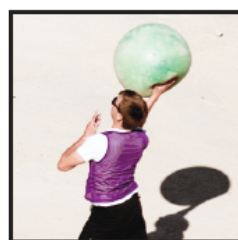
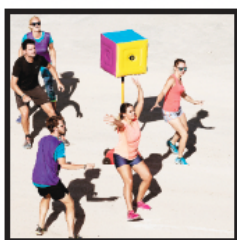


Innover pour ne pas exclure



Laurent Bellenguez

Directeur et professeur des écoles, ancien président de la fédération française de *Tchoukball* (FFTB), Groupe Jeux et pratiques ludiques



Lors d'un colloque organisé à Limoges, l'Apels¹ a présenté un concept qui semble avoir le vent en poupe, soutenu et valorisé par les pouvoirs publics : celui de l'« innovation sociale par le sport ». Des « coachs d'insertion par le sport » utilisent « les valeurs du sport » (combativité, ponctualité, travail d'équipe, élitisme, compétition, rigueur) pour sélectionner des jeunes dans leurs clubs sportifs, les mettre en contact avec des entreprises afin de les « intégrer » au mieux dans le monde du travail. Il semble s'agir d'un projet cohérent entre les valeurs prétendues de la plupart des sports et celles recherchées par des entreprises. Les jeunes sportifs sélectionnés bénéficieront d'un programme de formation leur permettant ensuite de « travailler sur eux » pour développer leurs « compétences » en vue de préparer des entretiens avec des recruteurs pour tendre vers le « 100 % inclusion » affiché. Cela devrait nous amener à regarder, du point de vue de la majorité des jeunes qui n'auront pas été retenus, comment ces questions de « l'innovation » dans le domaine sportif et de « l'inclusion » sont ou pourraient être traitées en amont, à l'école, en EPS en particulier ?

Innover à l'école

1. Agence
pour
l'Éducation
par le sport

Le mot « innovation » est apparu dans les textes officiels de l'Éducation nationale dans les années Soixante. La dixième édition de la Journée nationale de l'innovation annulée à cause du confinement devait se dérouler en avril 2020 pour offrir « une occasion renouvelée de valoriser la capacité d'expérimentation et d'innovation du système éducatif et d'encourager



2. <http://eduscol.education.fr/cid120008/journee-nationale-de-l-innovation-2018.html>

3. Cros (F.), *Innovation et formation des enseignants*. Londres : ISTE Edition, 1999).

4. La gestion de l'innovation dans l'enseignement, CERI/OCDE, 1970

5. Vaniscotte (F.), *Revue Française de Pédagogie*, 1984.

6. Maître de conférence à l'Université du pays basque à Vitoria, faculté Éducation et Sport.

7. Circulaire n° 97-178 du 18 septembre 1997
Modifiée par la circulaire n° 2014-089 du 9-7-2014.

l'inventivité développée par les personnels de l'Éducation nationale ». ² Françoise Cros³ nous invite, pour cerner ce concept, à dépasser les aspects purement matériels ou relevant de la simple nouveauté : « l'innovation en éducation et en formation ne peut être assimilée à l'innovation technologique dont on peut cerner l'objet nouveau. Dans le domaine éducatif, le formateur aide des êtres à se produire eux-mêmes en même temps qu'il se produit lui-même. L'innovation scolaire est une mise en abyme : elle travaille sur le changement des situations pédagogiques qui elles-mêmes travaillent sur le changement des individus en formation ». Les caractéristiques de l'innovation se retrouvent pour Françoise Cros également dans les définitions suivantes : « nous entendrons par innovation toute tentative visant consciemment et délibérément, à introduire dans le système d'enseignement un changement dans le but d'améliorer ce système » ⁴. « Innover, c'est par un acte volontaire, introduire dans le système éducatif un élément de rupture dans le but de produire une amélioration mesurable de l'ensemble du système ». ⁵ Nous considérerons donc « innovant » un jeu sportif qui présentera d'abord une « rupture » significative concernant un ou plusieurs éléments de sa logique interne. La modernité ne nous empêchera donc pas de regarder ce que des jeux dits « traditionnels » pourraient également avoir d'« innovant ». La définition nous permet ainsi de dépasser une contradiction apparente mais illusoire, à l'image d'ailleurs de ce que peut être l'innovation dans d'autres secteurs, comme l'agriculture où l'intérêt de pratiques anciennes est revisité. Mais quels seraient donc ces éléments de « rupture » dans le domaine des jeux sportifs ?

