



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 ?

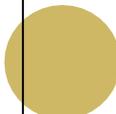
...surtout pour les enfants ?



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

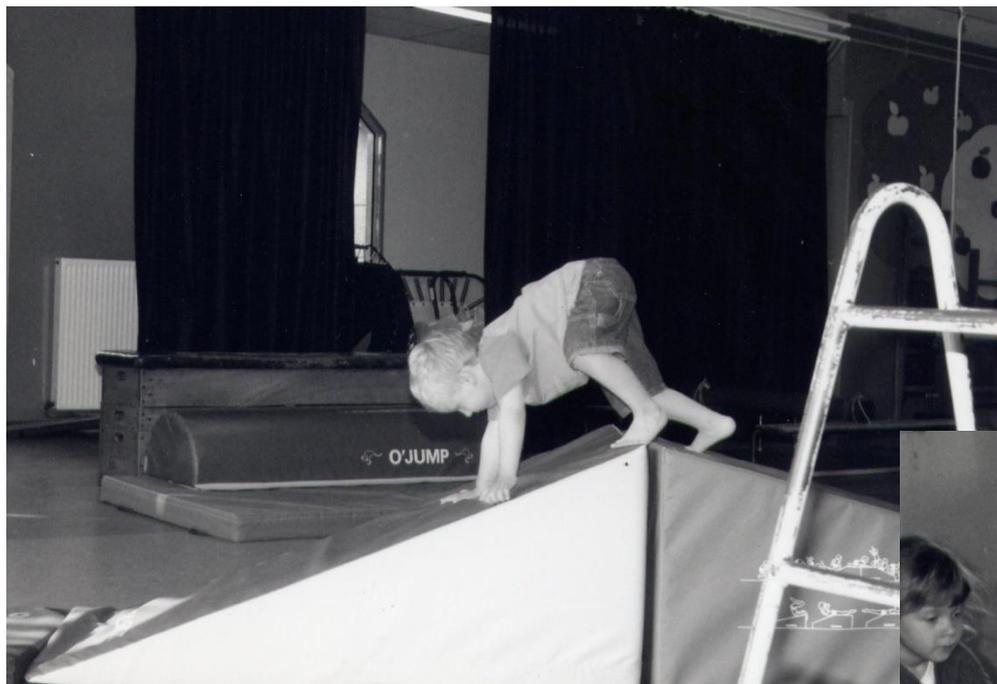
Souvent aujourd'hui, c'est encore très militaire !

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



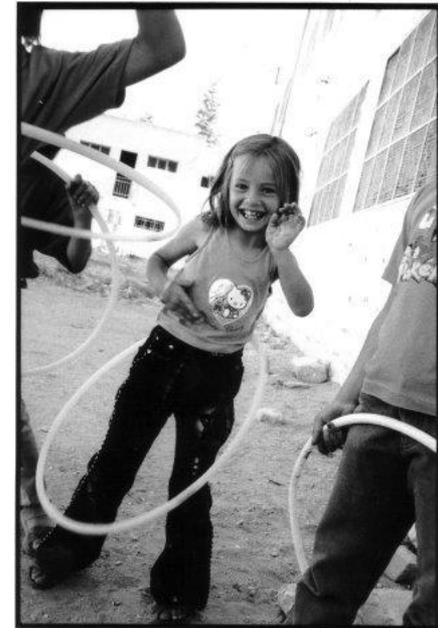
se balancer



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)

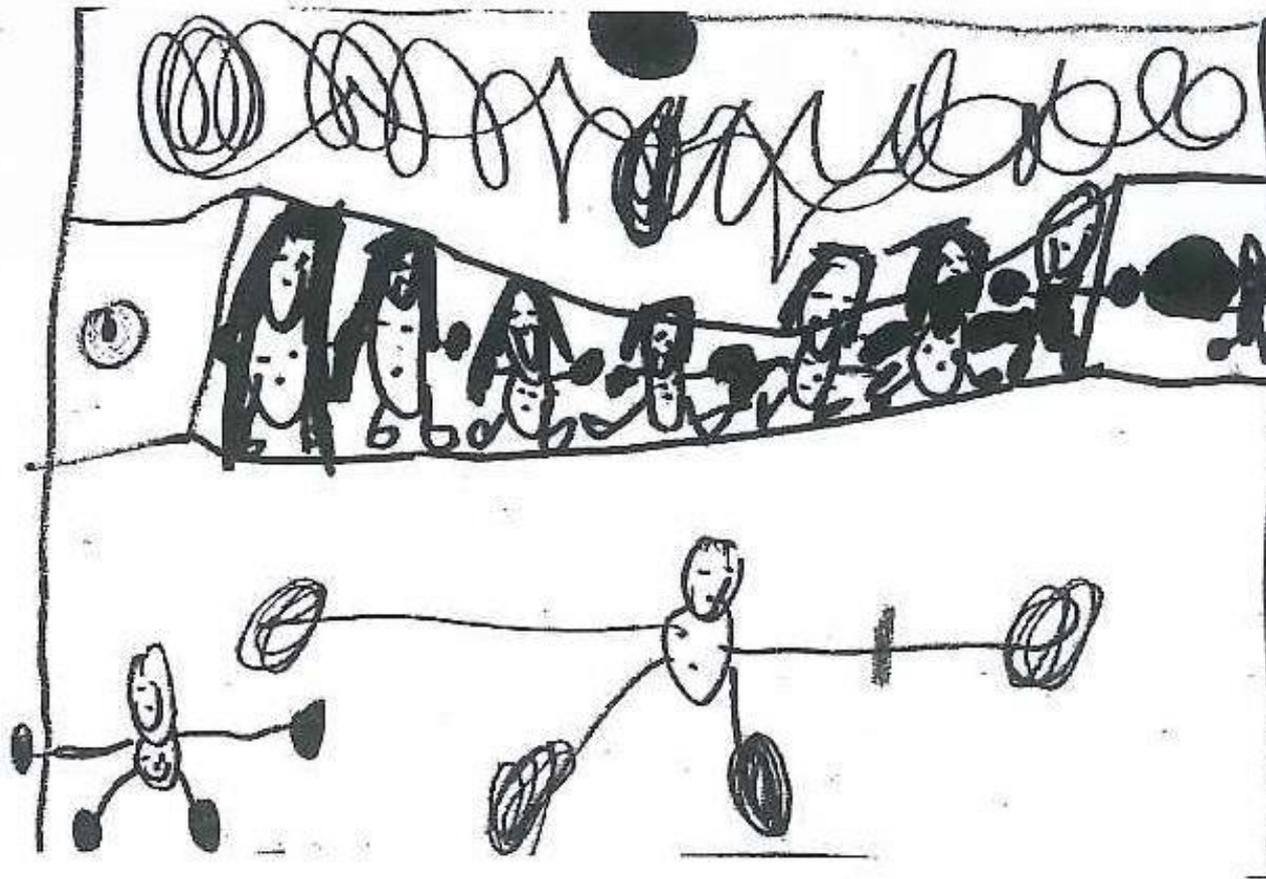


Le sens des jeux collectifs où l'on attrape/délivre des enfants

- 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

www.epsetsociete.fr

