

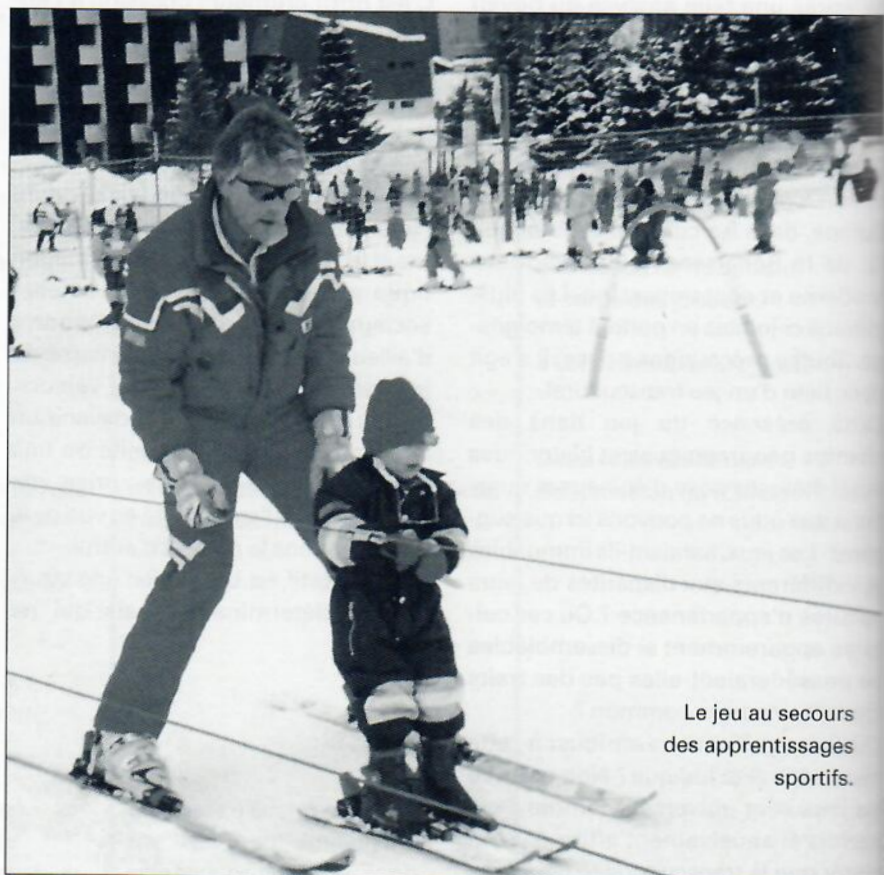
JEUX, APPRENTISSAGES MOTEURS, APPRENTISSAGES SPORTIFS

JEAN-CLAUDE MARCHAL*

Bien des savoir-faire moteurs dont l'enfant s'équipe progressivement n'ont pas besoin d'être enseignés : le bébé se retourne, se redresse appuyé sur ses bras, rampe, se déplace en quadrupédie, se tient debout, fait quelques pas, prend de l'assurance, marche... Un jour ou l'autre l'enfant court, sursaute, saute, lance, grimpe, se déplace en équilibre sur différents obstacles, transporte, lance, rattrape...

Mais ces verbes d'action sont *formels*. Le petit d'homme dépend des autres, appréhende un milieu, imite, sollicite, acquiert la marche sur du sable ou du bitume, lance des pierres ou des balles, se construit un monde avec des jouets de la nature ou de récupération ou des matériaux et mécanismes sophistiqués. De sorte que ces apprentissages apparemment *naturels* sont aussi *culturels*. Peu importe de mesurer exactement la part qui revient à la programmation génétique et celle qui revient à l'expérience. On sait qu'un dysfonctionnement qui toucherait à la première ou qui entraverait la seconde perturberait sérieusement le développement de l'enfant. C'est seulement en agissant sur l'expérience que les parents, les enseignants, les animateurs peuvent espérer faciliter les acquisitions. L'attitude des adultes est très diversifiée à cet égard :

- Laisser faire ; ce qui est prendre, consciemment ou pas, un point de vue optimiste quant à l'*élan* de l'enfant, à la sollicitation des milieux dans lesquels il vit, aux rythmes personnels du développement.



