

Jeux d'opposition, jeux pour l'éducation

Michel Calmet et André Raufast - Génie des procédés symboliques en santé et en sport - Université Montpellier I

Introduction

Le rapport direct au corps et à l'autre semble compliqué dans les logiques scolaires actuelles. La danse et les sports de combat sont les seules activités à avoir été inscrites dans tous les programmes d'EPS de l'Education Nationale depuis la Révolution Française (Solal, 1999) mais sont peu présentées au baccalauréat (Cleuziou, 2002). Les jeux d'opposition sont mentionnés dès les premiers programmes d'EPS (le combat léger, la lutte pour une pomme ou un bâton en 1803). Bien que Caillois (1958) ait bien décliné quatre types de jeux (vertige, hasard, mime et gagne), l'articulation jeu pour l'élève - contenus de formation n'est pas assez développée dans le monde éducatif.

Les jeux d'opposition sont des jeux de formation spécifiques, ils permettent d'articuler la motivation et la progression dans la discipline tout en assurant une éducation à la citoyenneté. La recherche des conditions de cette articulation constitue notre corps d'hypothèses. L'une de ces conditions est que les jeux soient centrés sur les buts d'implication dans la tâche et non sur les buts de comparaison sociale (e.g., Nicholls, 1989).

Méthode

Participants et procédure

249 étudiants (53% de femmes et 47% d'hommes, moyenne d'âge est de 19 ans \pm 1,45) inscrits à la faculté des sciences du sport de Montpellier en 1^{ère} année. Non spécialistes des sports de combat (un ceinture noire de taekwondo, trois ceintures marron de judo). 20,5% ont fait 10h de combat en collège, 4,2% 10h de combat en lycée et 2,5% ont fait 10h de combat en collège et lycée.

Leurs comportements sont relevés et classés dans le jeu "pique épingles", en fonction des choix adoptés après qu'ils aient réalisé la tâche fixée.

Tâche

3 pinces à linge (épingles) sont fixées sur le tee-shirt des partenaires, le but est de prendre les épingles de l'autre. Les contraintes :

- sociales : ne pas faire mal, savoir interrompre le combat à bon escient.
- gestuelles : travailler avec une main dans le dos, ne pas frapper le bras du partenaire pour se défendre, ne pas l'attraper pour déséquilibrer.
- d'espace : rester globalement à l'endroit où le combat a débuté.
- de temps : le combat dure trois minutes. Si l'un a pris les trois épingles, on peut recommencer une autre partie.

Résultats

Sur un combat, 9,6% des combattants n'ont pas réussi à prendre une épingle. Pour ceux qui ont réussi, 3 comportements :

- Ceux qui jouent le résultat ("la gagne"), 48,2% de l'effectif :
"J'ai gardé l'épingle dans la main afin qu'il ne puisse plus les attraper"
- Ceux qui s'exposent ("prise de risque"), 29,7% de l'effectif :
"J'ai pris une épingle, j'ai été plus fort, je lui offre une possibilité de plus"
- Ceux qui rendent l'épingle, ("les copains"), 8% de l'effectif :
"Je lui ai pris, je lui rends pour que le jeu continue"

Tableau 1. Répartition des étudiants lors du jeu "pique épingles".

Nombre d'étudiants	Gagne	Prise de risque	Copains	Pas réussi	Impair	Dispensés
249	48,2%	29,7%	8%	9,6%	2%	2%

Discussion

Ces trois comportements reflètent une diversité que l'on peut mettre en œuvre pédagogiquement. L'expérimentation de cette diversité pour tous, fortifie la compréhension des autres (Houde, 2004). En laissant le libre choix du partenaire lors des exercices, chacun pourra affronter l'autre avec les 3 modalités. Ceci permet l'apparition d'une réelle coopération citoyenne (Bandura, 1986), car les joueurs peuvent se rencontrer à nouveau (Axelrod, 1998).

Dans le système scolaire, sans perdre la motivation des élèves, l'enseignant va contenir et garder les articulations entre le réel et l'imaginaire pour aboutir à la compréhension des principes et règles d'action. Son rôle est d'envelopper les énergies ludiques des élèves pour les articuler aux fonctionnements cognitifs, affectifs, moteurs et sociaux (Winnicott, 1975), il doit veiller à ce que les jeux :

- ne soient pas de type "monopôle", centrés essentiellement sur les résultats ou sur la maîtrise.
- soient spécifiques et caractéristiques de la discipline enseignée.
- puissent évoluer suivant les compétences acquises.
- permettent la participation effective de tous, sans élimination systématique.

Références

- Axelrod, R. (1998). Conflit et coopération, la théorie des jeux. *Sciences Humaines*, 82, 42-44
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Caillois, R. (1958). *Les jeux et les Hommes*. Paris : Folio
- Cleuziou, J.-P., Brau-Antony, S., & David, B. (2002). *Aspects de l'évaluation en EPS au baccalauréat français*. II^{ème} colloque de l'ARIS, Rennes.
- Houde, O. (2004). *La psychologie de l'enfant*. Paris : PUF, coll. Que sais-je ?
- Nicholls, J.G. (1989). *The competitive ethos and democratic education*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Solal, E. (1999). *L'enseignement de l'éducation physique et sportive à l'école primaire : 1789-1990, un parcours difficile* (EP.S n° 45). Paris : Revue EP.S.
- Winnicott, D.W. (1975). *Jeu et réalité : l'espace potentiel*. Paris : Gallimard.