



# L'enfant, le jeu et le sport, pour grandir!



**Formation Bethleem  
FSGT - 2016**

*Claire Pontais*



# Jouer, apprendre pour grandir

- Les enfants ont besoin d'activité physique
- Ils ont besoin de jouer
- Ils ont des possibilités physiques immenses
- Pour grandir, ils doivent vivre des expériences physiques et relationnelles variées,
- Ils doivent apprendre pour se développer
- Ils ne sont pas trop petits pour faire du sport...mais il faut adapter le sport aux possibilités des enfants pour que tous, garçons ou filles, réussissent à pratiquer avec plaisir !



# Regarder les enfants

- Un enfant ne joue pas longtemps si le jeu ne lui plait pas
- Un enfant qui doit attendre longtemps son tour pour jouer va obligatoirement s'ennuyer ou chahuter
- Un enfant peut se faire mal ou faire mal aux autres, s'il n'a pas compris les règles du jeu ou les règles de sécurité
- Un enfant ne fera pas beaucoup d'efforts s'il ne comprend pas pourquoi il faut en faire
- Un enfant éliminé d'un jeu parce qu'il est plus faible que les autres trouve ça injuste.

# Le sport peut permettre de grandir...

- de se confronter à soi-même et aux autres
- d'explorer,
- de s'exercer ,
- de s'éprouver
- de se tester,
- d'apprendre des techniques...
- etc.
- **À condition que :**
  - le sport soit un jeu qui procure des émotions
  - les règles soit adaptées





# Rapport entre les jeux des enfants et les sports

## **Différentes classifications :**

Classification des jeux de R.Caillois : à quoi jouent les enfants ?

Classification des sports de B.Jeu : quelles émotions procurent le sport ?

Classification des activités physiques et sportives (APS) pour les éducateurs et professeurs



# Classification des jeux

Spontanément, les enfants courent, se donnent le tournis, sautent, chutent pour le plaisir du déséquilibre, escaladent, manipulent, déménagent des objets, jouent à faire semblant, se défient...

Un sociologue, Roger Caillois a classé les jeux selon 4 catégories :

- Jeux de vertige (se mettre la tête en bas, se balancer...)
- Jeux de simulacre (je fais semblant d'être un ou une autre)
- Jeux de confrontation / compétition
- Jeux de hasard (jeux de dés, jeu de cartes, tirage au sort...)



# Quelles émotions procurent le sport ?

- Un philosophe, Bernard Jeu, dit que , de tout temps, dans tous les pays, les humains ont toujours éprouvé le besoin de pratiquer des activités physiques et sportives.
- Choisir un sport, c'est toujours rechercher le plaisir de nouvelles sensations et émotions.
- Il classe les sports en fonction des espaces où ils se déroulent et les émotions qu'ils procurent :
  - L'épreuve
  - La performance
  - La compétition





# L'épreuve

- L'épreuve représente un exploit. L'émotion recherchée est : si on le réussit l'exploit, on ressort grandi, régénéré.
- Dans cette catégorie, il y a :
  - Les sports où l'on affronte un milieu dangereux, les éléments naturels : alpinisme, plongée, spéléo, ...
  - Les sports où on se confronte à soi-même dans un milieu créé pour être difficile (escalade), où l'on perturbe volontairement ses repères sur des agrès ou avec des objets (gymnastique, patinage, double dutch...)



# La performance

- il s'agit d'être le meilleur possible; l'émotion vient que l'on repousse les limites de l'espace et du temps (on bat son record).
- L'athlétisme : sports où l'on tente d'agrandir l'espace ou raccourcir le temps
  - Les courses,
  - Les sauts,
  - Les lancers,
  - La marche
- Les tirs : où on atteint un petit espace ou un objectif précis (golf, pétanque...)



# La compétition

- L'émotion vient de l'affrontement de deux champions, de deux équipes qui ont une égalité des chances mais où il y a inégalité du résultat.
  - ∞ Les jeux et sports collectifs
  - ∞ Les sports de combat, (lutttes, boxe..)
  - ∞ Les sports de raquettes



# Classification des sports (émotions, sens de l'action)

## Réaliser une performance

- Milieu stable, standardisé, connu, prévisible
- Milieu insolite, incertain (*épreuve + performance*)

Natation, athlétisme, cyclisme, ...

