

Les jeux sportifs

Ce sont des situations motrices d'affrontement codifiés.

Un jeu sportif est défini par son système de règles qui en détermine la logique interne.

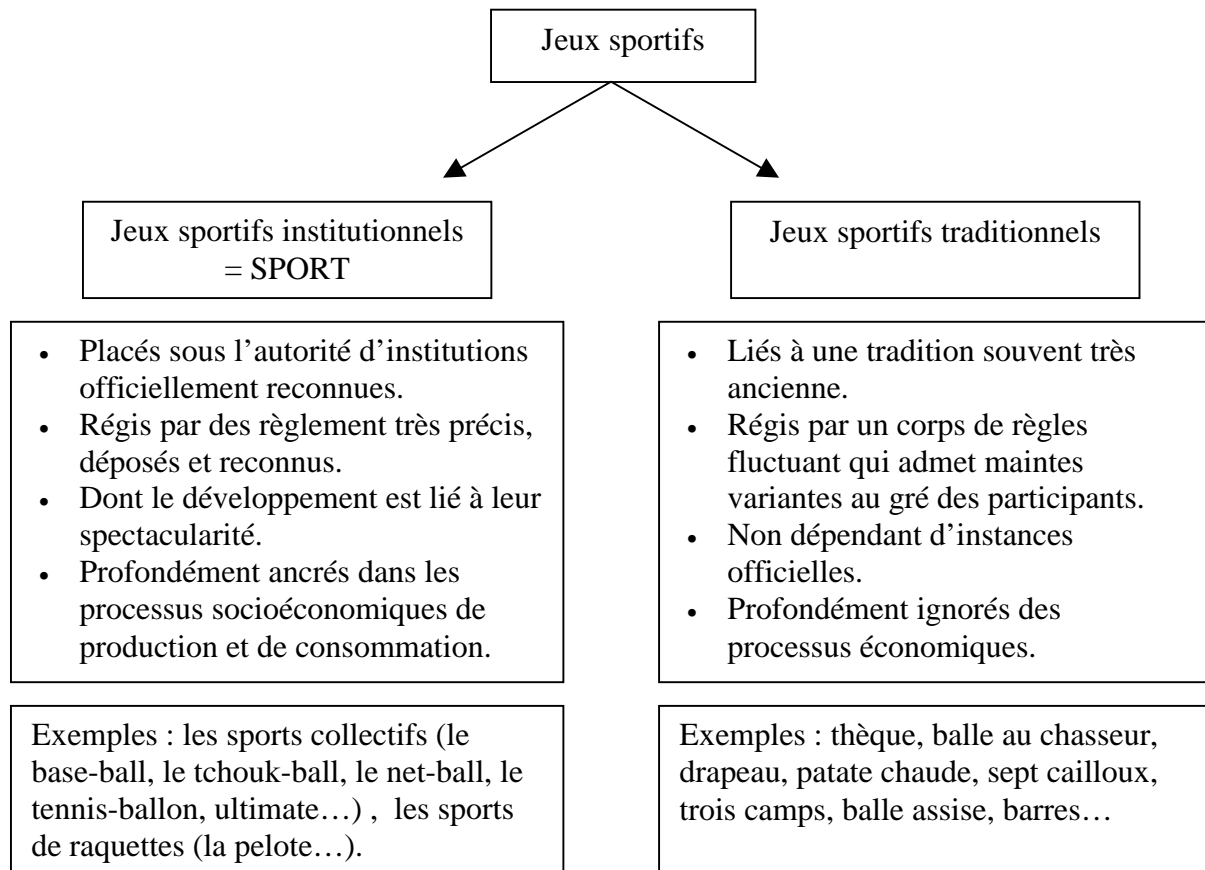
Il existe deux grandes catégories de jeu sportif : le groupe des jeux sportifs institutionnels (car consacrés par la société) et le groupe des jeux sportifs traditionnels (qui reste pour la plupart des gens des activités puérides et futiles).