Le jeu au secours des apprentissages sportifs.

- Essayer de hâter les acquisitions en exerçant un certain *forcing* (faire marcher, manger proprement, faire faire du vélo... avant que l'enfant le demande). C'est croire qu'on peut brûler les étapes.

- Enrichir au maximum le milieu d'évolution, varier les supports (plancher, pelouse, sable, eau...), les matériaux, les couleurs, les sons, varier les situations (seul, à deux, en groupe). D'autres savoir-faire moteurs demandent des apprentissages plus laborieux, plus conscients, plus organisés tels que nouer ses lacets de chaussure, monter à bicyclette, frapper une balle au bond, tirer à l'arc, plier une feuille de papier pour fabriquer un

bateau... Là, les attitudes d'adultes évoluent vers celles qui sont particulièrement visibles chez les enseignants et animateurs sportifs :

- Le *confiant* laisse faire, compte sur les capacités d'imitation de l'enfant, sur son appétit de réussite, sur sa volonté d'essayer plusieurs solutions, de se les représenter mentalement afin de les retrouver.

- L'*apprenant intempestif* divise les difficultés, établit les progressions, programme les exercices, démontre ou fait imiter, explique, encourage, accompagne de la voix, sollicite l'analyse des sensations, corrige, évalue...

- L'*éclectique* enseigne sérieusement puis laisse jouer librement.

- Le *tout par le jeu* enseigne et anime des *exercices joués* inventés pour que l'enfant acquiert tel ou tel savoir-faire, il adapte des *jeux terrestres* connus aux gestes du sport qu'il veut enseigner – marelle triple saut, épervier balle au pied, thèque basket, ballon scout-rugby...

- Le *médiateur* qui doute de l'efficacité de l'enseignement *direct*, veut préserver l'aspect global de l'activité, la motivation de l'apprenti et préfère agir par la *médiation* d'un milieu aménagé, d'un matériel approprié, d'un groupe stimulant, d'un jeu ¹.

Le lecteur des publications des Ceméa peut être troublé. D'un côté, il y rencontre des relations d'expériences réussies où des enfants ont vaincu leur appréhension de l'eau grâce à des concours de bulles d'air, des rondes, des petits trains, des essais de s'asseoir au fond ou des jeux du type filet du pêcheur.

D'un autre côté, il y apprend que certains enfants s'ennuient avec de tels jeux ² et qu'ils n'ont qu'une envie : apprendre à nager ou se livrer sans cesse à la même taquinerie (sauter du bord à quelques centimètres d'un camarade).

D'un côté, il voit des kayakistes débutants paralysés dans leur embarcation lâcher leurs appuis manuels et se pencher à droite et à gauche pour passer un ballon ou secouer le kayak d'un autre dans quelque jeu.

D'un autre, il constate que pour certains, le kayak, la voile, le ski de fond... sont d'abord des instruments de découverte et de déplacement et que transposer systématiquement un jeu terrien sur l'eau ou sur la neige n'est pas forcément aider le débutant à adapter son comportement au nouveau milieu.

D'un côté, il constate une liberté d'action et des prises de risque raisonnables de la part de ceux que l'on fait jouer à chat perché ou à 1-2-3 soleil en utilisant un mur d'escalade.

D'un autre, il lit que ces jeux ne favorisent pas l'esprit de vigilance et la concentration propres à l'escalade et que d'une manière générale les jeux

soi-disant éducatifs sont « ramenés au niveau d'un truc pédagogique... comme s'il suffisait d'enrober de sucre la pilule forcément amère des apprentissages » ³.

Naturellement, les deux points de vue sont légitimes. Tout dépend de l'âge des pratiquants, de leur niveau, de leurs motivations, de la constitution du groupe, de son histoire récente et de son projet, de ce qu'on appelle jeu et initiation sportive.

