

L'EDUCATION PHYSIQUE ET LE JEU (1)

"... L'importanza della ludicit  nell'educazione motoria risponde al bisogno primario del fanciullo di una forma gratificante e motivata delle attivit ."
(Nouveaux Programmes)

"Le jeu, c'est le travail de l'enfant, c'est son m tier, c'est sa vie"
(Pauline Kergomard)

C'est aussi   partir de ces consid rations et du besoin souvent montr  par plusieurs enseignants d'avoir des suggestions et des id es sur les jeux moteurs   proposer   leurs  l ves, que nous avons d cid  de traiter cet argument, le jeu, et de d dier notre rubrique pour toute l'ann e aux diff rents aspects du jeu physique.

LE JEU MOTEUR: OBJECTIFS G N RAUX

On commence par une r flexion sur le r le fondamental du jeu, et en particulier du jeu moteur, en tant que moyen essentiel,   l' cole  l mentaire, pour permettre   l'enfant son d veloppement autant du point de vue physique que social et intellectuel.

Par l'activit  ludique on peut en effet atteindre plusieurs objectifs sur ces diff rents plans. Examinons-les bri vement:

* sur le plan physique:

- conna tre son propre corps
- d velopper les capacit s motrices et les fonctions organiques (ex. l'appareil cardio-vasculaire)

* sur le plan social:

- d velopper la disponibilit    "se mettre en jeu",   "oser"
- renforcer l'image que l'enfant a de soi
- favoriser un'attitude positive vis- -vis de soi-m me et des autres
- permettre l'int gration de chacun dans le groupe en tant que partenaire au m me niveau que les autres.
- cr er un climat positif   l'int rieur du groupe: d tente, connaissance r ciproque, acceptation, int gration, confiance, collaboration, organisation

- habituer d s cet  ge les enfants   consid rer le mouvement une activit  importante qui doit faire partie de la vie quotidienne

* sur le plan intellectuel:

- d velopper la capacit  de d tecter des probl mes et de les r soudre autonomement
- d velopper/mettre en jeu: cr ativit , envie d'apprendre, envie d'exp rimer, conscience de "pouvoir faire", capacit  de faire, autonomie...

Ce qu'on vient de dire devrait susciter une r flexion (du moins nous le souhaitons): le jeu moteur, o  il y a  videmment une d pense remarquable d' nergie

physique, ne peut pas quand m me  tre "r duit"   un simple moment de d foulement.

Bien s r, celui-ci aussi est un aspect   ne pas n gliger: nos  l ves qui   l' cole restent assis la plupart du temps manifestent souvent le besoin de bouger, et nous, l' cole, l'institution, ne pouvons pas nous passer de r pondre   cette exigence.

Alors le jeu, dans le gymnase ou dans la cour, est tr s utile parce qu'il permet effectivement cette lib ration d' nergie dont les enfants ont encore besoin. Mais,   c t  de cet aspect, il faut tenir compte du r le du jeu   l'int rieur du processus  ducatif.



LE JEU SPONTANÉ ET LE JEU ORGANISÉ

Le jeu spontané (solitaire ou de groupe) est sans doute l'activité qui peut mieux répondre au besoin d'autonomie de l'enfant: c'est l'occasion pour lui de créer, d'inventer, de décider, de se transformer (jouer des rôles), de s'organiser selon ses propres capacités et même ... de transgresser les règles en les transformant.

Il faut quand même ne pas négliger un aspect, disons, "moins positif" de ce type de jeu dit "libre", la hiérarchisation des rôles à l'intérieur du groupe: l'enfant "leader" le sera toujours, tandis que d'autres passivement suivront les décisions prises.

Ces enfants seront acceptés par le groupe, mais d'une manière qui ne les aidera pas à surmonter leurs problèmes de relation, à améliorer l'image qu'ils

ont d'eux par une participation consciente et valorisée aux activités du groupe même.

Le jeu qu'on peut définir organisé est caractérisé par des règles qu'il faut observer, et par la présence de l'instituteur, qui joue un rôle très important justement en relation aux rapports qui s'établissent à l'intérieur du groupe et aux conflits plus ou moins évidents que les enfants vivent.



