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

Herausgeber: Office fédéral du sport ; Association suisse d'éducation physique à l'école

Band: 2 (2000)

Heft: 4

Artikel: Partir du vécu pour revenir au vécu

Autor: Hasler, Hansruedi

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-996122

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 15.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Le jeu, une expérience hautement émotionnelle

Partir du vécu pour revenir au vécu

Les jeux d'équipe exercent un attrait indéniable sur les enfants et les adolescents. Cet attrait est lié au fait qu'ils permettent à ceux et celles qui les pratiquent de vivre et de partager des moments forts, et ce à quelque âge que ce soit. Cela étant, il est intéressant de voir comment, dans le contexte scolaire ou associatif, il est possible d'exploiter la dimension vécue du jeu pour éduquer et former les enfants.

Hansruedi Hasler

On peut aborder les jeux d'équipe de mille et une façons différentes ainsi qu'en témoignent les articles qui précèdent. Qu'on essaie de comprendre la logique interne du jeu et de ses composantes (Golowin, Repond), de caractériser la tactique (Ryser, Théraulaz), de définir le rôle d'un entraîneur de haut niveau (Ehret, Koller), de déterminer les habiletés-clés et de décrire leurs modalités d'acquisition (Koleff, Henry, Buholzer, Carrel, Zaugg), on arrive toujours, quelle que soit l'approche choisie, à des conclusions intéressantes. La pluralité de ces éclairages reflète la situation typique de l'approche théorique et du traitement pratique du jeu et des jeux d'équipe. Le jeu ne se laisse pas circonscrire par une approche analytique unique. Il n'existe pas de théorie universelle du jeu, mais de multiples façons de comprendre les jeux et les jeux d'équipe pour asseoir la pratique. C'est une manière de jouer intellectuellement avec le jeu. Les résultats sont aussi variés que les approches. Parfois, ils éclairent notre lanterne mais, le plus souvent, ils obscurcissent notre vision, en particulier celle que nous avons de l'approche pratique de la formation et de l'éducation au jeu dans les contextes scolaire et associatif.

Hansruedi Hasler, dr en pédagogie, est directeur de la division technique de la Fédération suisse de football (FSF). Ancien maître de sport, joueur et entraîneur de ligue nationale, il s'occupe désormais du football à tous les niveaux, surtout sur les plans structurel et conceptuel.

Sentiment de plaisir et de satisfaction

A quels principes les enseignants et les entraîneurs peuvent-ils alors se référer? A vrai dire, je n'en sais trop rien. Mais, mon manque de certitude ne signifie pas que je n'ai pas d'idée sur le sujet. Je crois, par exemple, à l'impact émotionnel que les jeux en général et les jeux d'équipe en particulier ont sur les joueurs (et les spectateurs). Les jeux d'équipe déclenchent des émotions et c'est la raison première qui nous amène à les pratiquer.

Lorsque je fais du foot, je ressens cet impact émotionnel. Je me rends compte que ce jeu me captive, à tel point d'ailleurs qu'il me fait oublier tout ce qui m'entoure. Comme j'ai l'impression que les enfants et les adolescents partagent mon sentiment quand ils jouent au foot à l'école ou quand ils s'entraînent dans leur club, je suis convaincu de la quintessence émotionnelle des jeux collectifs. Celui qui choisit de pratiquer un jeu d'équipe cherche d'abord à vivre des émotions pendant le temps au moins où il est sur le terrain. En concrétisant son envie, il va faire naître en lui des sentiments de satisfaction par exemple (Ehret) ou de plaisir (Koller), et ce même au niveau le plus élevé de performance. L'impact émotionnel est un phénomène subjectif et individuel et les sentiments varient d'une personne à une autre.

Comme un tout

Pour ma part, je plaide en faveur d'une didactique du jeu qui considère les jeux d'équipe comme un tout. Car ce ne sont pas des séries d'exercices techniques ni des exercices de coordination qui vont interpeller, au sens où je l'entends, les joueurs au niveau émotionnel. Il n'y a que le jeu, sous une forme simplifiée peut-être, mais globale en fin de compte qui est capable de susciter ce ressenti.

« Les joueurs vraiment chevronnés sont des joueurs qui ont du plaisir à jouer pour eux-mêmes et avec les autres. »

Le football, par exemple, devrait d'abord être considéré comme un jeu d'équipe qui se joue avec les pieds et qui consiste à faire pénétrer un ballon dans des buts. Voilà le B.-A. BA de la formation au football. Cette formation peut s'appuyer ensuite, mais ensuite seulement, sur des formes d'exercices analytiques. A ce stade, celles-ci acquièrent un sens (méthodologique) – à condition bien sûr qu'elles soient exploitées de façon différenciée et dosée – vu qu'elles peuvent, avec le temps, contribuer à renforcer l'impact émotionnel du jeu. Mais il ne faut jamais perdre de vue que ces exercices sont un moyen, et non une fin en soi. Seul le jeu leur donne un sens et il importe que les élèves, surtout s'ils sont débutants, commencent par le commencement, à savoir le jeu. Ce qui semble logique aux yeux des enseignants ne l'est pas forcément pour les joueurs. Dans la pratique, ce décalage n'est d'ailleurs pas toujours facile à gérer pour les enseignants.

Dans la foulée, on peut se demander ce qu'on entend par joueur «chevronné» ou joueur «excellent». A mon avis, ces notions n'ont rien à voir avec le niveau de performance. Les joueurs vraiment chevronnés sont des joueurs qui ont du plaisir à jouer pour eux-mêmes et avec les autres. Quant aux joueurs dits excellents, ils s'élèvent au-dessus de la mêlée et ne se laissent ébranler par rien. Les enfants, en fait, jouent souvent de façon plus souveraine que bien des sportifs de haut niveau qui se prennent sans cesse de bec avec leurs adversaires, les arbitres ou les spectateurs.

Potentiel éducatif

Pour ce qui est de l'éducation au jeu également, le potentiel éducatif des jeux d'équipe réside dans leur teneur émotionnelle. Y a-t-il meilleure forme d'activité éducative que le jeu pour inculquer, moyennant intervention ou non de l'enseignant, le fair-play, le partage et le respect? Le jeu interpelle les enfants et les adolescents au plus profond d'eux-mêmes et tout éducateur expérimenté sait qu'il peut exploiter cette implication privilégiée pour favoriser le développement de la personnalité des joueurs. Mais, cette dimension éducative résulte du travail effectué sur le terrain et non des programmes d'enseignement. Elle échappe, comme tous les jeux d'équipe, à toute planification théorique. m