Les jeux traditionnels de l'enfance et l'initiation sportive

Les jeux de poursuite et de fuite, de tirs et d'esquive ballon, de balle au mur et de balle au but comportent des courses, des feintes, toute une riche gestuelle avec ou sans balle, des éléments de coopération collective, des systèmes de marquage des adversaires et de démarquage qui donnent aux enfants et aux adolescents une habileté générale dont bénéficieront sans aucun doute les initiations sportives le moment venu.

Les jeux d'attaque et défense, de prises diverses développent des capacités qui faciliteront grandement les approches des sports de combat. Le saute-mouton, la corde tournée, la marelle, les cordes oscillantes, les patins à roulettes, les échasses et autres acrobaties au sol ou autour du timon d'un chariot à foin ont créé des habiletés qui rendent faciles les apprentissages de la gymnastique ⁴.

Mais, lorsqu'il y a eu carence de tels jeux dans la vie des enfants, devenus adolescents ou adultes, ils sont souvent très maladroits et parfois paralysés dans les apprentissages sportifs auxquels ils peuvent être confrontés. Il n'est alors pas question de faire vivre, en accéléré, une sorte de ludogénèse (il est plus difficile aux adolescents de faire du saute mouton sur un camarade qui a peur et n'inspire pas confiance que de participer à une progression de sauts du cheval *matériel*). Mais l'initiation sportive qui se voudrait ludique aurait intérêt à avoir recours aux thèmes et aux structures des jeux traditionnels.

Le recours aux jeux dans les apprentissages sportifs prend deux formes :

- Des tâches réputées intéressantes, exécutées sur consignes, destinées à acquérir de nouveaux savoir-faire. Mais remplissent-elles toujours la condition de leur efficacité : être souhaitées et jubilantes ?

- Des affrontements collectifs globaux et codifiés souvent inspirés de jeux collectifs traditionnels. Mais sont-ils toujours adaptés ?

Les premières (tâches dirigées présentées comme des jeux) ont considérablement évolué au cours de l'histoire de l'enseignement sportif. D'exercices techniques assez analytiques dont l'apprenti ne percevait pas les liens avec le sport visé, ils sont devenus des petits enchaînements plus globaux, plus liés au but final tout en conservant un intérêt immédiat, pour eux-mêmes ⁷.

Pour créer de telles propositions, deux démarches sont suivies et sont porteuses de nouvelles créations pédagogiques : l'une part de l'analyse de l'activité.

