"Tout jeu représente une société en miniature..."

Autor(en): **Ferretti, Enrico**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Mobile : la revue d'éducation physique et de sport**

Band (Jahr): **1 (1999)**

Heft 3

PDF erstellt am: **29.05.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-995879

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

Jeu et socialisation

«Tout jeu représente une société en miniature...»

Après les contacts initiaux avec les parents, ce sont les institutions, et en premier lieu l'école, qui déterminent le processus de socialisation de l'individu. Dans le contexte scolaire, l'éducation physique offre des modes d'interaction originaux et significatifs: les contacts entre les membres du groupe sont, en l'occurrence, beaucoup plus fréquents que dans les salles de classe; ils ne passent pas essentiellement par la parole, mais plutôt par l'intermédiaire d'objets ainsi que par le contact physique direct.

Enrico Ferretti

Plutôt que de socialisation en général, il serait peut-être plus approprié de parler de socialisation par les activités motrices, puisque proposer certaines activités plutôt que d'autres sous-entend également un choix culturel et idéologique.

Dans le domaine de l'éducation physique, certaines activités ne sont pas basées sur une interaction motrice directe ou sur un échange opérationnel avec les autres membres du groupe (saut en hauteur, ski, planche à voile, jonglage, etc.); on peut qualifier ces activités de psychomotrices[1]. D'autres, au contraire, ne trouvent leur sens que dans le rapport d'intermotricité qui est établi avec les coéquipiers et/ou les adversaires; il s'agit des activités sociomotrices[2] (football, basketball, tennis, lutte, balle au chasseur, sports de combat, danses en groupe, etc.).

Enrico Ferretti est diplômé en éducation physique de l'EPFZ. Il a obtenu par la suite une licence en sciences de l'éducation à l'Université de Paris VIII. Il est membre du groupe international de recherche «Jeux et pratiques ludiques», que dirige Pierre Parlebas, et enseigne la didactique de l'éducation physique à l'Ecole normale de Locarno. Adresse: via Delta 24, 6612 Ascona

Un seul modèle relationnel

Tout jeu sociomoteur représente une société en miniature, et les règles sont un contrat social exemplaire, dans lequel la marge d'initiative individuelle est confrontée aux contraintes et aux obligations collectives. Dans les jeux sportifs institutionnalisés, les règles sont codifiées, alors que dans les jeux traditionnels, elles ne sont pas écrites et sont déterminées de fois en fois, ce qui favorise la négociation.

Une étude sérieuse des phénomènes de communication intervenant dans les activités motrices, telle que celle effectuée par Pierre Parlebas, nous permet de faire une découverte assez surprenante: les sports d'équipe les plus pratiqués (football, hockey, basketball, volleyball, handball, etc.) sont tous basés sur un seul modèle relationnel assez élémentaire: le modèle du duel symétrique. A l'intérieur d'une même équipe, on a des situations de coopération entre partenaires; entre deux équipes, en revanche, les rapports qui existent sont des rapports d'opposition.

