



**HAL**  
open science

## Vainqueurs dans l'échange

Michel Calmet

► **To cite this version:**

| Michel Calmet. Vainqueurs dans l'échange. Cahiers Pedagogiques, 2013. hal-01757658

**HAL Id: hal-01757658**

**<https://hal.science/hal-01757658>**

Submitted on 5 Apr 2018

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

## Vainqueurs dans l'échange

Michel CALMET

Université de Montpellier, 700 Avenue du Pic Saint Loup, 34090 MONTPELLIER

*Les sports de combats sont régulièrement associés, y compris dans les programmes de l'Education Nationale, à un plus fort, un vainqueur. Ce n'est vrai que dans temps de confrontation absolue de la compétition. Ce temps qui représente moins de 2% du temps de pratique du combattant est habituellement la base des traitements didactiques en milieu scolaire. La coopération (qui ne veut pas dire supprimer l'opposition) révèle la participation sociale des deux combattants.*

Les étudiants ou les enseignants en stage nous rapportent souvent que les enfants veulent "gagner". Ces propos s'opposent aux enquêtes qui montrent depuis longtemps que la recherche des résultats n'est pas la priorité des enfants<sup>1</sup>, ils jouent simplement à ce qu'on leur offre. Ces jeux ne sont-ils pas orientés majoritairement vers le résultat, le score à atteindre, la victoire, la gagne ? Ces types de jeux font peu appel à l'imaginaire, sont orientés insuffisamment vers les habiletés, la maîtrise et la compréhension du geste<sup>2</sup>. Il est possible de faire émerger d'autres comportements dans les jeux<sup>3</sup> ou dans une situation d'opposition (voir encadré).

### **Le combat "pique pinces à linge"**

#### METHODOLOGIE :

Tâche à réaliser : par deux face à face, trois pinces à linge (PAL) sont fixées sur le tee-shirt des élèves.

But : prendre les PAL de l'autre et dire, à la fin du combat, ce qu'on en a fait.

Contraintes :

- sociales : ne pas faire mal, savoir interrompre le combat à bon escient.
- gestuelles : une main est dans le dos, une seule main peut prendre les PAL; ne pas frapper le bras du partenaire quand on l'écarte pour se défendre; ne pas l'attraper pour le déséquilibrer.
- d'espace : rester globalement à l'endroit où le combat a débuté.
- de temps : le combat dure trois minutes. Si les trois PAL sont prises avant la fin du combat, on peut recommencer une autre partie.

A la fin du premier combat, on relèvera les choix de ceux qui ont pris au moins une PAL.

#### SUJETS :

304 étudiants (moyenne d'âge 19 ans  $\pm$  1,45, 53% de femmes, 47% d'hommes) inscrits à la faculté des sciences du sport de Montpellier en première année. Ils ne sont pas spécialistes des sports de combat, 20,5% ont fait un cycle de combat en collège, 4,2% ont fait un cycle de combat en lycée, 2,5% ont fait un cycle de combat en collège et lycée.

#### RESULTATS :

A la fin du premier combat, 3 comportements apparaissent. Interrogés les étudiants confirment les propos des élèves de collège avec qui nous avons expérimenté pédagogiquement le jeu :

- 8,5% des combattants n'ont pas réussi à prendre au moins une PAL (après 3 combats le taux est à 0%)
- 49% jouent "la gagne", le résultat : "J'ai gardé la PAL dans la main (ou je l'ai accrochée dans le dos) afin qu'il ne puisse plus les attraper"
- 32% jouent "le risque" en accrochant la PAL prise sur leur tee-shirt : "J'ai pris une pince, j'ai été plus fort/habile, je lui offre une possibilité de plus"
- 6,5% jouent "les copains" et rendent la PAL : "Je lui ai pris, je lui rends pour que le jeu continue"
- Les dispensés et nombre impair représentent 4%

Au sein des fédérations françaises de judo et de karaté, 80 % des pratiquants ne s'inscrivent pas dans les championnats officiels<sup>4</sup>, ils font une pratique en club (hors compétition officielle, ce qui ne veut pas dire hors confrontation) et montrent qu'il existe d'autres comportements que "la gagne". Une organisation des situations de travail mettant en avant de façon complémentaire et équilibrée ces trois comportements (Gagne, Risque, Copains) pourra renforcer la prise de conscience que les autres peuvent avoir (temporairement ou non) des objectifs différents dans les jeux et combats.