Ces jeux représentent nos élèves un extraordinaire lieu d'expérimentation des conduites humaines. En effet, leur système réglementaire (définition de l'espace, codification des durée, caractérisation du matériel, ritualisation des interactions, comptabilité des scores,...) leur fournit un cadre quasi expérimental où peuvent s'apprendre toutes les valeurs liées à un comportement citoyen (le corps est mis en jeu de façon particulière).

Les thèmes d'étude rendus possibles par l'apprentissage des jeux sportifs sont légions :

- Apprentissage moteur ;
- Prise de décision ;
- Encodage et décodage des conduites motrices ;
- Expression de la personnalité au travers des facteurs affectif, cognitif et relationnel ;
- Construction d'une dynamique des groupes en présence...
- Etc...

Le jeu parle de la société (il révèle sa structure, sa technologie, son économie, sa politique...) et est en même temps une initiation à la société. Il est un langage universel qui trouve sa légitimité qui prend toujours corps dans un combat sur fond de spectaculaire (les rencontres internationales). Plus le jeu est codifié, plus la motricité du joueur est en décalage par rapport à la vie quotidienne et plus les rapports entre les personnes perdent de leur complexité.

Jeux sportifs institutionnels / jeux sportifs traditionnels**Avantages des jeux traditionnels d'un point de vue éducatif**

- Les jeux sportifs traditionnels ont pour avantage de nécessiter de la part de celui qui joue un répertoire moteur relativement sommaire (courir, lancer, recevoir, pourchasser, toucher, esquiver, tirer...).
- Étant peu connus, les protagonistes de ces jeux n'ont pas de raison de les rejeter puisqu'à leur sujet, ils n'ont construit aucune représentation (sauf à vouloir taxer ces activités de futilité et de puérité).
- Leur règlement est adaptable à volonté ; les diverses modalités de leur pratique peuvent répondre à des projets d'enseignement très variés. On comprend mieux à leur intention l'effet instituant de la règle.
- La mixité, loin d'être gênante est une véritable richesse qui organise le tissu social de la classe. La barrière de l'âge n'existe pas.
- Les interactions motrices sont plus riches que dans le cas des sports (jeux de duel, jeux semi-coopératifs, jeux paradoxaux). Les relations paradoxales reflètent l'ambivalence de la réalité sociale.
- Ils imposent une diversité des rapports des personnes à l'espace et aux objets : espaces non aménagés (la balle assise), objets improvisés (les 7 pierres),...
- Ils se caractérisent parfois par une absence de comptabilisation des scores.
- Ils engagent la personne dans toutes ses composantes (biologiques, affectives, relationnelles, cognitives et décisionnelles).

Les jeux sportifs traditionnels ou institutionnels sollicitent des capacités sociomotrices communes. Celles-ci concernent les phénomènes d'interaction motrice (communication et contre-communication motrices), d'occupation de l'espace, d'appréciation des trajectoires et des vitesses ; elles renvoient aux phénomènes de préaction et de décodage sémiotique. Les

conduites stratégiques mises en jeu présentent de fortes analogies : marquage – démarquage, création d'intervalle, recherche du surnombre, accomplissement de feintes, anticipation motrice, combinaisons tactiques en duo, trio ou quatuor...

Des habiletés sont transposables : l'intelligence sociomotrice peut trouver bénéfice à utiliser dans un jeu ce qui a été suggéré dans un autre.

Ces faits d'observation ne permettent pas de dire la supériorité d'une catégorie de jeux sur l'autre (contrairement à ce qu'affirme MAHLO, 1969). Leurs points communs ne peuvent empêcher le caractère irréductible de ces deux cultures.

L'enseignant cherchera donc à programmer des activités de diverses origines, cette diversité étant plus enrichissante pour l'élève que l'utilisation dogmatique de l'unique modèle sportif.