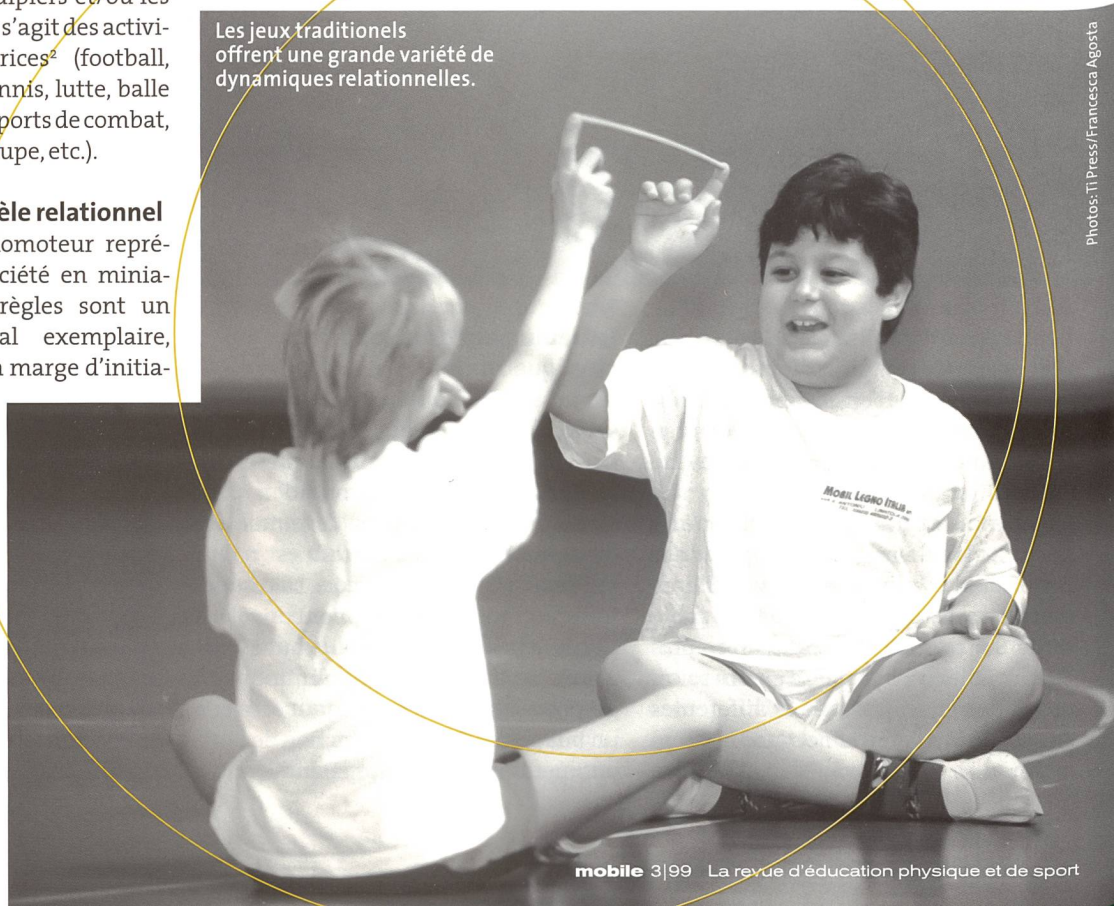
Ces jeux ont incontestablement un intérêt relationnel, mais le fait qu'ils nous soient si familiers et qu'ils bénéficient d'une telle publicité ne doit absolument pas nous pousser à croire qu'ils sont constitutifs de toute rencontre collective et qu'ils représentent le domaine tout entier de la sociomotricité.

Une grande variété de dynamiques relationnelles

Si nous examinons attentivement l'ensemble des jeux moteurs traditionnels (on pourrait étendre cet examen également à l'expression corporelle, à la danse, à l'alpinisme, etc.), nous nous apercevons que ceux-ci offrent une grande variété de dynamiques relationnelles.

Nous retrouvons la structure du duel symétrique dans certains jeux traditionnels (la balle assise royale, le foulard, la chaîne, les 10 passes, etc.), parfois accompagnée d'un nombre considérable de rôles sociomoteurs, par exemple le roi, le joker, le joueur prisonnier ou le joueur libre dans l'une des formes de la balle assise.

Dans certains jeux traditionnels, les relations ne restent pas stables d'un bout à l'autre de la partie; il n'y a donc pas de structure fixe (la balle assise américaine, la balle empoisonnée, le pot, les



Les jeux traditionnels offrent une grande variété de dynamiques relationnelles.

