



Compétition, oui ; élimination, non !

Une autre approche en EPS

Bruno CREMONESI

Alors que les activités physiques et sportives sont toutes, à l'origine, des jeux, leur transposition en milieu scolaire en EPS est loin de donner une place primordiale au jeu. Il y a plusieurs raisons à cela. Tout d'abord l'idée qu'à l'école, on travaille, on ne joue pas, parce que le jeu est synonyme d'une activité humaine inutile et inconsistante qui ne répond pas aux enjeux d'apprentissage. Donc on fait des exercices, on apprend à se tenir, se concentrer et faire des efforts ! En EPS, on renonce à l'exigence culturelle et on glisse dans un apprentissage de techniques sportives désincarnées de leur contexte culturel, de réalisation d'exercices corporels, avec la conviction d'inculquer des normes nécessaires et utiles à la réussite scolaire.

D'autre part, le sport et l'éducation du corps sont susceptibles de débordements et à l'école, il faut un corps dressé, domestiqué, prêt à se plier aux règles du fonctionnement scolaire. Apprendre scolairement suppose de s'adapter à des manières d'être à des temporalités.¹

Le socle des connaissances, qui a failli totalement exclure l'EPS, lui assigne d'ailleurs un rôle quasi-exclusif de citoyenneté entendue au sens de « respect des règles et des normes ». Le problème est que les enfants ont besoin de bouger, jouer, s'amuser... Alors les enseignants utilisent le jeu, mais comme une concession aux élèves, ils s'empressent de modifier les règles ou d'arrêter les enfants pour leur proposer les dites situations d'apprentissage, jeu et apprentissage semblant être antinomiques. Ces modifications régulières des situations ou des exercices ne font que renforcer la perception dominante chez de nombreux collégien-nes que l'école est une suite de tâches à réaliser et qui plus est souvent inachevées. Et alimente chez les enseignant-es l'idée qu'il faudrait davantage « surveiller et punir » si l'on souhaite que cela fonctionne.

A l'inverse, nous proposons de mettre rapidement les élèves en situation de jeu, de garantir que tous les élèves de la classe jouent, pour ancrer les apprentissages dans la culture et viser la transformation de chacun.

Le jeu comme voie originale d'apprentissage

Pour laisser du temps à l'enfant, nécessaire à son apprentissage, il faut accepter de le laisser jouer sans intervenir. Nous pensons que le jeu est une affaire très sérieuse. S'il est difficile de le définir, c'est que les frontières entre le jeu et le rêve, le jeu et l'apprentissage semblent très perméables. Frontières bien complexes à saisir lorsque l'adulte les brouille par son intervention permanente.

Laisser le temps aux enfants de jouer, de s'approprier les règles proposées, de chercher les possibles, rendre la liberté et le pouvoir d'agir aux enfants, voilà des voies nouvelles qui visitent pourtant des propos pédagogiques bien anciens. C'est en ce sens que le jeu peut devenir un puissant vecteur d'apprentissage. Le jeu a des vertus fondamentales de liberté, de création, de spontanéité, de fantaisie, de fantasmes, de rêves. Le jeu est le lieu où l'enfant recrée le monde. Il peut aussi, à l'inverse, véhiculer des valeurs d'exclusion, notamment des plus faibles. La question pour l'éducateur est donc : quel jeu va permettre à la fois l'engagement total des élèves et des apprentissages ?

Mais quel jeu ?

Le jeu sportif pour nous s'ancre dans l'histoire culturelle de l'activité, dans les permanences historiques qui donne du sens à l'activité. Mais l'enseignant, en s'appuyant sur cette évolution historique, peut s'éloigner (ou revisiter ?) des formes actuelles de la pratique sociale, en modifiant les règles par exemple. L'enseignant choisit les règles à partir des savoirs faire de l'enfant tout en conservant les exigences culturelles de l'activité. Il permet à l'enfant d'entrer dans une activité culturelle authentique à condition qu'il y ait un équilibre entre les contraintes, les règles du jeu et ses savoirs faire. Une fois l'enfant entré dans le jeu, pour assurer le progrès de tous et la continuité de l'impli-

¹ *Ruptures scolaires*, M.Millet, D.Thin, PUF

cation de l'ensemble des joueurs, il devra modifier certaines règles au cours du jeu en fonction des acquis techniques et stratégiques des enfants. Les règles ne sont pas une liste d'interdits, bien au contraire elles permettent d'ouvrir un champ de possibles, de pouvoirs. Elles ouvrent des environnements culturels où l'enfant exploitera sa liberté de mouvement pour construire ses acquis techniques. Par exemple en hand-ball, pour des joueurs de bon niveau, la règle du dribble permet d'équilibrer le rapport de forces entre les attaquants et les défenseurs. Pour les débutants, l'obligation du dribble pour se déplacer rend le jeu trop complexe. Ils ne peuvent en même temps faire progresser le ballon et prendre des informations dans le jeu.

