

## **"Combat à mémoire" et motivation dans la pratique du judo en milieu scolaire**

Michel Calmet, Faculté des Sciences du Sport, Montpellier

Le judo est une activité physique de combat récente, elle a été mise au point à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle au Japon comme méthode d'éducation physique. Les sports de combats sont perçus d'une part par les enseignants comme nécessitant une maîtrise technique importante, associée (pour le judo ou les activités d'origines asiatiques) à la maîtrise d'un vocabulaire spécifique. D'autre part, les médias valorisent la victoire, le gain du match, en ne présentant pratiquement que les grandes compétitions. Pourtant le judo, à son origine, est structuré pour comprendre deux principes :

L'entraide et la prospérité d'une part.

L'utilisation optimale de l'énergie d'autre part.

Au sein des fédérations françaises de judo et de karaté (Tokitsu, 1994), 80 % des pratiquants ne s'inscrivent pas dans les championnats officiels. Ils font donc une pratique en club, hors compétition officielle, ce qui ne veut pas dire hors confrontation. Tous passent des ceintures qui représentent leur connaissance de l'activité. Ces pourcentages nous amènent à considérer que les ceintures et leurs examens techniques matérialisent les buts d'implication dans la tâche à accomplir et les résultats en championnats officiels les buts d'implication de l'ego (Brunel et Thill, 1993).

Au sein de l'Education Nationale, paradoxalement, les sports de combat (les luttes, les boxes et les escrimes) sont peu enseignés alors que ces activités sont toujours présentées comme éducatives par les fédérations sportives. En éducation physique et sportive (EPS) la pratique des activités physiques de combat est de l'ordre de 3% à 5% de (Cleuziou, 2002). Ce décalage peut s'expliquer car les productions pédagogiques sont essentiellement centrées sur l'obtention des résultats (Calmet, 2002) alors que les élèves et les professeurs d'EPS attendent plus du développement des habiletés motrices, et souhaitent apprendre de nouveaux gestes (Gill, Gross et Huddleston, 1983).

Notre intention est de proposer une réflexion où le judo est étudié et pratiqué comme un jeu d'équilibre et de relations. Il s'agit bien de prendre l'équilibre de l'autre dans le cadre de confrontations adaptées mais en respectant des équilibres physiques (contrôler la chute de l'autre) et sociaux (respecter l'autre). L'école est un lieu privilégié, en effet "Il n'y a guère d'autres lieux que l'école pour

*On verra ici l'intérêt de la pratique des arts martiaux, et en particulier du judo, à l'école. L'auteur est un enseignant d'EPS qui a expérimenté les nombreux outils qu'il propose. Ici, le combat "à mémoire" consiste à reproduire ce qui a été réussi.*

instituer un rapport pacifié à autrui. La relation commerciale, la relation de travail, la relation hiérarchique, la relation affective sont toutes régies par d'autres préoccupations que celles de la vérité" (Rey, 1998). Ces confrontations adaptées en judo doivent permettre ce rapport pacifié à autrui. Il s'agit donc d'allier opposition et coopération au sein de cette activité. A l'école, les enfants vivent plusieurs heures par jour en communauté, "ce qui rend possible l'apparition de la coopération, c'est que les joueurs peuvent être amenés à se rencontrer à nouveau" (Axelrod, 1998). S'appuyer sur la coopération ne signifie pas supprimer le côté opposition dans les combats, c'est permettre que la confrontation s'organise à nouveau. C'est à partir du combat que nous menons cette réflexion, et le "combat à mémoire" peut ici servir d'exemple.

Les élèves ont le droit de projeter l'autre (de le mettre à terre) en respectant des contraintes gestuelles (ne pas saisir les jambes avec les mains et conserver l'équilibre debout lors de la projection pour contrôler l'autre). Le combat devient "à mémoire" lorsqu'une projection est réussie. Dans ce cadre d'opposition aménagée, cette opposition est interrompue et les deux combattants doivent refaire en coopération ce qui a été réussi, en recréant le contexte du combat. L'objet du combat devient alors d'être capable de montrer aux autres ce que l'on a réussi (et donc compris ponctuellement) dans le combat. On se dégage ainsi des buts d'implication de l'ego, pour se centrer sur les buts d'implication dans la tâche. Cela permet de développer des formes de mises en communauté des technologies nécessaires à la compréhension de cette activité. Le "combat à mémoire" apprend à traiter "l'adversaire non pas comme un ennemi, mais comme un partenaire de jeu" (Dumazedier, 1997). "Le seul enjeu du combat c'est la chute et l'immobilisation, mort symbolique dont on se relève et qu'on ne craint plus. L'adversaire est devenu partenaire". (Marie et Charlot, 1999). La technique abordée est issue des comportements des apprenants, elle est porteuse de sens pour les apprenants car c'est de leur vécu dont il s'agit. Les gestes réussis par les uns peuvent être de nouveaux gestes pour les autres. Travillés et affinés, ces gestes serviront de base pour l'élaboration d'une prestation technique. Prendre l'équilibre, puis le rendre pour comprendre devient alors l'axe de travail. Les règles d'or qui régissent l'activité peuvent alors s'écrire ainsi :

Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas laisser faire mal.