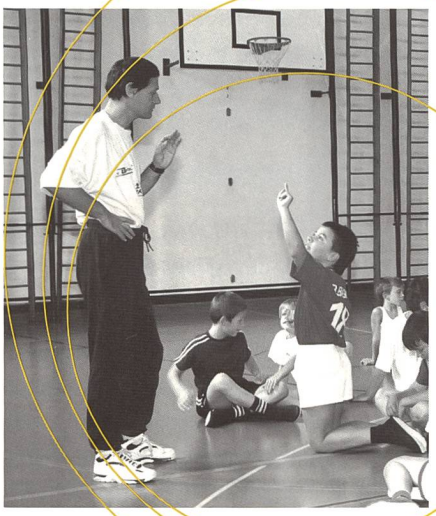
Photos: Ti Press/Francesca Agosta

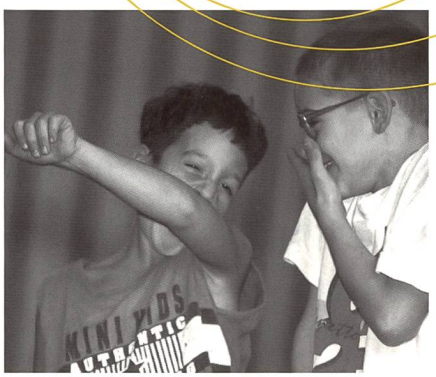
Dans certains jeux, les relations se modifient constamment au fil de la partie.

Jeux traditionnels... à redécouvrir

Dans mon article, je donne quelques exemples seulement de la richesse que renferme, sur le plan relationnel, le patrimoine des jeux traditionnels, dont nombre d'entre eux se terminent sans que soit désigné ni vainqueur ni perdant, et sans qu'une équipe l'emporte sur l'autre. Certains de ces jeux contribuent à modifier les dynamiques de groupe, favorisent l'intégration d'élèves isolés ou rejetés et permettent au joueur d'expérimenter la solidarité et l'empathie. Je vous suggère donc de redécouvrir les jeux appartenant à notre tradition et de vous intéresser à ceux de cultures différentes, et vous invite à analyser avec rigueur la structure et la logique internes de ces jeux. Ils ne doivent pas être jugés intéressants seulement parce qu'ils préparent aux jeux sportifs institutionnalisés. Il faut aussi considérer leur grandeur et leur valeur éducative.

« Dans les jeux sportifs institutionnalisés, les règles sont codifiées, alors que dans les jeux traditionnels, elles ne sont pas écrites et sont déterminées de fois en fois, ce qui favorise la négociation. »





quatre coins, etc.). Les joueurs peuvent choisir comme partenaire n'importe quel membre du groupe, ils peuvent établir des coalitions, s'entendre et collaborer pour s'opposer à un ou à plusieurs joueurs; ces alliances sont souvent momentanées, et on peut les rompre – cassant un accord non écrit – pour faire place à de nouvelles ententes. Les nombreux échanges fluctuants entre partenaires et adversaires favorisent une communication à un deuxième niveau, une métacommunication empreinte d'ironie et de contradictions: le paradoxe peut devenir la substance du jeu.

Propositions sociomotrices originales

Pour amener les enfants de 8 ou 9 ans à sentir la nécessité de se donner des règles de façon collective, le jeu des 10 passes s'avère excellent. Aux adolescents qui, souvent, ne veulent pas se conformer aux règles, on présentera le jeu des barrières, qui est un jeu impossible à arbitrer et qui demande de confronter fréquemment son point de vue avec celui de l'autre.

Dans de nombreux jeux, comme dans les tests sociométriques, il est possible d'identifier le degré de popularité au sein du groupe, avec la mise en évidence de leaders et de personnes qui se contentent de suivre, ou encore d'élèves isolés ou rejetés. Dans le jeu de la balle empoisonnée, celui qui est touché doit se tenir debout avec les jambes écartées, et des gestes de solidarité peuvent avoir lieu à son égard, gestes qui ne sont pas déterminants pour l'issue de la partie; le joueur concerné peut toutefois attendre passivement que quelqu'un le libère ou assumer un rôle actif. Dans le même jeu, celui qui a la balle a la possibilité d'établir une collaboration (en passant cette balle à un joueur proche) ou une contre-communication (en touchant le même joueur); nous pouvons même assister à l'absence de communication: par exemple lorsqu'un joueur est ignoré. Nous constatons donc que l'indifférence est la situation la plus négative.