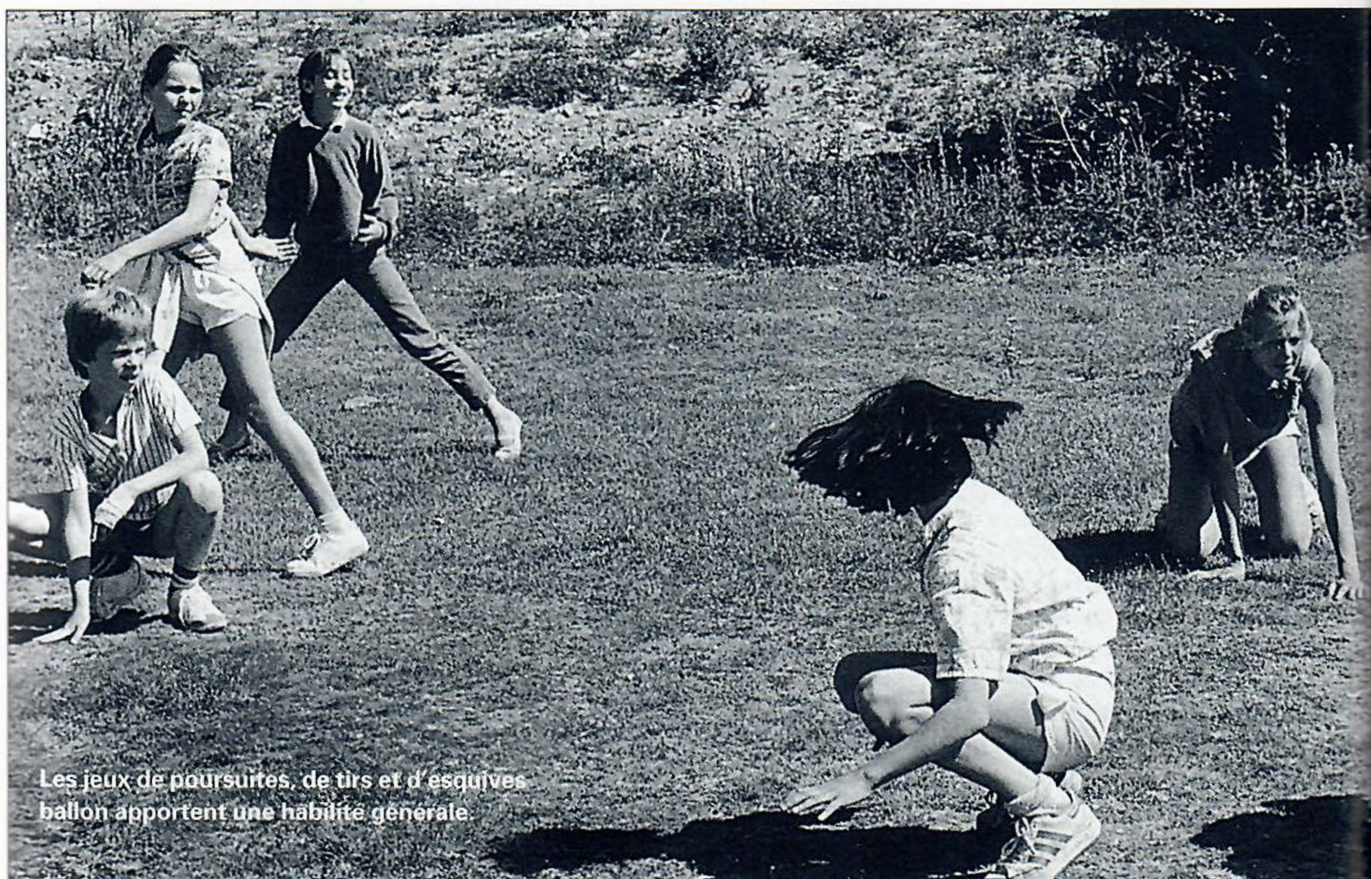
- Quel est l'essentiel dans la natation ? Équilibre, respiration, propulsion originaux parce que aquatiques. Proposons donc des tâches d'équilibration (l'étoile de mer, le culbuto...), de respiration (souffler dans l'eau, s'immerger...) et de propulsion (courir dans le petit bain, se priver des bras appuyés sur une planche...).

- De quoi sont faits le VTT et le ski de fond ? D'équilibre, de propulsion et d'adaptation aux profils de l'itinéraire... Proposons donc des tâches qui mettent particulièrement en avant ces compétences.

- Tous les sports peuvent être analysés en termes de savoirs spécifiques pouvant être mis en relation avec des compétences transversales (acquisitions transférables ailleurs) ⁵.

L'autre démarche pour inventer des situations *jouées* est la connaissance des comportements du débutant par rapport à celle de l'expert. Par exemple :

- Le débutant se centre sur sa tâche, a besoin du regard, mais ne voit pas, ne



Les jeux de poursuites, de tirs et d'esquives de ballon apportent une habilité générale.

sent pas, ne déchiffre pas ; d'où les situations *yeux fermés* qui sont proposées dans l'apprentissage de presque tous les sports.

- Il est crispé, monolithique, il n'arrive pas à dissocier le haut du corps du bas, le côté droit du gauche... d'où les jeux proposés au skieur de lever un pied, puis l'autre, de se tourner à droite puis à gauche, au kayakiste d'effectuer une marche arrière en allant chercher l'eau jusqu'à toucher le bateau...