ATTITUDE DE L'INSTITUTEUR

On sait bien à ce propos, mais ça vaut la peine d'y réfléchir, qu'une attitude autoritaire ne permet pas de résoudre problèmes et conflits, au contraire elle les "cache" et les renvoie, parfois les augmente: en effet l'enfant timide, qui a peur de faire des propositions, des choix, et qui pendant le jeu spontané peut éviter cette situation pénible pour lui, est paradoxalement "obligé" par un adulte à se mettre en cause, ce qui ne fera qu'augmenter ses angoisses.

Un'attitude permissive ne sera pas non plus favorable aux enfants qui "se mettent en marge" du groupe, du fait qu'elle renforcera sa propre organisation hiérarchique.

L'instituteur doit alors être, comme il l'est dans les autres activités didactiques, **l'animateur du groupe**. Il doit utiliser le jeu:

* comme moment de "défoulement", où il faut pourtant observer des règles;

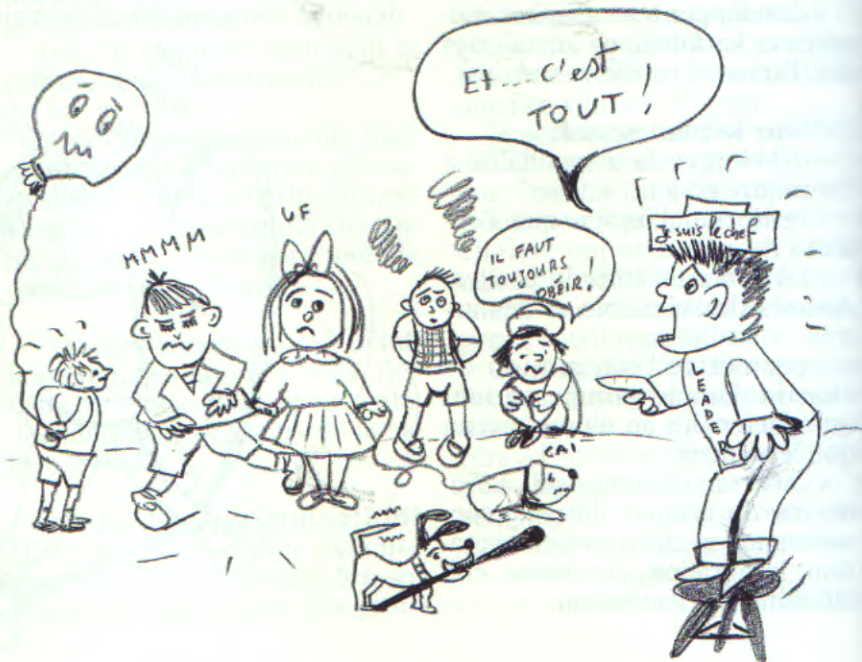
* comme moment d'apprentissage, où l'on peut "faire passer" des concepts généraux en exploitant plusieurs liens interdisciplinaires;

* comme occasion structurée pour les enfants:

- de participer, en développant leurs capacités de se mettre en question

- d'oser
- de se confronter
- de choisir
- d'inventer
- de décider

- de prendre acte des problèmes et d'en chercher des solutions par la réflexion collective sur les expériences-jeu vécues.



LE JEU ORGANISE: CORPOREL ET DE REGLES

On entend par "**jeu corporel**" le jeu organisé qui permet la découverte de ce qu'on peut faire avec son corps et de comment on le fait. Ce sont, en d'autres termes, des expériences et des sensations qui aident à "sentir" et à "utiliser" son corps avec plaisir et satisfaction, en partant d'une situation donnée suivie par des moments de réflexion.

On peut jouer avec du matériel (ex. ce foulard n'est plus un foulard mais... chacun invente ce qu'il devient ...) ou simplement avec son corps (ex.: voyons un peu quels mouvements je peux faire avec les bras ...); on peut jouer sur une musique, ce qui donne des stimulus très variés; on peut jouer seul, ou à deux ou encore en groupe, ce qui permet, entre autres, une communication tonique (par le contact physique).