Dans le jeu du pot, les élèves isolés peuvent rester longtemps en prison, et la tentation est grande, pour l'enseignant, d'intervenir pour réclamer leur libération; cependant, les joueurs trouvent presque toujours une solution tout seuls, et l'aide accordée par l'un des camarades de jeu est plus efficace que l'intervention de l'enseignant: le sentiment d'appartenance à un groupe ainsi que l'estime de soi en sont renforcés.

Les fréquents changements de rôle (c'est-à-dire le passage d'un rôle sociomoteur à l'autre au cours de la même partie) sont extrêmement féconds au point de vue relationnel, et permettent de se mettre dans la peau de personnages différents. Dans l'ours et son gardien, un jeu de rôles se développe en même temps que le jeu moteur: les joueurs sont amenés à voir plus loin qu'eux-mêmes, à s'identifier à celui qui se trouve dans une situation difficile et à développer une empathie sociomotrice.

m

Explications des jeux à la page suivante ▷

Bibliographie et sources

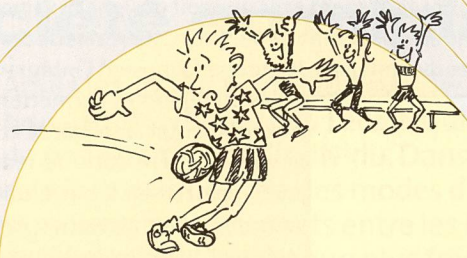
[1] *Parlebas, P.:* Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice, Paris, INSEP, 1981, p. 183

[2] *Ibidem*, p. 224

Comment jouer à ces jeux:

L'ours et son gardien

Dans ce jeu, on a un ours, un gardien et les autres joueurs (les mouches). L'ours (qui est à quatre pattes) est tenu en laisse (au moyen d'une petite corde attachée à l'une de ses pattes) par son gardien, chargé de le défendre et disposant, pour cela, d'un foulard. Les mouches ont également un foulard, avec lequel elles cherchent à toucher l'ours pour l'exciter. Lorsqu'un joueur est touché par le foulard du gardien, il prend la place de l'ours. L'ours, quant à lui, devient le gardien, et le gardien retourne parmi les mouches.

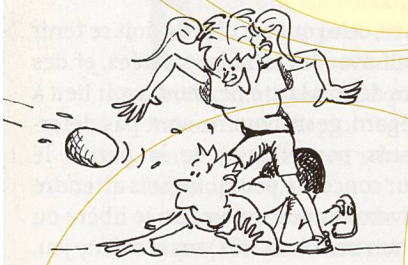


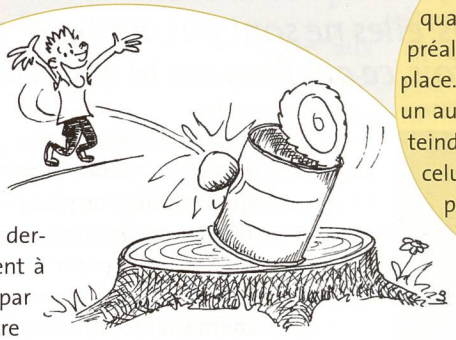
La balle assise américaine

Les élèves ont un ballon. Ils peuvent se toucher mutuellement avec ce ballon, mais également se le passer. Celui qui est touché va s'asseoir sur un banc à l'extérieur du périmètre de jeu et peut revenir quand le joueur qui l'a fait sortir est touché à son tour.

Les quatre coins

Quatre joueurs se placent aux quatre coins d'un carré (tracé au préalable). Ils peuvent changer de place. Au centre de ce carré se trouve un autre joueur, qui doit essayer d'atteindre l'un des coins au moment où celui-ci est vide. Le joueur qui a perdu sa place tente de la reconquérir.





