

Enjeux éducatifs autour de la sportification¹ (2019)

In Revue *Vers l'Éducation Nouvelle*, n°575, p. 54-59

Laurent Bellenguez

Professeur des écoles, membre du groupe de recherche *Jeux et Pratiques Ludiques* des Ceméa

Au lendemain des élections européennes du 26 mai 2019, les seuls résultats qui étaient également à la une des journaux en France et en Europe étaient les résultats sportifs. Nous n'avions certes guère besoin de nous attarder sur la presse et les médias de ce jour pour constater au quotidien la place éminemment centrale occupée par le sport dans nos sociétés. Depuis son avènement en Europe au XIX^e siècle, il a conquis l'ensemble de la planète au XX^e siècle. En France, la mission éducative assignée au sport par Pierre de Coubertin, relayée dans les années 60 par les pouvoirs politiques, semblerait également toujours d'actualité : « *Le sport contribue à former une jeunesse fortifiée, à créer une société nouvelle avec un climat social nouveau. Il s'affirme l'une des disciplines fondamentales de l'éducation moderne*² » écrivaient les rédacteurs de l'« *essai de Doctrine du sport* » en 1965.

Ce processus de sportification se poursuit d'ailleurs de nos jours : de nouveaux sports apparaissent, généralement issus de jeux traditionnels.³ En voici deux récents et l'analyse de certaines de leurs potentialités éducatives, induites suite à ce processus.

Le « dodgeball » : la balle au prisonnier⁴ en compétitions

Comme à la balle au prisonnier, les parties de dodgeball se jouent sur un terrain délimité et l'objectif est d'éliminer le maximum de joueurs adverses. Il se joue en deux mi-temps de 15 minutes à l'issue desquelles l'équipe ayant le plus de joueurs en jeu à la fin de la manche est déclarée vainqueur. Ce sont désormais trois ou cinq ballons qui sont mis en jeu simultanément, chaque manche commençant par un « rush » où, au signal de l'arbitre, les équipes se ruent vers le centre du terrain afin de tenter de récupérer les ballons.



Le « rush » au dodgeball - Nathanael Callon – Allemagne

¹ « *Processus social, notamment institutionnel, et par extension résultat de ce processus, par lequel une activité ludomotrice acquiert le statut de sport.* » Pierre Parlebas, « *Jeux, Sports et Sociétés* », INSEP, 1999

² Cité par Michel Caillat dans « *Sport et civilisation* », l'Harmattan, 1996

³ Les « *jeux traditionnels* » désignent les jeux non institutionnels, les « *non sports* »

⁴ Voir à ce propos « *la balle au prisonnier* », (N°4) fichier CEMÉA « *jeux du monde, d'ici et d'ailleurs* », 2010

Pratiqué en 2015 par plus de 5 millions de joueurs dans plus de 50 pays, le Dodgeball s'est doté en 2010 d'une fédération européenne à laquelle une vingtaine de nations sont affiliées. En 2015, une fédération internationale représentative de tous les continents a vu le jour. De nombreuses compétitions se sont déroulées ces dernières années. Le Dodgeball est l'un des sports ayant le plus fort taux de développement à travers le monde, ce qui permet à sa fédération internationale d'afficher l'objectif d'une reconnaissance par les Instances Olympiques afin d'incorporer les disciplines présentes aux J.O à l'horizon 2034.

Le « Chase Tag » : Le jeu du chat se transforme en un sport spectaculaire

C'est en jouant avec son fils en 2011 que Christian Devaux a défini les règles du « Chase Tag » : *« Il voulait savoir lequel de nous deux était le plus fort au jeu du chat. On a décidé de mettre des obstacles dans le jardin⁵ »*. Une ligue mondiale organise maintenant des compétitions internationales sur des aires normalisées. Des images de leurs événements ont été vues plus de 350 millions de fois en ligne.



Championnat du monde de « Chase Tag » - Dani Devaux - Caraïbes

Chaque joute se joue avec 2 athlètes : le poursuivant et le poursuivi. Le poursuivant débute la partie sur une case désignée à cet effet et a 20 secondes après que le buzzer se soit fait entendre pour toucher le poursuivi, qui est déjà dans l'aire de jeu. Si le poursuivant réussit à toucher le poursuivi, il marque un point. Dans le cas inverse, c'est le poursuivi qui marque le point.

⁵ Cité dans un article du journal « le point » : « *Le Chase Tag, jeu du chat version sport extrême* », 12 juillet 2017

Des jeux aux sports : quels changements ?