L'innovation cachée

En 2012, j'étais invité par l'union sportive de l'enseignement du premier degré (USEP 01) à son troisième colloque qui avait pour thème « En quoi et comment le développement de pratiques innovantes peut-il favoriser un projet sportif éducatif ? » Les échanges au sein du groupe de recherche Jeux et pratiques ludiques pour préparer cette intervention avec Joseba Etxebeste ⁶, m'avaient amené pour approcher ces pratiques « innovantes » à chercher la rupture maximale avec la logique interne des pratiques sportives dominantes. Il ne semble pas si aisé de retrouver la règle du jeu traditionnel que m'avait donnée Joseba Etxebeste, auquel nous avons tous joué : le cache-cache ! Le directeur d'école que je suis avait en revanche facilement pu argumenter auprès de nos autorités sur le caractère effectivement profondément subversif de ce jeu « hyper-innovant », en apparente contradiction justement avec une note de service qui venait d'être rappelée dans les écoles : « La surveillance est continue quelle que soit l'activité effectuée et le lieu où elle s'exerce. Ce service de surveillance s'exerce partout où les élèves ont accès, que ce soit à l'intérieur ou à l'extérieur des locaux scolaires, dans les cours de récréation, les aires de jeux et autres lieux d'accueil. [...] En tout état de cause, l'élève ne doit, à aucun moment, être laissé seul sans surveillance. ⁷ » Pour qu'il y ait vraiment « innovation » à l'école, il ne saurait s'agir d'une simple aspiration à un nouvel emballage qui suivrait des modes passagères et ne produirait que des modifications superficielles : nous avons besoin

8. Enseigner
l'EPS n°276,
octobre 2018,
AEEPS.

9. Meirieu (P).
Apprendre,
oui mais
comment ?
Paris,
ESF, 1987.

10. Sylvain
Connac est
enseignant
chercheur en
Sciences de
l'éducation,
membre du
Laboratoire
Interdisciplinaire
de Recherches
en Didactique
Éducation et
Formation
(LIRDEF),
auteur de
plusieurs
ouvrages de
référence sur
les pédagogies
coopératives

11. Cahiers de
CERFEE, Revue
Éducation et
Socialisation,
n°49,
septembre
2018

12. Apprendre
serait :
Comprendre,
Mémoriser et
Transférer

Éléments de logique interne en rupture avec les pratiques sportives dominantes	
Rapport aux objets	Rapport aux autres
Matériel nécessaire : aucun Rupture maximum avec notre société matérialiste.	Pas de compétition excluante, pas de relation dominant/dominé, pas d'exclusion. Entraide, solidarité, coopération, absence d'oppositions corporelles directes. Pratiques mixtes, intergénérationnelles. Favorise les communications et les relations gagnant-gagnant
Rapport à l'espace et à l'environnement	Rapport au temps
Espace ludique commun partagé entre tous les joueurs. Disparition de la notion de territoire : l'adversaire ne serait pas un ennemi à « attaquer » mais un tiers indispensable dans un espace partagé. Milieu « naturel », incertain, qui demanderait aux joueurs de s'adapter, qui leur permettrait de développer des capacités à appréhender, à découvrir celui-ci, à prendre des informations, à « construire le milieu ».	La fin du jeu serait contenue dans les règles (pas de système de score) ou décidée par les joueurs

de progrès et d'améliorations réelles. Ainsi que l'écrit Pascal Bordes (université Paris Descartes), il faudrait alors également envisager des « principes communs⁸ » entre les conditions favorisant l'acte d'apprendre, le cœur de l'école, et les jeux sportifs en question. « Apprendre » est un acte éminemment complexe, à l'école comme en dehors. On ne sait jamais vraiment bien ce qui se passe exactement « dans la tête » de nos élèves : « la boîte noire nous échappe », disait Philippe Meirieu dans *Apprendre, oui, mais comment ?*⁹

En 2018, Sylvain Connac¹⁰ a publié dans la revue scientifique *Éducation et Socialisation* une éclairante synthèse de nombreux travaux en neurosciences et neuroéducation.¹¹ Éclairante pour les praticiens-chercheurs de l'enseignement car après avoir formalisé « l'acte d'apprendre comme un processus de combinaison complexe d'activités cognitives précises »¹², trois familles de conditions indispensables à la possibilité de ce processus ont été identifiées : « évoluer dans un espace ressenti comme sécurisant, pouvoir compter sur une disponibilité cognitive et être investi dans la tâche ». Retrouvons-nous ces trois conditions dans les jeux sportifs prétendus « innovants » ?

