

Les jeux traditionnels : plaisir de jouer et aussi de comprendre ce qui se joue

Dugas Éric

Professeur des Universités

Etablissement de rattachement : ESPE Aquitaine – Université de Bordeaux

Le jeu comporte bon nombre de significations et d'acceptions selon les points de vue adoptés. Des valeurs disparates, associées à des connotations positives ou négatives, ont traversé le temps. Mais qu'entendons-nous par jeu avant tout jugement trop hâtif ? Malgré la difficulté définitoire, il est communément admis que le jeu est une pratique libre qui autonomise les participants, qui n'est pas soumise, ni subie, qu'elle suscite une adhésion librement acceptée. Le jeu est une « fiction réelle » (Brougère, 2004) ; c'est du second degré qui se joue.

En EPS, le jeu moteur traditionnel (Parlebas, 1999) possède des règles comme le sport, mais se différencie de lui car il est auto-codifié/organisé (et non « hétéro-organisé » et hétéronome). De plus, il met en scène des compétitions partageantes et non pas uniquement des compétitions excluantes. À l'école, le jeu traditionnel est souvent modifié par l'enseignant, soumis aux normes et objectifs éducatifs, nous l'appelons alors « jeu didactique » (Dugas, 2004). Toutefois, ce glissement du jeu vers le jeu didactique, est intéressant à étudier car il permet de renforcer la potentialité éducative du jeu. Mais ce dernier est avant tout riche de plaisir, et d'enseignement au sens propre comme au sens figuré car au travers de l'activité de l'élève, le jeu devient *porteur d'apprentissage* (Brougère, 2004).

Ainsi, la première partie de la communication révélera tout le plaisir d'entrer dans le jeu au sein des séances d'EPS et les potentialités éducatives qui s'y rattachent. Même si dans le dur « métier d'élève », l'héritage taylorien du travail performatif (répétition, effort, etc.) l'emporte souvent sur l'héritage aristotélicien où le plaisir peut être considéré comme un indice de compétences (tel que partagé par certains philosophes contemporains).

La seconde partie de notre exposé, révélera en quoi le jeu est aussi un puissant observatoire des comportements et conduites des élèves en action : loin des habituelles grilles comportementales et d'habiletés motrices que les évaluations sommative ou certificative contraignent, plusieurs facettes d'un individu peuvent être étudiées et révélées au cœur du jeu, étudié cette fois pour lui-même. Bref, mieux ou différemment que des tests et autres questionnaires administrés hors de l'action présente (*in vitro*), l'observation des

comportements ludomoteurs *in vivo* permet de rendre intelligible les conduites des élèves, de révéler, ce qui s'apprend, ce qui se joue réellement.

Brougère, G. (2004). Jeu et loisir comme espaces d'apprentissages informels. *Éducation et sociétés*, 2002/2, 10, 5-20.

Dugas, E. (2004). Des pratiques sociales aux pratiques scolaires en EPS : des logiques de scolarisation plurielles. *Revue française de pédagogie*, 149, 5-17.

Parlebas, P. (1999). *Jeux, Sports et Sociétés. Lexique de praxéologie motrice*. Paris, Presses Universitaires de France.