- Il refuse le déséquilibre par manque d'anticipation ; d'où les tâches de passage d'objets d'un kayak à l'autre, d'appuis extérieurs pour provoquer un partenaire...

- Ses réponses motrices sont explosives, non fluides, non rythmées d'où les courses de lenteur, les ralentis...

- Il consomme beaucoup plus d'énergie que l'expert pour un même exercice et se fatigue vite d'où les propositions de travail en *eutonie* ou en *zen*.

Toutes ces idées ne peuvent prendre corps dans une ambiance ludique que

si elles s'inscrivent dans un schéma pédagogique clair qui classe l'affectivité de chacun dans le groupe au premier rang de sa mobilisation. Par exemple, matérialiser les trajectoires et plus généralement objectiver les tâches se révèle plus *parlant* à l'enfant que les consignes orales. Chacun sait bien, en ski alpin, qu'il est inutile de dire à l'enfant de faire des virages, ou de s'accroupir ou d'écartier les skis.

En revanche placer des portes, des passages sous portiques, des branches de sapins à enjamber, des clochettes perchées à toucher... est une formule efficace. Formule portée au rang de méthode par certains jardins des neiges⁶.

C'est le même souci pédagogique qui conditionne l'efficacité des propositions de tâches visant :

- L'imitation (tous les sports proposent des activités par deux, l'un devant l'autre derrière ou l'un partant, l'autre le rejoignant ou en miroir, des petits trains dont la locomotive est à imiter...).

- La représentation mentale (en voile, les maquettes en carton ou les modèles réduits sur le sable permettent de répondre aux questions concernant les allures du bateau, sa direction, ses possibilités...).

- Le tâtonnement expérimental (les essais et les erreurs sont plus qu'un droit, une méthode).

- La verbalisation des problèmes et des réussites.

Ces tâches constituent en général un enchaînement global de quelques dizaines de secondes, très riche, très prometteur s'il est ressenti comme du jeu, c'est-à-dire comme une activité volontaire, jubilatoire, exploratoire, créatrice, sociale et un peu à part du monde réel et de ses enjeux sérieux. Beaucoup d'animateurs sportifs font appel au jeu dans cette acception car ils ont constaté qu'il était gage d'adhésion, d'engagement, de confiance et d'oubli des risques favorable aux apprentissages et après avoir eu recours aux enchaînements effectués sur consignes, ils se tournent vers les



© D. Jemey

jeux terrestres adaptés.

Il s'agit là des jeux collectifs plus complexes, plus autonomes (dès qu'ils sont connus et adoptés), activité conventionnelle et contractuelle, se déroulant selon des règles (passe à 10, prise de foulard...) qui participent naturellement à l'éducation du pratiquant, mais globalement car la rigueur des gestes n'est pas l'essentiel par rapport à la pertinence des déplacements. Même si certains jeux sont plus intéressants sur l'eau ou sur la neige, tous ne sont pas adaptables avec le même bonheur. Les courses rapides et fréquentes de beaucoup de jeux traditionnels aboutiraient, sans changements, à des essoufflements vite paralysants.

Au cours de ce type d'activité certains participants peuvent éprouver un sentiment ludique mais d'autres s'ennuyer ou ressentir l'activité comme un exercice utilitaire ou inutile ou comme un acte imposé arbitrairement par les animateurs. Le jeu ne fait pas forcément le joueur, surtout s'il

est apporté par l'enseignant, s'il est dominé par des consignes à respecter. Une recherche plus approfondie est nécessaire.

Le recours aux jeux dits *éducatifs* comporte deux risques : n'atteindre ni le sentiment de jeu, ni l'apprentissage.

Le recours aux jeux pour le jeu et pour le plaisir des participants aboutit surtout à des apprentissages globaux, diffus.

Mais, avec quelque doigté pédagogique, ces deux formes sont riches de promesses d'acquisitions. Peut-être indispensables avec des publics difficiles à motiver, réfractaires aux entraînements faits d'exercices ingrats, de musculation ou de jeu dirigé.

