (tableau Velléda) les points 100 individuels et les points 10. Ensuite le joueur éliminé devient coach de son équipe et peut alors signaler à l'attaquant suivant quand s'arrêter. Le nombre de coachs est donc significatif du nombre d'attaquants éliminés. Le scoreur évalue également les points 1 pour les arbitres entre chaque frappe des attaquants, l'enseignant se trouve proche pour contrôler et aider si besoin.
Le match dure 10 minutes ou s'arrête lorsqu'il n'y a plus de frappeurs chez les attaquants.

Après :
Après le match, le scoreur remplit ce qui manque sur la fiche pendant que les autres joueurs se mettent en place.
Les attaquants marquent 100 points collectifs supplémentaires :
- À l'issue du match en tant qu'attaquants si :
La victoire revient à l'attaque. C'est-à-dire qu'au moins un joueur a réussi à franchir toutes les bases et a pu frapper à nouveau.
-A l'issue du match en tant que défenseur si :
La victoire revient à la défense. C'est-à-dire qu'aucun attaquant n'a fait le tour complet pour frapper à nouveau.
Les élèves peuvent se situer dans la cible après avoir joué tous les rôles, soit 3 rencontres au sein de la classe pour passer dans chacun des rôles : Attaquant / Défenseur / Arbitre.

Figure 2. DAERC du 1500



Précisions :

-Hors-jeu défini lorsque la balle touche le sol hors du cercle de jeu.
-Attaquants en attente de frapper sont dans la cage de foot

-Lorsqu'un attaquant parvient à franchir les plots d'arrivée en faisant le tour des bases, il gagne 1000 pts et le droit de rejouer. Il peut aussi choisir de donner sa « vie » à un autre attaquant OUT.
-Il y a home run quand la balle touche le sol au 1errebond après la ligne rouge, l'attaquant gagne 300 pts d'office et se lance sur le cercle de bases pour continuer de gagner des points. Les défenseurs vont chercher la balle pour bruler l'attaquant.

-Le défenseur « B » est le Bruleur, c'est celui à qui la balle est ramenée après un circuit de passes, il crie « Brulé », 2 coups de sifflets sont donnés par l'arbitre général. À ce moment-là, l'attaquant qui parcourt les bases doit avoir les deux pieds dans une base ou il est éliminé (OUT).

Légende :

= Attaquant
= Défenseur
= Bruleur/Lanceur
= Arbitre de base
= Arbitre général
= Arbitre de Home run
= Arbitre scoreur
= Plot limite lancé valide
= Plots d'arrivée
= Base
= Chemin de course attaquants
= Ligne de home run

Figure 3. Schéma et légende du dispositif

Un score obtenu, 1240 par exemple, se lit verticalement par colonne (100, 10, 1) pour attester du degré de maitrise dans chaque dimension :
12 pour les points 100 = placement en vert clair de la dimension motrice.
4 pour les points 10 = Vert clair de la dimension méthodologique.
0 pour les points 1 = Vert foncé de la dimension sociale.
Le score lu ensuite de manière horizontale permet d' attester du degré de maitrise de la compétence globale dans l'activité, ici le vert clair. C'est la double lecture qui renseigne sur le *Je*. Ce choix s'inscrit également dans une logique d'utilisation des dimensions méthodologiques et sociales au service du moteur. Le groupe EPIC vulgarise cette logique via la formule : Moteur x Méthodologique x Social = Moteur^3 (Fayaubost, Rossi, Gibon, 2023)

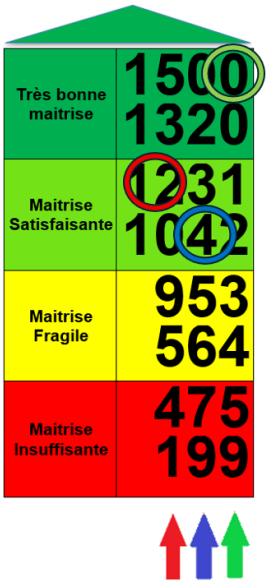


Figure 4. Indicateur cible : le « 1500 »