L'objet n'est pas de décrire nos démarches pédagogiques pour les activités physiques de combat<sup>5</sup> (APC), elles ont été décrites lors des stages de formation continue des professeurs EPS<sup>6</sup> : "D'emblée, même un débutant est mis en contact avec le sens de l'activité souvent par le jeu. Cette démarche, moins mécanique et plus signifiante, apparaît toujours comme novatrice"... "L'opposition qui débouche d'habitude sur la domination d'un combattant sur l'autre prend un autre sens par le fait qu'elle n'est qu'un moyen du contrat éducatif de progrès et d'évolution (ensemble pour apprendre)". L'objet est de présenter à travers trois exemples, l'intérêt et différents aspects de la coopération, une interactivité dynamique des facteurs individuels et sociaux<sup>7</sup> dans plusieurs APC.

### **Judo et apprentissage des chutes**

Chuter seul permet à l'élève de déclencher la chute quand il le veut. Il peut donc se préparer et anticiper l'arrivée au sol pour être tonique, garder le menton sur la poitrine pour que la tête ne heurte pas le sol et frapper le sol avec le bras. C'est toutefois insuffisant car dans le combat et dans l'apprentissage des techniques c'est le partenaire qui projette, qui décide de l'instant de la projection. Celui qui projette doit pouvoir porter/soulever l'autre et rester debout pendant la projection pour assurer une bonne arrivée de l'autre au sol et garantir sa sécurité. Le projeté doit avoir confiance dans le projeteur (va-t-il s'effondrer, va-t-il me retenir ?) et le projeteur doit pouvoir manipuler le corps de l'autre correctement. Il faut donc que le projeté soit tonique. Cet apprentissage nécessite une participation réciproque des deux combattants, et une évolution des exercices à deux. Quelques exemples de variables pédagogiques : portés (debout et au sol en position quadrupédique) avec et sans déplacement, portés debout et tournoyés, descente au sol déclenchée par le porté, amenée au sol déclenchée par le porteur, projections sans soulever, projection en soulevant.

### **Kendo-scolaire et apprentissage des parades**

L'escrime (du scandinave 'skermen' se protéger) est peu pratiquée à l'école. Les installations, l'équipement et l'hygiène des indispensables protections individuelles rendent difficiles les possibilités de pratique. Le transfert de la protection sur l'arme a permis la fabrication industrielle de bâtons pour une pratique scolaire sécurisée. Les bâtons sont courts, rigides, épais, recouverts de mousse (L=80 cm, Ø=6 cm) et se tiennent à deux mains. L'affordance de l'arme est importante et motive les élèves. Comme en judo (apprentissage des chutes) les combats ne peuvent être commencés si des gestes de sécurité comme les parades n'ont pas été abordés. Elles permettent de ne pas être touché et de se protéger.

Pour apprendre une parade, il faut retirer les incertitudes des actions du combat, les gestes à réaliser sont connus des deux. L'un attaque, l'autre pare le coup en opposant son arme à l'arrivée de celle de l'attaquant. La réalisation et la synchronisation de ces actions ne peut se faire sans une participation réciproque des deux combattants. L'un donne une action franche, sans à-coups, facile à interpréter

par l'autre. Ce dernier va pouvoir expérimenter et ajuster comment placer son arme correctement. Quelques exemples de variables pédagogiques : la précision, la vitesse et la hauteur de l'attaque (aux épaules ou aux jambes), en coup droit ou en revers.

