

Zeitschrift: Mobile : la revue d'éducation physique et de sport
Band: 3 (2001)
Heft: 2

Artikel: La vie n'est qu'un grand jeu!
Autor: Pieper, Annemarie / Cuvit, François
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-995252>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. 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. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

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. [Voir Informations légales.](#)

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. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 13.10.2024

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

La vie n'est qu'un grand

On avait coutume de dire, dans le temps, que la fortune sourit aux audacieux. A ceux qui partis de rien, ont osé entreprendre et ont fini millionnaires. Cette représentation de la réussite – une réussite obtenue à la force du poignet, reconnue par les autres et qui se concrétise sur le plan financier – reste étroitement liée à l'idée de performance.

Annemarie Pieper

La performance comporte toutefois encore un aspect de liberté et de créativité qui ne trouve plus sa place aujourd'hui dans le moule dans lequel adultes et enfants sont contraints de se fondre. Nous ne laissons plus aucune place au jeu parce qu'une activité ludique ne rapporte pas sur le plan économique et que, pour cette raison, elle est considérée inutile.

Parvenir à une nouvelle globalité à travers le jeu

Mais pouvons-nous vraiment nous contenter de cette conception unilatérale de la performance humaine? Ne faudrait-il pas redéfinir ce principe de la performance d'une manière différente, plus globale? A cet égard, la définition de l'homo ludens de Schiller ne pourrait-elle pas être une piste? Pour Schiller, jouer est une activité esthétique, donc créatrice. Il ne s'agit pas simplement de meubler ses loisirs ou d'exercer un passe-temps. Pour cet auteur, le jeu permet à l'être humain de dépasser l'unidimensionnalité et partant, le caractère fragmentaire de sa personnalité éclatée, et de retrouver une nouvelle globalité.

L'imagination au pouvoir!

L'existence, un jeu? Pouvons-nous laisser passer les chances qui s'offrent à nous et, ce faisant, risquer le sens de notre existence? Si nous revenons brièvement sur les thèses de Schiller, nous constatons que la métaphore du jeu sert de toute évidence à expliciter des éléments très différents, qui vont d'un art de vivre esthétique compris en tant que catalyseur de processus d'épanouissement global ludo-créatifs en pas-

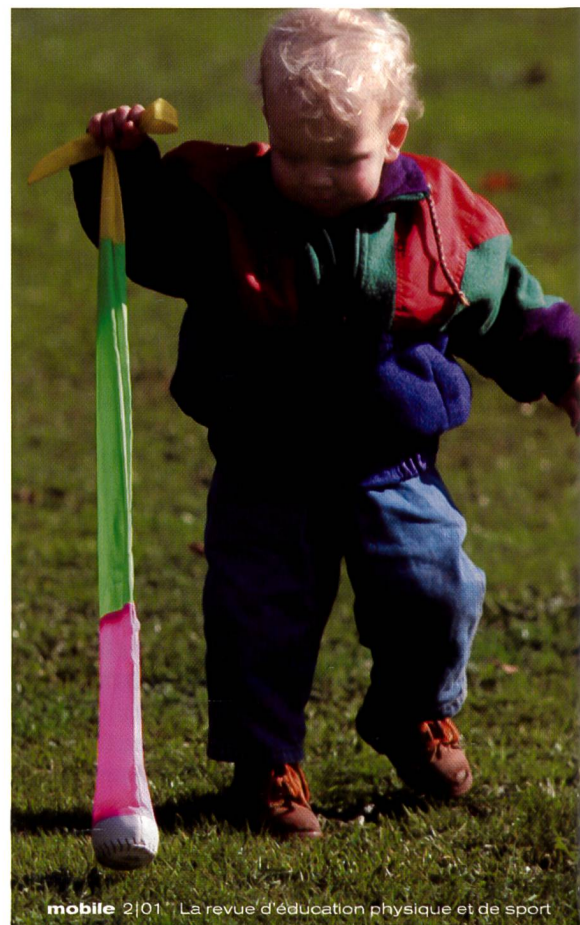
sant par des mises en relation linguistiques et culturelles jusqu'à des attitudes purement stratégiques. L'imagination se trouve au centre de cette conception, dont la formation esthétique constitue en fin de compte le véritable objectif. Car l'imagination est une capacité globale qui implique autant l'intellect et les sens que l'habileté manuelle et incite ces dimensions de notre être à accomplir les plus grandes performances. Développée et coordonnée par l'imagination, la compétition crée un produit qui est une prestation culturelle tant individuelle que collective. Le jeu en tant qu'expression de la créativité fonde ainsi une identité qui n'est pas imposée de l'extérieur mais qui résulte d'un processus de maturation intérieur. Une identité aussi bien personnelle qu'interpersonnelle, étant donné que tout individu qui se réalise apporte sa pierre à l'édifice commun qu'est «l'humanité».