L'innovation en EPS : les jeux plus que le sport

En passant au travers de cette grille de lecture – les éléments de rupture de la logique interne et les conditions favorisant l'acte d'apprendre – trois sports collectifs généralement qualifiés « d'innovants », qui présentent des caractéristiques effectives allant en ce sens :

**Jeux sportifs présentant des caractéristiques innovantes majeures
sports collectifs « innovants » au regard de leur logique interne et des conditions
favorisant le processus de l'acte d'apprendre**

Nom du jeu	Résumé des règles	Éléments de rupture (« innovation ») en lien avec les conditions favorisant le processus de l'acte d'apprendre à l'école
KIN-BALL 	Trois équipes jouent avec un ballon de 1,22 m de diamètre. L'équipe appelée doit empêcher le ballon de toucher le sol	Autres - Structure non duelle, il s'agit d'une coalition d'équipes. Pas d'opposition sur le joueur. <i>Sécurité</i> - mixité - hétérogénéité Espace - L'espace est le « but » du jeu. Matériel - Ballon spécifique à ce sport. Tous les élèves doivent le toucher avant les engagements. <i>Investissement</i>
TCHOUKBALL 	Deux équipes cherchent à marquer des points en faisant rebondir la balle sur un «cadre» (trampoline incliné)	Autres - Il n'est pas permis d'empêcher un joueur de faire son action : liberté de jeu. <i>Sécurité</i> - mixité - hétérogénéité Espace - Pas de camp attribué. <i>Disponibilité</i> Matériel - Matériel de jeu spécifique. Temps - 3 secondes maximum balle en main. Pas d'anti-jeu Environnement - jouable en salle, mais aussi sur sable, dans l'eau... ou sur la glace
POULL BALL 	Deux équipes de 5 joueurs cherchent à lancer un gros ballon souple sur un «cube» pour le faire tomber. Le contact avec le porteur du ballon est interdit	Autres - Pas de contact avec le porteur du ballon mais interceptions et gênes <i>Sécurité</i> - mixité - hétérogénéité Espace - Pas de camp attribué. On peut attaquer les 2 cubes. <i>Disponibilité</i> Matériel - Matériel de jeu spécifique. Environnement - Peut se jouer en salle, sur herbe, sable... glace !

Les autres jeux sportifs présentaient des innovations mineures liées essentiellement au matériel – *Bumball, Cardiogoal, Ultimate* – parfois liées à la transformation d'un jeu en sport¹³ – *Chase-Tag, Dodgeball* – souvent parce que très apparentés à un sport collectif existant, donc sur le même modèle : le duel symétrique entre deux équipes – *Netball, Korfball, Bouncerball, DBL Ball, Fistball, Softball, Floorball*... Si les jeux traditionnels permettaient davantage « l'inclusion » que la plupart des sports, cela pourrait résider dans leur structure, qui n'est pas forcément un duel opposant deux blocs et dans le type de compétition qu'ils permettent.