Rapport :	Jeux de chat ⁶	« Chase Tag »
AU TEMPS	Le jeu s'achève au gré des joueurs ou des éducateurs; il n'y a ni vainqueurs ni vaincus (compétition partageante)	La durée d'une partie est de 20 secondes; un seul vainqueur marque 1 point à chaque manche (compétition excluante)
AUX AUTRES	Structures relationnelles de jeux multiples avec des réseaux permutants et fluctuants ⁷	Une seule structure : le duel (d'individus ou d'équipes)
AU MATÉRIEL	RIEN	Chronomètre, buzzer, une quinzaine d'obstacles homologués et standardisés en acier galvanisé...
À L'ENVIRONNEMENT ET À L'ESPACE	En salle, à l'extérieur, terrain en herbe, plage...	Aire de jeu intérieure de 12mx12m

Ce tableau illustre, au travers de traits objectifs et observables, la manière dont les contraintes sportives de la logique interne liées au spectacle et aux pressions sociales fait basculer les jeux traditionnels dans un autre univers. Ce qui compte, c'est ce qui peut se compter. La permutation des rôles et la possibilité de la délivrance en particulier disparaissent quasiment avec la sportification. Pour le spectateur, les cascades répétées, souvent automatisées, et les esquives à haute intensité sur un temps très court « comptent » davantage que la prise de risque d'un joueur qui en libérerait un autre. La désignation d'un vainqueur prime sur le fait de laisser le jeu se poursuivre en changeant les rôles lorsqu'un joueur a réussi à en toucher un autre. Les finalités divergent en somme : si les fédérations cherchent d'abord à se développer en attirant de nouveaux pratiquants et de nouveaux spectateurs, ce ne sont pas nécessairement les objectifs des joueurs ou des éducateurs souhaitant s'appuyer sur des activités physiques pour favoriser une vie ludique épanouie, coopérative et socialisante.

Sports et Éducation Nouvelle : vers une nécessaire « désportification⁸ » ?

L'analyse des traits de logique interne des sports fait apparaître une uniformisation certaine des interactions entre les pratiquants qui génère des effets étonnamment contraires aux finalités affichées. Le recours aux seuls duels, aux situations d'oppositions corporelles directes (avec risque de blessures), la recherche à tout prix d'un vainqueur au sein d'espaces fermés génèrent son lot de tensions et de déceptions. La convoitise d'un même objet valorise trop souvent la seule force physique et induit une agressivité qui nous semble souvent compliquer la recherche de mixité, d'hétérogénéité, de faire et de vivre-ensemble : autant de finalités pourtant annoncées dans les programmes et les instructions officielles.

Faut-il s'en étonner, le regretter et devons-nous nous résigner à cet inéluctable appauvrissement ? Nos sociétés se sont certes sportifiées mais les éducateurs ne sont nullement contraints d'utiliser de manière exclusive la forme ludomotrice prévalente : le sport.

⁶ Voir à ce propos les « *jeux de chats* », (N°10) fichier CEMÉA « *jeux d'autrefois, jeux d'avenir* », 2015

⁷ Un réseau est dit « permutant » lorsqu'il y a permutation des rôles (chat et souris) en cas de touche et « fluctuant » lorsque les changements de rôles (prisonnier ou joueur de champ) s'effectuent au gré des choix des joueurs sans permutation ou absorption systématique

⁸ « *Processus par lequel un sport perd son statut officiel, parce qu'il apparaît désormais désuet ou parce qu'il est pratiqué selon des règles non reconnues par les instances officielles* » Pierre Parlebas, « *Jeux, Sports et Sociétés* », INSEP, 1999

D'une part nous pouvons proposer les formes ludiques originales⁹, au travers de l'immense diversité de notre patrimoine mondial de jeux traditionnels, préférer en quelque sorte les originaux à des copies et aller ainsi en ce sens vers une « désportification ». D'autre part, nous devons également être attentifs à proposer des jeux qui ressemblent aux sports collectifs classiques mais dont les règles témoignent d'un caractère « innovant » en montrant une rupture avec les éléments de logique interne des pratiques sportives dominantes aux effets souvent néfastes sur le plan relationnel. Il nous semble qu'il en existe, nous en présentons deux.