Randonnée, course d'orientation, plongée, VTT...

## Réaliser des figures difficiles, réussies

(*épreuve*)

- **pour « épater » l'autre avec des exploits**  
(*vertige*)
- **pour communiquer en duo ou en groupe**

Gym, patinage, GR, vélo acrobatique, natation synchronisée, corde à sauter

Danses collectives, danse de couple codifiées

## Créer un rapport d'action/réaction (*compétition*)

- entre deux opposants
- entre plusieurs opposants

Lutte, boxe  
Sports de raquette...  
Sports collectifs, jeux traditionnels d'opp°/coop°

## Les activités physiques artistiques

La personne exprime une intention et crée du sens avec ses propres codes de communication (*épreuve + jeux de simulacre*)


Danse expressive, mime  
Arts du cirque

Quel est l'intérêt de penser les sports  
et les activités physiques artistiques  
selon les émotions qu'elles procurent  
pour les enfants ?

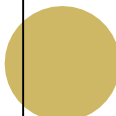
...surtout pour les enfants ?



# S'attacher aux émotions essentielles de l'activité véhicule

- Connaitre « l'essence » de l'activité: ne pas se tromper de but du jeu :
    - ⌘ Pas d'activités athlétiques sans performance et sans défi
    - ⌘ Pas de gymnastique sans épreuve et sans risque
    - ⌘ Pas de danse traditionnelle sans rencontre (bal)
    - ⌘ Pas de lutte sans combat
    - ⌘ Pas de sport collectif sans match
    - ⌘ Pas d'activité en pleine nature sans incertitude,
    - ⌘ Pas de danse sans intention et sans spectacle, etc
  - Se détacher des apparences et du matériel utilisé : piscine, vélo, patins... (= sports avec différents sens)
  - Repérer ce qui peut être hybride
    - ex : athlétisme : performance/compétition ; escalade : épreuve/art ...
- 

# Comprendre le sens que l'enfant donne à son activité

- ⌘ Le même matériel peut servir pour des activités différentes, ce qui compte, c'est le sens que l'enfant va construire.
  - ⌘ Sauter : saut de gymnastique ≠ saut athlétique
  - ⌘ Lancer : sens différent en cirque, en athlétisme et en jeu collectif
  - ⌘ Grimper en gym (pour sauter) ≠ grimper pour atteindre un sommet (et dés-escalader)
  - Pas le même type d'effort
    - ⌘ Athlétisme : effort maximum
    - ⌘ Gymnastique : prendre des risques /se rééquilibrer,
    - ⌘ Sport co : en fonction de l'autre, etc
- 

# Le sens de l'action en athlétisme

- Activités athlétiques = performance que l'on peut mesurer
- Mais ...pas obligatoirement de « mesure » classique (décamètre, chrono) : zone à franchir, espace à parcourir, défis par deux, par 3...
- A l'origine de l'athlétisme, on sautait par-dessus, des vraies haies, des rivières ...(*épreuve*)





# Le sens de l'action en gymnastique

- Deux origines de la gymnastique :
  - les saltimbanques, le cirque
  - les militaires