Le "**jeu des règles**" aussi est un jeu organisé. Il s'agit d'activités collectives qui visent plusieurs objectifs:

- renforcer par un travail physiologique les principales conduites motrices: agilité, adresse, vitesse, coordination;

- améliorer la perception de l'espace et du rapport espace-temps;

- développer la capacité de travailler en groupe et d'intérioriser le concept de règle

- développer la capacité d'élaborer des représentations mentales, c'est à dire la capacité de prévoir mentalement un'action et de l'exécuter de la meilleure façon et le plus possible rapidement.

UN PROBLEME DELICAT: LA COMPETITION

La plupart des jeux de règles devraient être des jeux de "compétition coopérative", où les élèves s'engagent à respecter des règles communes.

Le problème de l'aspect "compétition", qu'on peut envisager dans ces jeux, est effectivement délicat et il faut en tenir compte pour arriver à le maîtriser.

Il est vrai que pour l'enfant la compétition avec ses "pairs" est

aussi un'occasion de vérifier ses propres capacités.

Et c'est à nous, les instituteurs, d'utiliser cette exigence, peut-être inconsciente, mais tout à fait naturelle, en tant que stimulus pour l'activité, sans la faire déboucher dans une exaspération de l'individualisme et de l'égoïsme.

La verbalisation des expériences est encore une fois très importante (même s'il faut du temps et on en a toujours très peu...). C'est l'occasion pour tous les enfants, pour ceux qui sont très compétitifs et surtout... pour ceux qui ne le sont pas assez (ou mieux qui n'osent pas l'être par manque de confiance en soi), de réfléchir et discuter sur les problèmes posés par l'attitude excessivement compétitive de certains d'entre eux pendant le jeu. Et, encore une fois, le rôle joué par l'instituteur lors de ces discussions est fondamental: l'enseignant ne doit pas être le juge auquel les élèves peuvent recourir pour résoudre leurs problèmes, mais bien le modérateur, celui qui favorise la participation de chacun à la discussion, de façon telle que la solution soit enfin trouvée par les enfants eux-mêmes.

On a par là la possibilité de développer chez les élèves la capacité de reconnaître leurs propres fautes, de ne pas mettre en marge les autres, ceux aussi qui "ne savent pas jouer", (mais qui ont sûrement d'autres capacités à valoriser). Ces mêmes enfants, dès qu'ils se sentiront intégrés dans le groupe, pourront acquiescer plus de confiance en soi et améliorer leur capacité de "oser" et leurs performances.

C'est, peut-être, un parcours qui favorise chez les élèves la prise de conscience qu'ils font partie d'un groupe et que c'est en apprenant à connaître et respecter les autres, à jouer avec eux, qu'ils pourront atteindre les résultats les meilleurs autant dans le jeu que dans les autres activités.

LE JEU DE REGLES: UNE CLASSIFICATION POSSIBLE

Pendant le jeu moteur, celui de règles en particulier, où la

règle peut être considérée la solution à un problème, plusieurs capacités sont mises en jeu:

- la capacité d'envisager les problèmes et d'élaborer mentalement la solution (ex: Je dois lancer un ballon à... qui se trouve à x m. de distance: quel type de lancer je choisis?)

- la capacité de résoudre le problème par le mouvement en adoptant la solution élaborée

- la capacité d'utiliser l'erreur pour se corriger (procéder par tentatives)

Comme les problèmes posés par les différents jeux sont différents, afin de vous permettre le choix de jeux adaptés aux capacités psycho-motrices de vos élèves, on vous propose une classification selon les difficultés qu'ils présentent:

- **1^{er} groupe:** jeux qui ne prévoient pas la capacité d'emploi d'un objet (ex: le "drapeau", le pêcheur)

Note: ce sont des jeux à exploiter avec les plus petits, mais qui peuvent très bien être utiles aux plus grands aussi, parce qu'ils permettent d'améliorer la perception de l'espace, d'élaborer des tactiques de jeu... il suffit de les compliquer en ajoutant quelques difficultés.

- **2^{ème} groupe:** jeux qui:

- impliquent la capacité d'emploi d'un objet/outil - ex. le ballon

- prévoient deux équipes qui jouent chacune dans son terrain de jeu

- ne prévoient pas de contacts directs entre les attaquants et les défenseurs. (ex: "la balle aux prisonniers", "les pommes de terre brûlantes"...))