De plus, c'est peut-être la forme d'apprentissage qui va engendrer un comportement de joueur décelable dans tous les sports.

C'est une manière de vivre l'activité, ressentie comme *ludique* car rassemblant les traits qui font le sentiment de jeu : marge de liberté, jubilation, prise de distance par rapport aux enjeux sérieux. Ce sentiment peut se traduire par des défis envers soi-même, comme dans le vertige, la vitesse, certaines prouesses... ou envers les autres, comme dans les courses, les poursuites, les taquineries, les pitreries... En canoë-kayak, certains navigateurs cherchent les grosses vagues, les passages risqués, tournent autour des cailloux, profitent de tous les contre-courants et de toutes les *reprises* pour *gîter* au maximum ; sur les planiels certains se mettent volontiers debout dans leur embarcation ou sortent les jambes, pagaient pale en l'air, lancent leur pagaie et la rattrapent en propulsant avec leurs mains ; ils descendent un rapide en marche arrière ; ils se cachent derrière une infractuosité de la berge et fondent sur le groupe à son passage, ils imitent les sioux, certains secouent l'embarcation d'un autre, s'accrochent en remorque et disent volontiers « Chiche ! »... En ski, ils profitent de chaque creux et de chaque bosse, ils se lancent à

l'aveugle entre deux sapins, ils s'accroupissent, se couchent, se relèvent tout en skiant, ils valsent ici, glissent là sur un seul ski, sautent, poussent les uns, s'accrochent en petit train derrière d'autres ; sur la piste pour rollers, sur la planche à voile ou à la piscine, ils essaient, s'amuse, taquinent... C'est la manière ludique de vivre le sport. ■

* Membre du groupe Jeux et pratiques ludiques des Ceméa, ancien professeur d'IUFM.

Bibliographie

- 1 - Vadepiet, A. *Laisser l'eau faire*. Ed du Scarabée. Son titre est trompeur, son point de vue me paraît être plus proche de ce type d'intervention que du "laisser-faire" passif.
- 2 - Marchal, J.-C. *Jeux dans l'eau ou apprentissage de la natation ?* VEN n° 284.
- 3 - Chobeaux, F. *Les cahiers de l'animation*. 4e trimestre 1995. CEMEA.
- 4 - Pierre-Jakez Helias, dans "Le Cheval d'orgueil", raconte son apprentissage par essais et défis personnels de la conduite d'une brouette. Cet exemple est commenté par B. During dans "Des jeux aux sports".
- 5 - P. Parlebas, dans "Jeux sports et société" (INSEP. 1999), réduit considérablement les possibilités de "transfert" des qualités sportives notamment en montrant combien est spécifique le schéma corporel propre à un sport, éventuellement à une famille sportive... d'où l'intérêt d'une classification fondée sur ce critère.
- 6 - Depuis l'expérience d'Annie Famose et d'Isabelle Mir sur les Jardins des neiges, bien placés, protégés, aménagés de creux, de bosses, de slaloms, de portes, de cordes pour se tirer en montant, de fils neige adaptés... beaucoup de stations de ski ont enrichi les inventions dont certaines sont très astucieuses (par exemple Les Deux Alpes).
- 7 - La FFCK, dans son dossier "Initiation au canoë-kayak" à l'usage des moniteurs, a systématiquement inventé une situation pour travailler à l'acquisition de chacun des "savoir-faire" utiles à la panoplie du sportif accompli. L'objectif psychomoteur est d'ailleurs chaque fois explicité. Le perfectionnement du système a conduit à classer les propositions en quatre niveaux et à institutionnaliser des tests les validant. Les formations en UFR STAPS ont fait de même en repérant les passages obligés de l'apprentissage (cf document de Dijon signé S. Deltour et col.). La FSGT a publié des fiches de jeu dans le même esprit, ajoutant, sous forme de bandes dessinées, des idées d'organisation du groupe de joueurs (Progression technique de base en kayak par le jeu en B.D.).