L'enjeu du combat ne prévaut jamais sur l'intégrité de l'autre.

*On verra ici l'intérêt de la pratique des arts martiaux, et en particulier du judo, à l'école. L'auteur est un enseignant d'EPS qui a expérimenté les nombreux outils qu'il propose. Ici, le combat "à mémoire" consiste à reproduire ce qui a été réussi.*

Savoir interrompre le combat à bon escient.

Le plus fort fait progresser l'autre.

Libre choix du partenaire.

Les deux premières règles sont classiques. La troisième reste classique si on l'applique quand le partenaire le demande ou le manifeste (plainte suite à un choc), ou bien si les combattants sont proches d'autres combattants ou proches des limites de l'aire de combat. Elle prend une dimension nouvelle si on l'applique dans le "combat à mémoire" car elle amène un dialogue constructif. Les quatrième et cinquième règle amènent une dimension sociale importante. Le plus fort devient aussi co-formateur et il chute lui aussi, à son tour, dans le cadre du "combat à mémoire". Le libre choix du partenaire permet de réguler le problème de l'élève "barbare" ou "amazone". Ce dernier, cette dernière va se retrouver sans partenaire tant à l'entraînement que lors de l'évaluation. Il sera alors difficile de montrer les compétences acquises. Dans la classe, le plus fort reste accepté s'il ne fait pas mal ou s'il n'abuse pas de son statut, les élèves comprennent bien alors que le cours de judo "est la scène où le droit du plus fort n'est jamais la force qui bafoue le droit." (Ehrenberg, 1991). Mais tout le groupe devra montrer son investissement et sa compréhension sur deux points qui sont d'une part la confrontation réelle en confiance (projections et chutes sont respectivement contrôlées et maîtrisées) et d'autre part la prestation technique issue de leur propre pratique et structurée avec l'aide de l'enseignant. Les motivations des apprenants apparaissent dans ces comportements et dans leurs réflexions (Calmet, 2002a). Elles touchent à différents domaines comme la sécurité, l'énergétique, les relations, le sentiment de compétence :

"La sensation de se battre contre un adversaire sans se faire mal".

"Avoir transpiré autant, car vu de l'extérieur on ne se rend pas compte de la condition physique que cela demande".

"Pour un premier cycle, c'est très éprouvant, physique, tout ce que j'aime".

"C'est une bonne idée de refaire ces prises réussies, car bien souvent, pour les débutants, on a du mal à se rendre compte du mouvement qui a déclenché la chute".

"Que ce soit moi ou mon adversaire qui chute, il n'y a jamais de perdant, car même si l'on tombe plus souvent que l'adversaire, on gagne à apprendre la prise, donc on n'a pas tout perdu".

*On verra ici l'intérêt de la pratique des arts martiaux, et en particulier du judo, à l'école. L'auteur est un enseignant d'EPS qui a expérimenté les nombreux outils qu'il propose. Ici, le combat "à mémoire" consiste à reproduire ce qui a été réussi.*

#### Références bibliographiques :

Axelrod, R. (1998) Conflit et coopération, la théorie des jeux, Sciences Humaines 82, 42–44 Brunel, P.

Thill, E. (1993) La motivation en contexte sportif, Science et motricité 19, 43-52

Calmet, M. (2002) Enseigner le judo ou le savoir combattre, Thèse en sciences de l'éducation, Université de Picardie Jules Verne, Amiens. Calmet, M. (2002a) Enseigner le judo, SCEREN-CRDP, Amiens

Cleuziou, JP. Brau-Antony, S. David, B. (2002) Aspects de l'évaluation en EPS au baccalauréat français, Rennes : (II<sup>ème</sup>) Colloque de l'ARIS. Dumazedier, J. (1997) De la culture sportive, STAPS 44, Aubenas, 97-103 Gill D.L, Gross J.B, Huddleston S, (1983), in Durand M, (1987) "L'enfant et le sport", 4<sup>ed.</sup>, PUF, Paris, 30-31

Ehrenberg, A. (1991) Le culte de la performance, Calman-Lévy, Paris, p 89 Rey, B. (1998) Savoir scolaire et relation à autrui, Cahiers Pédagogiques 367, 8-9 Tokitsu, K. (1994) La longévité de la pratique en karaté, communication JORRESCAM, Paris

#### Références vidéogrammes :

Marie, F. et Charlot, E. (1999) Le judo in L'art du combat, La sept/Arte