L'inclusion : d'une logique à une autre

Depuis la loi du 11 février 2005¹⁴, l'école est passée d'une logique « d'intégration »¹⁵ à une logique « d'inclusion ». Les classes pour l'intégration scolaire (Clis), où des élèves scolarisés dans la même classe allaient de temps en temps dans une autre avec des élèves considérés comme « ordinaires », ont laissé la place aux unités localisées pour l'inclusion scolaire (Ulis). Cette logique contient l'idée que personne ne devrait être considéré comme étant en dehors du système : c'est dorénavant au système de s'adapter aux besoins des élèves. En ce sens, la MDPH¹⁶ octroie des compensations aux personnes en situation de handicap. Au sein des établissements scolaires, ces compensations se traduisent pas des adaptations pédagogiques permettant aux élèves « extra-ordinaires » d'être scolarisés de droit dans leur classe de référence. Ils font d'ailleurs souvent bénéficier leurs camarades des adaptations ainsi mises en place. Mais en matière d'éducation, il ne suffit pas « d'être dedans », il faut « faire avec ». Lorsque la question des activités collectives et communes se pose, celle de la participation des élèves ayant des difficultés handicapantes connues et reconnues se pose nécessairement aussi. Elle demande aux enseignants de prévoir des activités adaptées à la participation de tous. En identifiant des critères qui permettraient ces adaptations, nous pourrions retrouver ceux que nous venons d'identifier, sous l'angle de la seule efficacité des conditions d'apprentissages : des activités sécurisantes avec des « cabanes », sans que les contre-communications motrices soient ressenties comme des « agressions corporelles », favorisant l'investissement accessibles au niveau technique, des rôles variés, des rôles pour tous, avec des « pouvoirs » et la disponibilité – les réussites sont perçues comme accessibles, les conséquences minimisées. L'EPS en général et certains jeux sportifs en particulier nous semblent donc tout à fait adaptés à cette problématique de l'inclusion et sont un moyen de permettre aux collègues de s'en emparer. Pourrait subsister le problème de la « compétition », qui est bien une composante des jeux sportifs, y compris dans les jeux que nous avons considérés comme « innovants ». Il y a bien « affrontement » et il pourrait être source de problèmes. Une distinction capitale s'impose alors entre deux types de compétition.

La compétition excluante

C'est la composante du duel et du sport, dans sa forme « brute », non didactisée. Tout ce que le joueur gagne, il le prend à un adversaire. Les points et les scores révèlent la supériorité des vainqueurs, qui imposent leur domination aussi bien dans les duels d'individus – escrime, tennis, lutte – que dans les duels d'équipe – football, hockey, *Balle au prisonnier*, les *Barres* – La compétition peut être source d'émulation dans une classe, sous forme de confrontations ou de comparaisons, mais lorsqu'elle est prépondérante et systématique, elle se limite à favoriser la réussite de certains et met les plus faibles, les « perdants », « hors-jeu » décourageant qui n'a pas, ou trop peu, accès à la réussite et à la victoire. L'intérêt de jeux sportifs « innovants » est alors de proposer une autre logique, ne reposant pas sur la recherche de peu de vainqueurs mais du « tous gagnants ». C'est précisément la logique de « l'inclusion ».

13. Bellenguez (L.), « Enjeux éducatifs autour de la sportification », Ven 575, 2019.

14. loi sociale votée par 17 ministères « pour l'égalité des droits et des chances, la participation et la citoyenneté des personnes handicapées ».

15. Loi du 30 juin 1975 en faveur des personnes handicapées.

16. Maison Départementale des Personnes Handicapées, groupement d'intérêt public présent dans chaque département français

Proposition d'un cycle d'enseignement en EPS autour des jeux traditionnels.

Les attendus de fin de cycle (2,3 ou 4) du socle commun relèvent des dimensions motrices, sociales et méthodologiques

Nom du jeu	Formulation dans les programmes	Structure du jeu	Liens entre acte d'apprendre et condition de l'apprentissage
<i>Accroche-décroche</i>	Coordonner des actions motrices simples.	Chacun pour soi (PARADOXAL)	COMPRÉHENSION (règles) DISPONIBILITÉ
<i>La Balle assise</i> 	Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre. Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu	Chacun pour soi (PARADOXAL)	COMPRÉHENSION (règles) INVESTISSEMENT
<i>La Baguette</i>	Assumer les rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe	Duel d'équipes dissymétrique	COMPRÉHENSION (règles) TRANSFERT INVESTISSEMENT
<i>Les Barres</i> 	S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.	Duel symétrique entre équipes	COMPRÉHENSION (règles) INVESTISSEMENT SÉCURITÉ
<i>L'Ours et son gardien</i>	Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre	Une équipe contre les autres	COMPRÉHENSION (règles) TRANSFERT SÉCURITÉ
<i>Les Maîtres du souffle</i>	S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.	Duel d'équipes dissymétrique	COMPRÉHENSION (règles) MÉMORISATION DISPONIBILITÉ
<i>Le double Drapeau</i>	Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.	Duel symétrique entre équipes	COMPRÉHENSION (règles) INVESTISSEMENT DISPONIBILITÉ
<i>Les Liaisons dangereuses</i> 	Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu	Coalitions (PARADOXAL)	COMPRÉHENSION (règles) INVESTISSEMENT
<i>Tchoukball</i> 	S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre	Duel symétrique entre équipes	COMPRÉHENSION (règles) SÉCURITÉ MÉMORISATION

