

LES JEUX TRADITIONNELS :
PLAISIR DE JOUER
ET
AUSSI DE COMPRENDRE
CE QUI SE JOUE

Éric DUGAS

Université Bordeaux – ESPE Aquitaine
Laboratoire Culture, Éducation et Sociétés
(LACES) - EA 4041

eric.dugas@bbox.fr

Qu'est-ce que le jeu/jouer ?

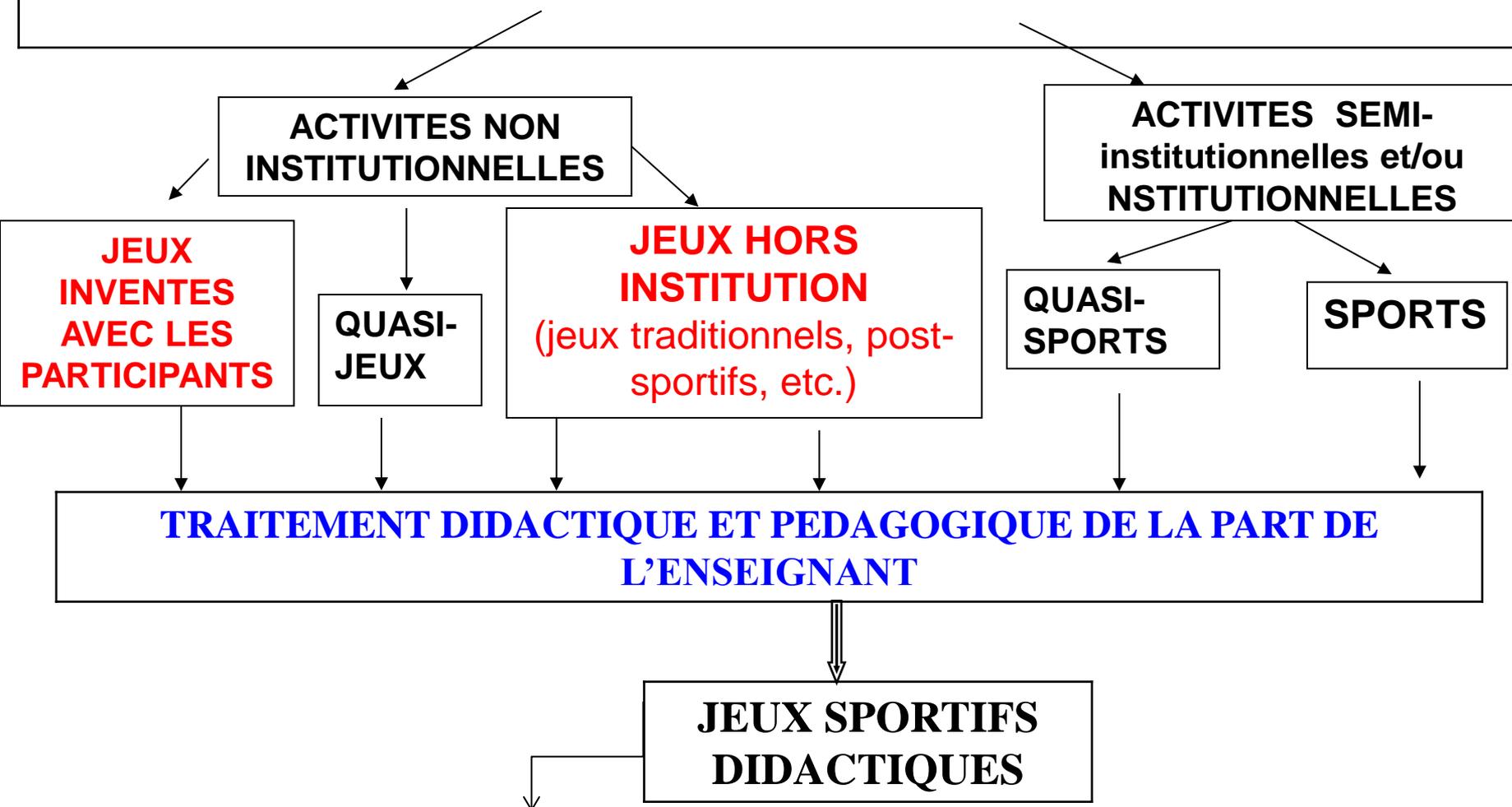
- Le jeu au prisme de Wallon, Château, Freinet, Chombart de Lauwe, Huizinga, Caillois, Klein, Winnicott, Lacan, Hurlig, Henriot, Parlebas, Brougère, ... :
 - **Définition partagée de tous** = « Activité gratuite, libre, consentie, séparée (/ l'existence), incertaine, improductive, **réglée**, fictive, frivole » associée au plaisir et à l'adhésion de tous.
Libre choix et décisions = **Accord (contrat/socialisation)** entre les joueurs créé pour la circonstance (**règles : si chacun y trouve un intérêt, alors, il y a forcément une contrainte !**)
 - **Une fin en soi, se suffit à lui-même : jeu pris pour lui-même.**