Le pot

Les joueurs se placent derrière une ligne et lancent à tour de rôle un objet (par exemple un caillou) contre un pot, en essayant de le renverser. Avant de lancer son caillou, le joueur crie le nom d'un de ses camarades de jeu, en disant – par exemple – «A bas Philippe!» ou «Vive Christian!». S'il ne parvient pas à renverser le pot, il ira se placer à côté de son caillou sans que rien n'arrive au camarade dont il a crié le nom. S'il renverse le pot, Philippe ira en prison, ou Christian sera libre. En même temps, le gardien du pot remettra celui-ci en place et essayera d'attraper un des joueurs qui a lancé son caillou précédemment, avant que ce dernier ne parvienne à se réfugier derrière la ligne de tir. Si le joueur poursuivi est attrapé, il prend la place du gardien.

La balle empoisonnée

Les joueurs se placent comme ils veulent à l'intérieur du périmètre de jeu. L'enseignant leur donne un ou plusieurs ballons. Chaque joueur a le droit de s'emparer du ballon et de toucher n'importe quel autre joueur. Celui qui est touché devient prisonnier et doit rester debout sans bouger, jambes écartées. N'importe quel autre joueur libre peut délivrer le prisonnier en lui passant sous les jambes.

Balle assise royale

Deux équipes s'affrontent, comme dans le jeu de la bataille, mais l'équipe gagnante n'est pas celle qui parvient à éliminer tous ses adversaires: c'est celle qui réussit à toucher le roi de l'équipe adverse. Chaque équipe désigne son roi dans le plus grand secret, et choisit de la même manière un joker, c'est-à-dire un joueur qui sera invulnérable.

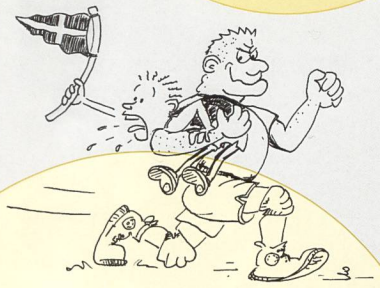
Les 10 passes

Deux équipes comprenant le même nombre de joueurs s'affrontent dans le but d'obtenir le plus grand nombre de points. Pour marquer un point, il faut effectuer 10 passes consécutives en évitant que les adversaires ne touchent la balle.

La consigne de départ contient juste les éléments nécessaires pour pouvoir débuter la partie. C'est à dessein qu'il n'y a pas de règles importantes, cela pour placer les élèves dans une situation conflictuelle.

La chaîne

Deux équipes, composées du même nombre de joueurs, vont s'affronter. Elles se placent de part et d'autre d'un espace de jeu rectangulaire. Chaque équipe essaie de capturer le plus grand nombre d'adversaires, en respectant une façon de faire originale: chaque joueur sorti de son camp après un adversaire peut le capturer en le touchant de la main (avant qu'il ne rentre dans son camp). Les joueurs faits prisonniers forment une chaîne le long du camp opposé et peuvent être délivrés par leurs coéquipiers, sur une simple tape de la main. L'équipe gagnante est celle qui élimine tous ses adversaires ou qui, après un temps de jeu défini, compte le plus petit nombre de joueurs prisonniers.



Le foulard

Deux équipes comprenant le même nombre de joueurs s'opposent en un duel qui prévoit des rôles différents. L'équipe des attaquants cherche à s'emparer du foulard situé au centre du périmètre de jeu; l'équipe des adversaires va tenter de l'empêcher de parvenir à ses fins. Ces défenseurs peuvent éliminer les attaquants simplement en les touchant. Les attaquants doivent essayer de prendre le foulard et de le ramener dans leur camp sans se faire attraper. Ils bénéficient de l'assistance d'un «chevalier», invulnérable, qui les aide à se débarrasser des défenseurs, lui aussi en les touchant simplement.