La compétition partageante

Cette compétition inclusive réside dans une mise en jeu plus subtile, plus instable et complexe des relations d'opposition et de coopération, où personne ne sera enfermé dans un rôle prédéterminé. Elle est permise par :

- Des réseaux de rôles permutants. Les péripéties gagnantes sont ponctuées par des permutations de joueurs dans leurs rôles respectifs. Dans le jeu, *l'Ours et son gardien*, dès qu'un chasseur est touché par le gardien, il endosse le rôle de l'ours ; ours qui devient le gardien.
- Des réseaux absorbants. Dans ce cas, une coalition « absorbe » petit à petit tous les participants, qui deviennent ainsi adversaires de leurs anciens compagnons. À la fin du jeu, ils se retrouvent tous ensemble, partenaires de leurs précédents adversaires. L'objectif de la partie est souvent d'arriver à cette issue où il ne reste qu'un seul « survivant » de la coalition primitive. Le *Filet du pêcheur*, l'*Épervier* et de nombreux jeux de cachette en sont des exemples.
- Des réseaux fluctuants. Les changements de rôles s'effectuent au gré des nécessités des joueurs mais sans permutation systématique ni absorption progressive d'une coalition par son opposé. La *Balle assise* est un jeu au réseau fluctuant.

Ces relations instables, changeantes, sont autant d'occasions pour les joueurs d'éprouver de nouvelles attitudes face à l'autre, de s'essayer à enfreindre des relations prédéterminées, sans conséquences objectives, dans la dynamique d'une sociabilité épanouie, ouverte et adaptable à de multiples configurations. Notre « citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre ensemble ¹⁷ » pourra y prendre toute sa place.

La conduite et la maîtrise

Au sein du quatrième champ d'apprentissage de l'EPS à l'école et au collège (« conduire ou maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »), nous pointons souvent une prépondérance qui nous semble excessive des sports collectifs et des duels. Dans la circonscription où je travaille, 76 % des activités sportives collectives mentionnées dans ce champ étaient en 2018 des duels symétriques d'équipes. Dans les sports collectifs, ce type d'organisation représente 95 % des cas. Proposer aux élèves des rencontres sportives reposant essentiellement sur la rivalité entre deux blocs opposés, où l'opposition corporelle directe dominera souvent, où la logique première de la « défense » consistera souvent à surtout chercher à essayer d'empêcher l'autre de jouer ne nous semble pas la manière la plus cohérente d'ajuster nos pratiques à nos objectifs. La grande diversité de structures des jeux traditionnels nous paraît sous-estimée alors qu'elle pourrait être une précieuse alliée pour proposer aux élèves d'autres manières de jouer leurs rencontres sportives et à chacun de pouvoir trouver sa place au sein de celles-ci.

Innovation et inclusion sont deux mots qui sont beaucoup employés dans le champ éducatif. Nous ne prétendons pas mieux que d'autres savoir ce qu'ils recouvrent exactement. Mais nous avons essayé de préciser en quoi l'expérience d'un mouvement d'éducation et de formation comme les Ceméa pouvait permettre un accompagnement et une mise en cohérence entre des pratiques portées de longue date et les finalités des services publics d'éducation que nous partageons. Il reste à diffuser nos idées et nos pratiques afin qu'elles s'adressent au plus grand nombre et qu'elles sortent d'un cercle d'initiés afin de ne pas tourner en rond. Nous faire entendre des instances de l'Éducation nationale et, partant, des sphères ministérielles, est un objectif que nous devons prioriser. ■

17. *Bulletin Officiel spécial* n°11, 26 novembre 2015.