Ces deux lectures ouvrent à l'enseignant et aux élèves une analyse dans le but de proposer des tâches d'apprentissages ciblées sur les lignes de failles ou de forces mises en lumière, de manière que le *Jeu* révèle le *Je*. En conservant l'exemple du score 1240, la ligne de faille majeure est celle des points 10, le score 4 révélant de nombreuses fautes dans le jeu. Il s'agira alors de proposer à cet élève des tâches simples d'apprentissage permettant d'acquérir de la technique concernant le lancer de balle, la précision de frappe ou la dissociation visuelle lors de la course pour éviter de ne pas valider une base pendant leur franchissement en jeu. Cette logique de mise en activité dans des tâches simples d'apprentissage via le score s'appelle l'« aiguillage ». (Gibon, 2015).

Une fois ce temps de travail effectué les élèves replongent à nouveau dans la situation complexe, les apprentissages se traduisent pour notre exemple dans le fait que le score des points 10 de notre élève augmente et influence son degré de maitrise. Ainsi le travail en taches simples sur le *Je* permettra d'améliorer le *Jeu*.

Conclusion

Au-delà de cette démarche, qui permet de nombreuses avancées didactiques et pédagogiques en s'appuyant sur le *Jeu* et le *Je*, nous gardons à l'esprit que le choix de la forme scolaire de pratique est fondamental. Ce choix est issu d'une réflexion contextualisée et cohérente, dans le but de faire vivre un maximum d'émotions positives à nos élèves. Cela vise à leur insuffler un véritable goût pour le sport et l'activité physique et à développer l'esprit d'analyse. À plus forte raison lorsque notre public n'y est pas forcément sensibilisé hors établissement scolaire. Il en va d'un enjeu fondamental de santé et de bien être dans les années à venir pour lutter contre la sédentarité, l'obésité et le « Brainrot » (Manzini, 2025) entrainé par l'explosion du numérique et des réseaux sociaux. Nous nous attachons ainsi à laisser aux élèves un maximum de « *traces affectives positives* » (Belhouchat, 2020) afin d'ancrer l'activité physique et l'auto-analyse dans les habitudes de vie des jeunes qui nous sont confiés.

Bibliographie

Belhouchat, M. (2020). Pédagogie de la mobilisation. Du plaisir de pratiquer à l'envie durable de progresser. *Enseigner l'EPS*, 282.

Fayaubost, R., Gibon, J. & Rossi, D. (2021). *Une démarche EPIC pour apprendre et enseigner en EPS*. Edition AEEPS.

Fayaubost, R., Gibon, J. & Rossi, D. (2023). *Des propositions EPIC pour évaluer, apprendre et enseigner en EPS*. Edition AEEPS.

Gibon, G. J. (2015). Pour une évaluation positive, exigeante et transparente : Observation et évaluation au cœur de l'activité d'apprentissage de nos élèves. *Enseigner l'EPS*, 265.

Manzini, F. (2025). « Brain rot » : le nouveau mal de nos « cerveaux pourris » par les écrans ? *Philosophie Magazine*.

Ministère de l'Éducation Nationale, de la Jeunesse et des Sports (2020). *Programmes d'enseignement pour le primaire et le secondaire*. Paris : Bulletin officiel 31.

Rey, A. (2010). *Dictionnaire historique de la langue française*. Le Robert.

Sève, C., & Terré, N. (2018). *L'EPS du dedans : Pour un enseignement inclusif, citoyen et ouvert vers le futur*. Editions EP&S.

Testevuide, S. & Ubaldi, J.-L. (2022). *Options, notions, démarches du CEDREPS pour l'EPS de demain. État de la Réflexion*. Saint-Mandé : Edition AEEPS.

Ubaldi, J.-L. & Coston, C. A. (2007). Une EPS malade de ses non-choix. *Cahiers du CEDREPS*, 7.