Idées reçues

- ⊙ Jeu et éducation Pas simple délasserement, mais **vecteur de plaisirS immédiats ET Différés ; surpassement de soi.**
- ⊙ **Infantilisation et jeu ? Non !** (Meirieu)
- ⊙ **on apprend par le jeu : non, raccourci !**
Potentialités éducatives (informelles) : permet des effets éducatifs (pas naturel !)
- ⊙ travail-jeu ≠ jeu-travail (Freinet) : le jeu n'est pas une activité pédagogique
- ⊙ Winnicott : « play » (le jeu) et « playing/game » (jouer)
- ⊙ **Motricité et EPS : Petit jeu, simple (/ sport dit plus complexe), passéiste ...**

DU JEU AU JEU SPORTIF

[liberté/créativité (+)] jeu sportif traditionnel - sport [liberté/créativité (-)]



Jeux didactiques : « Ensemble des situations motrices codifiées par les enseignants selon des normes éducatives et à des fins pédagogiques »
(Dugas, 2005)

- Les jeux traditionnels peuvent participer comme
 - Echauffement principalement aux activités de duels interindividuels et collectifs
 - Surpassement de soi, sérieux quand on joue
 - Préparation aux sports collectifs (réciproque moins significative ; cf. Dugas, 1998 – 2011).
 - Ressources aux sports collectifs
 - Activités post-sportives
 - Support à part entière des connaissances et compétences à acquérir (cycle d'apprentissage de JT)

Les JT Contribuent à la maîtrise et à la transformation des conduites motrices dans un souci d'adaptabilité et ce, avec un plaisir d'agir assuré.

COMPRENDRE CE QUI SE JOUE

A l'origine : Jeu utilisé à des fins de recherches en psychologique (les tests sont des jeux) et à des fins psychothérapeutiques.

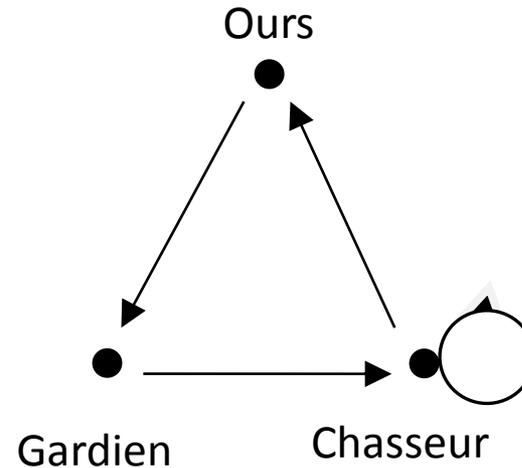
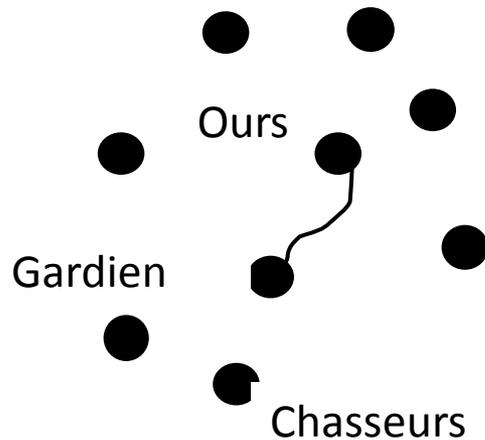
Le jeu : un révélateur des conduites motrices (cf. Parlebas)

- ⦿ Jeu sportif : facilement identifiable car réglée, situation souvent finie, close (sport)
- ⦿ Jeu traditionnel : une microsociété en effervescence dans un jeu subtil d'interactions interindividuels et de communication
- ⦿ Proche du laboratoire (on n'est pas dans le jeu : pas gênant pour l'observé).