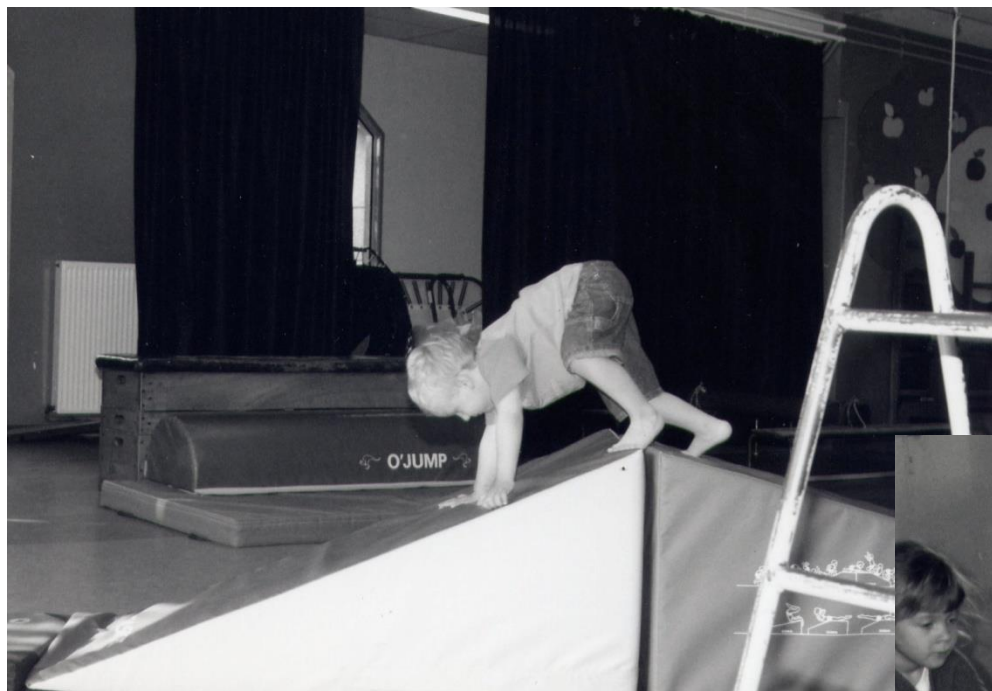
Souvent aujourd'hui, c'est encore très militaire !

La gym de l'enfant, c'est d'abord

- s'épater soi-même
- épater les autres (spectacle d'acrobates)

Le matériel adulte (des jeux olympiques) ne convient pas aux enfants: inventer un milieu gymnique enfantin.