Le Kin-ball et le Tchoukball ¹⁰ : deux sports collectifs innovants

Le Kin-ball est l'un des très rares sports collectifs à ne pas reposer sur un duel mais sur une coalition d'équipes : il y en a trois. La structure inédite de ce sport collectif créé au Québec s'accompagne de règles favorisant la coopération puisque l'esprit d'équipe est directement sollicité : tous les membres de l'équipe doivent par exemple être en contact avec le (gros) ballon¹¹ au moment des remises en jeu. A l'issue de celles-ci, il s'agira pour l'équipe appelée de le rattraper avant qu'il ne touche le sol. Le « *respect envers l'adversaire* », tellement souhaité et si souvent invoqué dans le monde des sports, est ici suscité par le fait que les actions des joueurs seront organisées vers ce ballon et non vers (et contre) les corps des joueurs de l'autre équipe.

C'est également le cas au Tchoukball où les actions défensives seront même dirigées à l'opposé des joueurs en attaque. Inventé dans les années 70, le Tchoukball est un sport créé « scientifiquement » par un médecin suisse¹² qui souhaitait à la fois permettre aux joueurs qu'il soignait une pratique sportive associée à un moindre risque de blessures, et mettre au point les règles d'un sport qui soit éducatif. Son ouvrage publié à cette époque : « *Étude critique scientifique des sports d'équipe – Le Tchoukball le sport de demain* »¹³ expose ses idées novatrices en s'appuyant sur les aspects biologiques (articulations, blessures...) et relationnels (opposition originale sans contact, motivation, combativité sans agressivité, solidarité dans l'équipe...) qu'il a soigneusement analysés.



Match de Tchoukball France-Espagne - Charles Mathey - Pont-de-Vaux (01)

⁹ Au titre de cette originalité, nous attirons notamment l'attention sur le jeu sportif « **les liaisons dangereuses** », (N°11) fichier CEMÉA « *jeux d'autrefois, jeux d'avenir* », 2015 et vidéo de présentation : <https://vimeo.com/336426271>

¹⁰ Voir à ce propos « **le Tchoukball** », (N°15) fichier CEMÉA « *jeux d'autrefois, jeux d'avenir* », 2015

¹¹ Le jeu se pratique avec un ballon d'un diamètre de 1,22 mètre, pesant entre 800 et 1000 grammes, constitué d'une enveloppe synthétique et d'une vessie en caoutchouc

¹² Le docteur Hermann Brandt, né à la Chaux-de-Fonds en 1897, a créé en 1928 le contrôle médico-sportif au sein de la Fédération suisse de gymnastique, a également introduit la pratique du volley-ball et du basket-ball féminin en Suisse

¹³ Le docteur Brandt a reçu pour cette œuvre le prix Thulin de la Fédération Internationale d'Éducation Physique en 1970 « *pour un travail méritoire au service de l'éducation physique* »

A l'aide de deux surfaces de renvoi spécifiques (ou adaptées aux moyens du bord), chaque équipe cherche à faire en sorte que l'autre ne puisse rattraper le ballon lancé sur ces trampolines. L'espace de jeu est commun (pas de camps attribués) et il n'est pas permis d'intercepter les passes de l'équipe qui construit son attaque ni de gêner les attaquants, y compris de manière involontaire. De cette contrainte naît une intéressante liberté offerte au joueur porteur du ballon, qui sera débarrassé de la « pression » classique habituellement ressentie par ces joueurs en sports collectifs. La trajectoire du rebond étant symétrique, la défense concernera chaque membre de l'équipe qui devra d'abord « lire » le jeu de l'autre équipe pour anticiper les trajectoires et occuper les espaces potentiels où le ballon pourrait retomber. Il en résulte une *« confrontation physique intense mais dépourvue de violence corporelle qui présente l'avantage de permettre de faire jouer à rôle égal filles et garçons, jeunes et plus âgés, participants réputés brillants et participants souvent considérés comme « faibles »*.¹⁴

Ne trouvons-nous pas ici des principes au cœur de l'Éducation Nouvelle ?

Bibliographie

BRANDT (H.), *Étude critique scientifique des sports d'équipe*, Roulet, Genève, 1970
CAILLAT (M.), *Sport et civilisation*, l'Harmattan, 1996
PARLEBAS (P.), *Jeux, Sports et Sociétés, lexique de praxéologie motrice*, INSEP, 1999
SARREMEJANE (P.), *Éthique et sport*, Sciences Humaines Éditions, 2016

Fichiers de jeux CEMÉA

Jeux sportifs, 24 jeux sans frontières, 1994, réed. 2007
Jeux du monde, d'ici et d'ailleurs, 2010
Jeux d'autrefois, jeux d'avenir, 2015

¹⁴ Fichier CEMÉA « *jeux d'autrefois, jeux d'avenir* », 2015