- **3^{ème} groupe:** jeux qui:

- prévoient la maîtrise d'un objet/outil

- prévoient deux équipes qui s'affrontent sur le même terrain de jeu (contact entre attaquants et défenseurs).

Note: Ce sont des jeux plus adaptés aux grands enfants: en effet l'organisation en équipe de-



mande aux enfants la capacité de collaborer, de tenir compte des différents rôles, d'élaborer des tactiques de jeu.

SUGGESTIONS D'ACTIVITES

COMMENT PRESENTER LES JEUX

Une démarche possible:

Quand l'instituteur présente un jeu de règle, il doit expliquer clairement:

- la situation de départ
- le déroulement du jeu
- quand et comment le jeu se termine

1) Pendant la première séance on présente le jeu et on explique les règles et l'arbitrage, si celui-ci est nécessaire.

Les enfants joueront ensuite en appliquant les dynamiques essentielles du jeu (observation généralisée du jeu).

2) Pendant les séances successives on amènera les enfants à l'observation des détails, à la description des actions afin de:

- les rendre conscients de ce qu'ils font
- améliorer leur action en étudiant de différentes et plus fonctionnelles tactiques de jeu
- élaborer des variations aux règles.

Lors de cette phase, il vaut mieux organiser les élèves en deux groupes: un groupe qui joue et un autre qui observe se-

lon une grille d'observation (dont vous trouverez des exemples dans le prochain numéro).

3) Plus tard, afin d'habituer les enfants à donner des réponses et motrices et "tactiques" diverses, on introduira les variations du jeu.

COMMENT VARIER LES JEUX

Pour varier un jeu on peut intervenir:

* SUR L'ESPACE: varier l'ampleur de l'espace, la forme, le terrain de jeu (gymnase, pré, cour)

* SUR LE TEMPS: le jeu peut se terminer, par exemple, quand tout le monde a été attrapé ou bien il peut durer 10'...

* SUR LES JOUEURS:

- on peut varier la façon de se déplacer: en courant, en sautillant, assis, les jambes pliées...
- on peut varier le type de relation: on joue seuls, à deux, en se tenant par la main...

* SUR L'EMPLOI OU PAS D'OUTILS/ENGINS

* SUR LES OUTILS/ENGINS UTILISÉS: on peut utiliser, un outil, en variant sa forme, son poids, son volume...

* SUR LA REGLE: on peut inventer une règle qui introduit dans le jeu des éléments ou des solutions nouveaux (ex.: l'enfant qui attrape le ballon au vol, libère tous ses camarades...)

Dès qu'on a mis en évidence les caractéristiques d'un jeu, il est bien de proposer des jeux "parallèles" ayant comme but celui d'améliorer les qualités demandées par le jeu principal.

On peut ensuite utiliser celui-ci comme moment de vérification. Il n'est pas nécessaire, en outre, de changer de jeu à chaque séance: un jeu change déjà en introduisant des variations. De cette façon on donne à tous les enfants le temps de comprendre les dynamiques du jeu même et de les maîtriser: ce qui représente pour eux, une remarquable gratification.

EN GUISE DE CONCLUSION

Les arguments qu'on vous a proposés jusqu'ici (réflexions sur le rapport entre jeu et éducation à la motricité, indications relatives à une possible classification des jeux moteurs et aux éléments des jeux sur lesquels on peut intervenir afin de les varier) auront leur suite dans les prochains numéros, où vous trouverez des suggestions pratiques sur les jeux des différents groupes, la façon de les proposer aux élèves et les différents objectifs qu'on peut atteindre en les variant.

(a suivre)

Paola PEROTTI

Bibliographie:

- * E.P.S. 1 - Revue de l'Ed. physique et sportive. Ed. Revue E.P.S. - Paris - n° 31 et 33 1987
- * Mosca - Attività motorie. Soc. Stampa sportiva - Roma 1980
- * A. Baosetta et B. Duteau - L'educazione fisica e i giochi di gruppo - La Scuola
- * M. Jenks Wirth - Mille giochi guida - Armando ed.
- * F. Barbagallo - L'educazione fisico sportiva attraverso il gioco Soc. Stampa sportiva - Roma
- * A. Imeroni - Il libro di "Ginnastica" - Collana Strumenti Emme edizioni - Torino