# Faire « l'ours » (4 pattes)

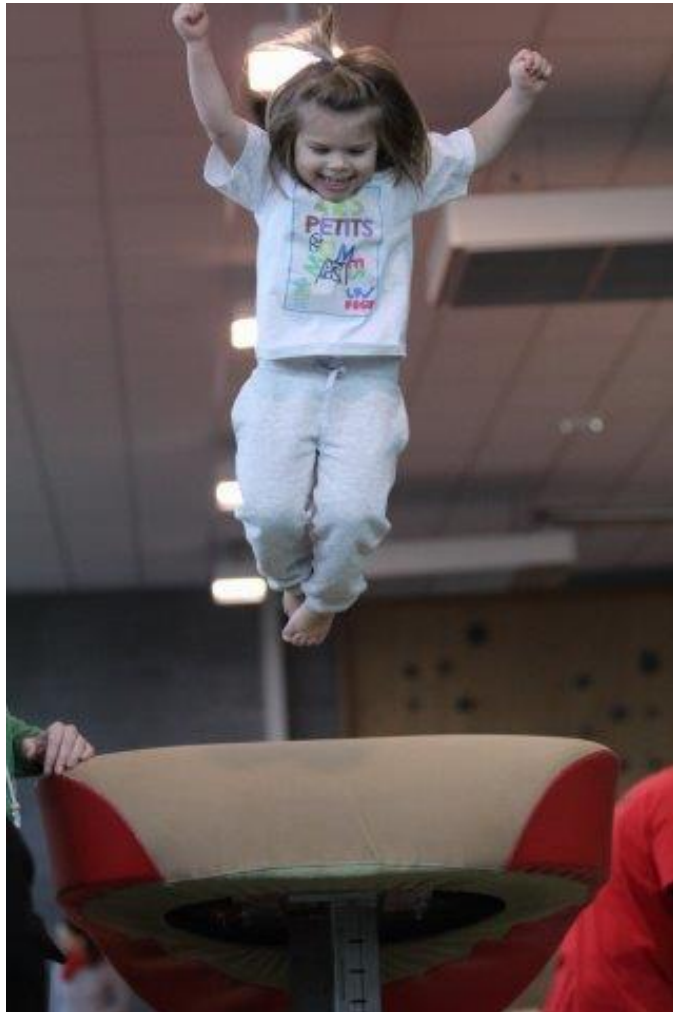


sur le tapis



sur une échelle

# Sauter



# Rouler



# Se mettre la tête en bas



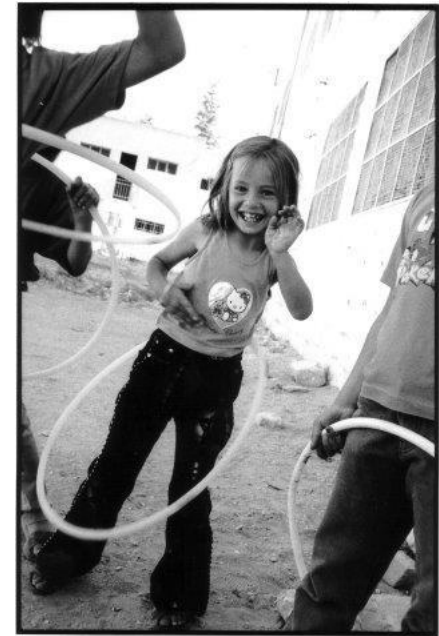
**se balancer**



# Le sens des jeux et sports de jonglerie

- Cirque, Gymnastique rythmique, c'est faire des exploits avec un objet pour s'épater soi-même et épater les autres (spectacle, compétition)

- On peut jongler avec n'importe quel
- objet (cerceau, balle, ballon,
- ballon de baudruche, foulard, sacs, ...)
  - ∞ avec un seul objet
  - ∞ avec plusieurs objets



- 
- Exploits avec une corde :  
G.R., double dutch (sauts)