L'utilité ne se mesure pas seulement en termes économiques

Bien entendu, il ne sera jamais possible de mener une existence autonome sans l'accomplissement d'une performance économique. Mais cette dernière ne devrait être qu'une composante du bilan existentiel de l'individu et ne devrait jamais devenir un absolu. Nous avons besoin d'une base économique qui nous permette de développer notre potentiel d'épanouissement. Il ne s'ensuit pas toutefois que la performance individuelle doit être mesurée uniquement à partir d'une perspective économique. Pour éviter cela, nous devrions de nouveau davantage donner à nos enfants une éducation esthétique dans le sens schillérien du terme et stimuler également

leurs capacités créatrices et leur imagination. J'aimerais également plaider en faveur de l'instauration, à nouveau, d'un lien entre le principe de performance économique et ce potentiel d'épanouissement qui nous permet d'exister en tant qu'être humain. L'utilité de ce potentiel, de cette performance n'est pas chiffrable parce qu'elle comprend, comme Schiller l'a compris, l'individu dans sa «totalité» et se situe donc sur un plan qualitatif et non quantitatif. Et plus l'imagination et la capacité de jugement sont développées, plus nos performances et celles des autres pourront être bien estimées. Car ces performances ne seront pas mesurées seulement à la capacité de s'adapter de manière souple à des exigences spéciales changeantes mais seront comprises aussi, et avant tout, en relation avec la réussite de sa vie sur tous les plans.

« Le jeu est une performance humaine, la seule qui puisse permettre le développement de la totalité du potentiel humain. »



jeu!

Photos: Daniel Käsermann



Annemarie Pieper, professeure de philosophie à l'Université de Bâle, traite de manière très synthétique les thèmes de la performance, de la créativité et de l'imagination. Dans l'entretien qui suit, nous avons parlé avec elle de manière plus concrète des aspects qui touchent la pratique quotidienne des maîtres d'éducation physique.

Interview: François Cuvit

«**m**obile»: Quelle relation y a-t-il entre sport et performance?

Annemarie Pieper: Spontanément, je vous dirais que la performance est un élément fondamental de la pratique sportive, en particulier du sport de compétition. N'oublions pas, toutefois, qu'il n'y a pas que des sportifs de très haut niveau et qu'il y a aussi les amateurs – littéralement des personnes qui aiment le sport. Dans leur cas, la performance reste secondaire.

D'une manière générale, on met l'accent, particulièrement quant on a affaire à des jeunes, sur les aspects ludiques de la pratique des sports collectifs. Dans quelle mesure le jeu est-il utile au développement de la créativité et de l'imagination?

Je trouve le jeu extrêmement important parce qu'on a tendance à oublier qu'il y a aussi des règles. A travers le jeu, on apprend à agir de manière coordonnée. Normalement, il y a des coéquipiers et des adversaires. Il faut donc apprendre à s'orienter dans un contexte global. C'est une bonne préparation à ce qui nous attendra par la suite dans le cadre de la vie en société.

Comment devraient s'y prendre les maîtres d'éducation physique pour favoriser une éducation esthétique au sens où l'entend Schiller?

Le plus important, à mon avis, est que le maître réussisse à motiver ses élèves de

manière à ce qu'ils prennent plaisir à faire du sport et qu'ils en viennent à oublier l'effort qu'ils font. Ce qui ne veut pas dire qu'ils ne doivent pas faire d'efforts! Si on arrive à donner aux enfants du plaisir à faire du sport, ils considéreront aussi leurs camarades d'une autre manière. Cela encourage le fair-play. Un enfant sera peut-être plus

«*Le jeu est une bonne préparation à la vie en société.*»

habile qu'un autre mais le jeu leur apprend à tous qu'il existe certaines règles et qu'elles doivent être respectées. Les enfants assimilent d'ailleurs cela bien plus vite que les adultes et ils le font d'une manière ludique.

Le maître doit-il intervenir ou suffit-il de laisser jouer librement les enfants pour atteindre certains objectifs pédagogiques?

Cela dépend de l'âge des enfants. S'ils sont petits, il faudra intervenir plus souvent. Mais, à partir d'un certain âge, la manière dont ils se comportent entre eux se développe pour ainsi dire spontanément à partir de la dynamique du jeu. Dans ce cas, une intervention du maître se justifie par exemple pour réexpliquer le sens du jeu, pour mettre en évidence certains éléments ou pour faire des propositions d'améliora-

tion. Mais, dans un premier temps, il devrait commencer par observer de quelle manière le jeu se développe.

Ne court-on pas le risque, dans ce cas, que seuls comptent le résultat, la performance, et que les enfants ne cherchent qu'une seule chose: marquer le plus de buts possible ou gagner?

Cela a un rapport direct avec notre système de notation: la performance est mesurée en termes de notes. Les enfants baignent dans cette culture de la performance: ils le voient chaque jour à la télévision. Nous en revenons à cette valorisation économique de la performance, ce qui est dommage. En effet, on assiste alors souvent à des phénomènes de blocage et la performance réalisée reste en fait en-deçà de ce qu'elle aurait pu être si l'enfant avait été libéré de toute pression.

Que peut faire le professeur?

Il devrait définir l'objectif de chaque jeu: quel est l'enjeu, quelle valeur a une victoire, par exemple. Il importe de relativiser l'importance de la victoire et de la défaite. Bien sûr, il est important de gagner. Mais au moment où l'enfant tente à tout prix d'arracher la victoire, de marquer un but, etc. – et cela se voit très bien –, on doit lui montrer qu'il se crispe trop sur l'enjeu. Il n'est pas facile d'apprendre aux enfants la décontraction, la flexibilité et la bonhomie. Mais si j'étais prof de gym, c'est dans cette direction que j'essaierai de développer des stratégies et des méthodes. **m**