Cycles ludomoteurs (Dugas, 2011)	SCO (gr . A) + LUTTE (gr. B) N=40			ACRO (gr . C) + GYM (gr . D) N=40		
	PRE-TEST	POST-TEST	Ecart entre les 2 tests	PRE-TEST	POST-TEST	Ecart entre les 2 tests
<u>Interactions de coopération</u>	179 (30 %)	152 (26,5 %)	- ↘	148 (25 %)	155 (26 %)	+ ↗
<u>Interactions d'opposition</u>	410 (70 %)	421 (73,5 %)	+ ↗	452 (75 %)	436 (74 %)	- ↘
Total	589	573	(p<0.20)	600	591	(p<0.50)

EXP. 4 :

L'ours et son gardien



G1 : cycle de lutte ; G2 : cycle de natation, 6^{ème} ; 10 élèves / G : 5 F et 5 G ; Vidéo : 15 min. de jeu; outil : éthogramme (Goldberg).

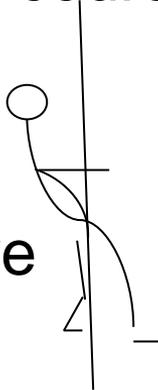
- Dans ce jeu, l'agressivité relève de l'entreprise, de l'initiative, de l'approche. Nous la distinguerons de la violence qui se manifeste par l'intensité de la force de frappe.

(Loyer, Dugas et Collard, à paraître, revue IJVS).

Deux composantes des conduites agressives

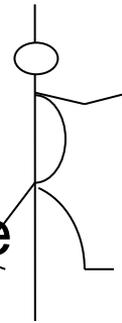
I- La posture : position des épaules, du bassin et des pieds lors de la touche ou tentative de touche : En complément des critères liés à cette posture générale nous avons ajouté l'action du bras attaquant qui vient renforcer le caractère intrusif de l'action en cours.

Posture
non agressive



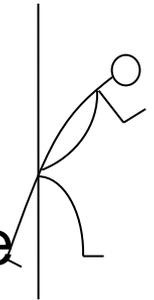
(N1)

Posture semi
agressive



(N2)

Posture
agressive



(N3)

si le joueur opte pour un mouvement fouetté, incluant l'avant-bras et le poignet, plus le niveau d'agressivité est élevé.

II- L'espace : 4 niveaux de distance en fonction de 4 espaces (Hall) : intime, personnelle, sociale et publique. Ici : distance quasi nulle, réduite, moyenne (Parlebas).

Groupe expérimental	
Pré-test	Post-test
Sarah : niveau 2 Justine : niveau 1 Chloé : niveau 2 Clémence : niveau 1 Mathilde : niveau 2 Jérôme : niveau 3 Martin : niveau 2 Antoine : niveau 1 Sébastien : niveau 1 Djamel : niveau 2	Sarah : niveau 3 Justine : niveau 3 Chloé : niveau 2 Clémence : niveau 1 Mathilde : niveau 3 Jérôme : niveau 3 Martin : niveau 2 Antoine : niveau 1 Sébastien : niveau 2 Djamel : niveau 3
Moyenne : 1,7	Moyenne : 2,3
Ecart + 0,6	
T de Student = 3,184 au seuil de $p < 0,01$.	

Groupe témoin	
Pré-test	Post-test
Solène : niveau 1 Lucie : niveau 1 Agathe : niveau 2 Amel : niveau 1 Sandra : niveau 2 Romain : niveau 2 Alexandre : niveau 2 Thomas : niveau 1 Paul : niveau 3 Eliott : niveau 1	Solène : niveau 1 Lucie : niveau 2 Agathe : niveau 1 Amel : niveau 1 Sandra : niveau 2 Romain : niveau 2 Alexandre : niveau 2 Thomas : niveau 2 Paul : niveau 3 Eliott : niveau 1
Moyenne : 1,6	Moyenne : 1,7
Ecart + 0,1 $T = 0,245$, NS).	

*L'homme n'est
complet que lorsqu'il
joue*

(F. Schiller)

Le jeu consiste à perfectionner l'art
de la créativité : initiative, capacité
de création **Et ce dans le plaisir !**