Pour faciliter la tâche, certains enseignant-es interdisent le déplacement avec le ballon pour favoriser le jeu de passes. Très rapidement le jeu devient très statique et la tâche pour les attaquants reste trop difficile. Pour équilibrer ce rapport de forces et pour permettre un jeu qui prend du sens, c'est-à-dire un jeu où on peut marquer beaucoup de buts, on peut augmenter le pouvoir du porteur du ballon en l'autorisant à se déplacer de façon illimitée (courir avec la balle). Cette règle place l'enfant devant un nouveau pouvoir d'agir et d'exploration des possibles. Ce jeu convient bien à des petits. Pour des plus grands, lorsque le rapport de forces devient inéquitable pour les défenseurs, on peut introduire soit une règle qui limite les déplacements du porteur de balle, soit une règle qui augmente le pouvoir des défenseurs, par exemple en proposant la règle suivante : *lorsque je suis touché en mouvement et que j'ai le ballon, la balle est à l'adversaire*.

Le jeu sportif réglé, qui s'éloigne des « vraies » règles, peut apparaître à certains comme un renoncement à l'enseignement et à la réussite de tous, bien au contraire il peut devenir en éducation physique et sportive une excellente ambition de réussite.

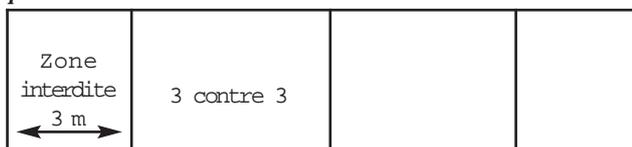
Le hand-ball à déplacements illimités

But : toucher le plot du camp adverse avec le ballon

Règles : le plot est dans une zone interdite

Pouvoir du porteur du ballon : déplacement illimité, le joueur peut courir avec la balle s'il le souhaite.

Pouvoir du défenseur : si je suis touché en mouvement avec le ballon la balle est à l'adversaire. Si je suis arrêté, je suis invincible pendant 5 secondes.



Ces règles ne sont pas immuables elles peuvent être modifiées pour conserver l'équilibre des chances entre attaquants et défenseurs qui donne sens au jeu.

Pour un jeu sportif compétitif scolaire qui n'élimine pas

Il n'échappera à personne que le modèle compétitif actuel médiatisé s'appuie sur l'exclusion et l'élimination. Le sport,

fait social incontestable, suit le flot de la compétition mondiale et affine toujours plus ses règles de qualification et de sélection. Cette compétition ne se pense qu'avec la survalorisation des gagnants et l'élimination, voire l'humiliation des perdants. Les jeux traditionnels suivent aussi cette modélisation.

M. Serres dit que la compétition est éducative parce qu'elle apprend à perdre. Perdre, oui... mais être éliminé non ! Il est difficile pour un-e éducateur-trice d'accepter l'idée de devoir éliminer son adversaire pour continuer de jouer, et que cette organisation soit réellement éducative aux valeurs de solidarité, de réussite de tous-tes... Penser une alternative à ce système, n'est ni renier le sport comme référence culturelle à l'EPS, ni vouloir aseptiser les rencontres en supprimant l'affrontement, leur ôtant, ce faisant, tout leur sens. Comment dépasser ces contradictions ? Jouer c'est affronter une résistance venue de l'autre (des autres) ou de l'environnement. C'est risquer d'échouer ou de réussir, le jeu de règles compétitif est la mise en scène d'un affrontement. Vouloir évacuer l'affrontement pour protéger les perdants propose aux élèves des pratiques aseptisées qui sont à côté des enjeux fondamentaux du sport. Se confronter à un autre, conduit l'enfant à chercher à réaliser une performance, à se dépasser, à inventer des solutions, c'est une source d'émotion et de plaisir nécessaire à son développement. Le problème n'est pas tant de perdre ou de gagner mais surtout celui du statut de la défaite ou de la victoire. A la coupe du monde de football scolaire dans le 93, les équipes jouent *non stop* toute la journée qu'elles soient perdantes ou gagnantes. Chaque victoire ou défaite permet de réorganiser les groupes de niveau, ce qui permet des rencontres équilibrées et toujours intéressantes au plan de l'engagement. Ce n'est qu'à la fin que seules 4 équipes seront retenues. Les autres arrêteront de jouer. Ces pratiques sont en résonance avec l'idée d'une culture partagée entre « le tout le monde joue » et la détermination du meilleur.

Les jeux compétitifs scolaires conservent l'affrontement et le défi et suppriment l'élimination comme principe de fonctionnement. Une compétition qui permet à tout le monde de jouer et essaie d'amener le plus grand nombre vers le haut niveau.

L'enjeu de l'éducation physique et sportive pour tous sera un enjeu important des années qui viennent. Les orientations politiques actuelles n'entendent pas accorder beaucoup de place à l'éducation du corps et à la démocratisation du sport.

Résister aujourd'hui n'est plus simplement une question de lutte revendicative et sociale, c'est aussi créer ici et maintenant une multitude de pratiques montrant concrètement à quelles conditions d'autres formes de société et de vie sont possibles ("Résister, c'est créer" ²). Créer les conditions du changement à partir du quotidien de nos classes. Aussi résister contre ces modélisations de la pensée libérale chassant les pratiques sportives et artistiques de l'école c'est créer ensemble des contenus et des modes de fonctionnements scolaires porteurs des valeurs que l'on souhaite défendre. C'est le pari que nous avons fait avec le SNEP ³ Créteil en organisant depuis deux ans les universités militantes sur ces thématiques. Réhabiliter le jeu, son pouvoir de création, d'action sur le monde et d'imaginaire est une des voies de résistance. ■

² En référence au titre de l'ouvrage de Florence Aubenat et Miguel Benasayag

³ Syndicat de l'éducation Physique et Sportive