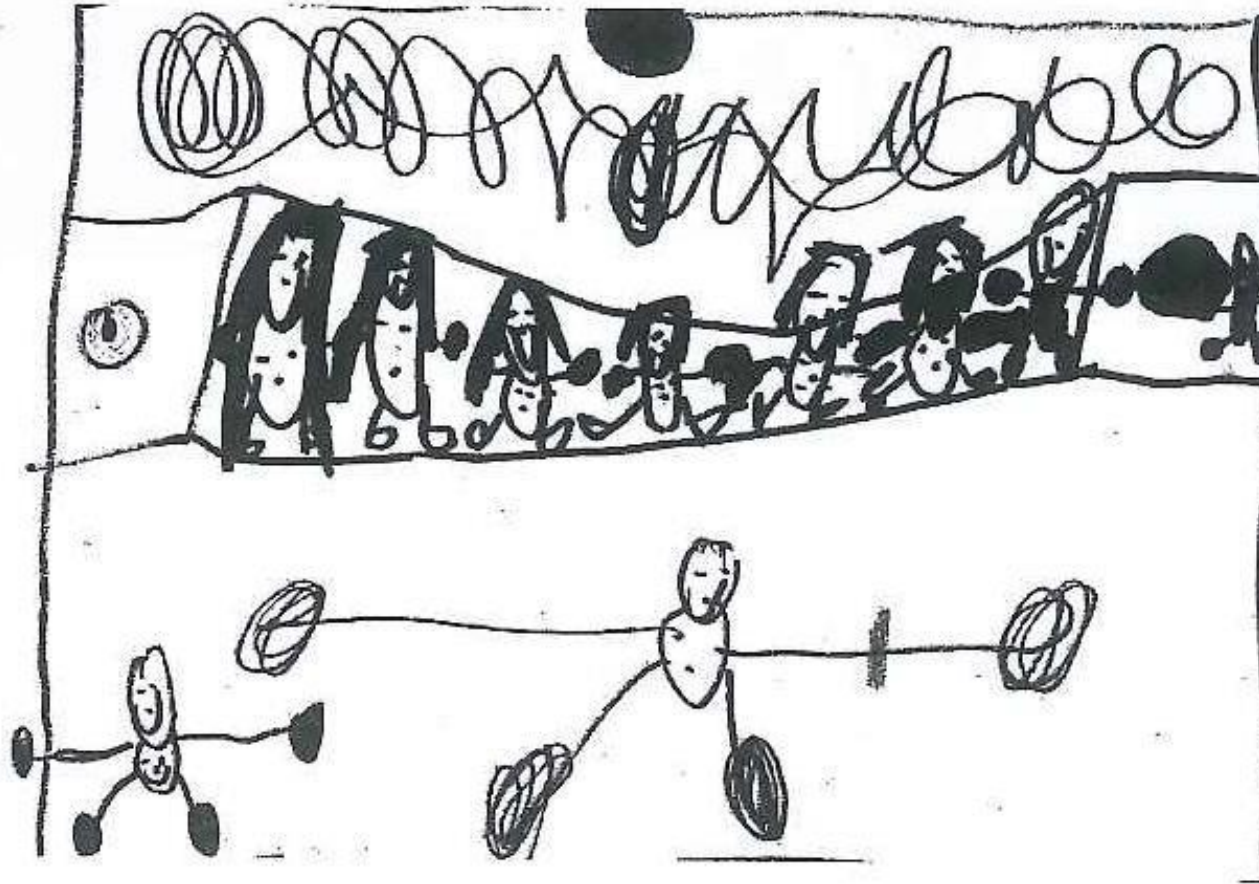


# Le sens des jeux collectifs où l'on attrape/délivre des enfants

- Jeux de poursuite ou jeux avec ballon pour attraper les joueurs de l'équipe opposée , les autres viennent délivrer les prisonniers  
(« jeu du loup", "Gendarmes et voleurs , "drapeau " ....)
- Inventer des règles pour ne pas éliminer les plus faibles
- Construire des stratégies :
  - - pour attraper des joueurs de l'équipe opposée
  - - pour échapper au poursuivant
  - - pour délivrer les copains



Camille «les enfants partent tous en même temps. Le loup n'en attrape qu'un, les autres passent ».




# Le sens des jeux et sports collectifs avec cibles-buts

- ❑ Comprendre le but du jeu, aller vers la cible seul et avec mes partenaires
- ❑ Égalité des chances entre attaque et défense
- Pour les jeunes enfants, la coopération est difficile, ils sont centrés sur le ballon :
  - → beaucoup de ballons
  - → cibles facile à atteindre
  - → surnombre d'attaquants





# Une organisation pour que les enfants jouent beaucoup

- Des règles adaptées
  - Organiser l'espace, les rôles
  - Des ateliers dédoublés pour éviter les longues files d'attente
  - Une grande liberté d'action (choix de leur atelier, etc...)
- 

# Des enfants qui participent activement

- Comprendre le but du jeu
- Comprendre les règles
- Si problème de sécurité : expliquer le sens
- Les habituer à faire des propositions, à prendre des initiatives
- Les responsabiliser,
- Il faut une durée suffisamment longue pour que les enfants se transforment et se développent



# Jouer avec les autres

- Apprendre à jouer avec tout le monde :
  - ⌘ garçons, filles,
  - ⌘ grands petits,
  - ⌘ timides /débrouillés
  - ⌘ ....
- → ne pas laisser passer les propos racistes, sexistes, les moqueries sur ceux et celles qui semblent timides, différents, etc...
- Jouer longtemps, ensemble !




# Dédramatiser le résultat , les erreurs

- Dédramatiser les résultats :
- **Nelson Mandela disait : « *Je ne perds jamais. Soit je gagne, soit j'apprends !* »**
- Valoriser l'émulation, le plaisir d'apprendre, la rencontre, la joie d'être ensemble, y compris si on est adversaire un moment
- Dédramatiser les erreurs : pour apprendre, il faut faire des erreurs, il est « normal » de tomber, « normal » de rater... si on veut progresser



# Sport de l'enfant : vers un sport pour tous et toutes !

- **Tous les enfants sont capables d'apprendre**, à nous de leur proposer des sports et des jeux adaptés
  - Pour cela, il faut :
  - Mieux comprendre le sport (formel → sens)
  - Mieux comprendre comment un enfant apprend (jouer et comprendre)
  - Interroger le rôle de l'adulte (qui doit organiser, stimuler, aider et laisser beaucoup de liberté aux enfants)
  - **C'est un projet collectif enthousiasmant !**
- 

[claire.pontais@snepfsu.net](mailto:claire.pontais@snepfsu.net)

[www.epsetsociete.fr](http://www.epsetsociete.fr)