### **Judo et combat à mémoire**

Pour apprendre à combattre, le libre choix du partenaire est primordial. Il va garantir un contrat de citoyenneté (ne pas faire mal) et développer une confiance mutuelle. Dans le combat, les élèves ont le droit de projeter l'autre en respectant des contraintes gestuelles : ne pas saisir les jambes avec les mains et conserver l'équilibre debout lors de la projection. Le combat devient "à mémoire" lorsqu'une projection est réussie. L'opposition est alors interrompue et les deux combattants doivent refaire en coopération ce qui a été réussi en recréant le contexte du combat. Le but est alors de montrer aux pairs ce qui a été réussi dans le combat. On se dégage ainsi des buts de résultats, pour se centrer sur les buts d'habileté. Ces mises en communauté des techniques nécessaires à la compréhension de l'activité permettent d'apprendre à considérer l'autre "non pas comme un ennemi, mais comme un partenaire de jeu"<sup>8</sup>. Cette interruption favorise la prise de conscience<sup>9</sup> des réussites dans le combat. Leur mise en commun permet d'élaborer des règles d'action à partir desquelles il sera possible de généraliser des principes d'action. Ce type de démarche est bénéfique pour tous : tout le monde ne peut pas gagner, mais tout le monde peut comprendre<sup>10</sup>.

Quelques propos de L1 en cours : "J'ai progressé de séance en séance. Je peux constater le résultat final : apte à combattre sans appréhension."; "Dans le cycle on retrouvait toutes les actions qui nous ont appris à ne pas avoir peur de combattre, de chuter, à se sécuriser soi-même et son partenaire, tout en s'engageant."; "Que ce soit moi ou mon adversaire qui chute, il n'y a jamais de perdant, car même si l'on tombe plus souvent que l'adversaire, on gagne à apprendre la prise, donc on n'a pas tout perdu".

### **Conclusions et perspectives**

Cette coopération amène un travail complémentaire au combat : l'expression technique. Elle fait partie des programmes EPS pour le baccalauréat. La coopération permet de combattre sans appréhension et à terme le niveau d'affrontement est plus élevé. Elle s'inscrit dans une pratique physique après le lycée. Une étude longitudinale portant sur plus de 700 élèves, montrait que les élèves qui continuaient une pratique sportive après le lycée avaient eu une Education Physique centrée sur l'estime de soi et les buts d'habileté<sup>11</sup> (Graham, 1999).

Dans les deux premiers exemples, la différence des rôles caractéristiques des APC apparaît fortement (projecteur et projeté ou attaquant et défenseur). Cette dimension relationnelle et sociale montre bien que les sports de combats ne peuvent pas être réduit à la seule dimension dominant/dominé. L'inversion de la représentation commune (être plus fort) est à souligner : je ne fais pas une action pour mon score, je fais une action pour que l'autre réussisse.

Le troisième exemple (prendre l'équilibre de l'autre puis lui rendre pour comprendre) permet d'échanger des réussites et de saisir ce qui les organise. Le désir de comprendre devrait favoriser l'imagination, les signaux honnêtes augmentent la motivation d'une équipe créative dans l'entreprise<sup>12</sup> (Pentland, 2011).

Les activités physiques adaptées peuvent finalement aiguïser nos réflexions, comment former un aveugle ou un malentendant sans une mise en confiance qui passe nécessairement par des formes de coopération ?

## Références

- 
- <sup>1</sup> Gill, Gross et Huddleston, in Durand M, "L'enfant et le sport", 4<sup>e</sup>ed., PUF, Paris, (1987)
  - <sup>2</sup> Famose JP, Apprentissage moteur et difficulté de la tâche, INSEP, 1990
  - <sup>3</sup> Cailliois R, Les jeux et les Hommes, Folio, 1958
  - <sup>4</sup> Tokitsu, La longévité de la pratique en karaté, Paris, communication JORRESCAM, 1994,
  - <sup>5</sup> Calmet M, "Enseigner le judo au collège au lycée", SCEREN CRDP Amiens, 2002  
<http://www.apc-scolaire.fr>, rubriques kendo-scolaire et Duos-duels
  - <sup>6</sup> Delaunay M (IPR-IA d'EPS), "Former des professeurs : de l'apprentissage moteur à l'éducation physique" in "Plaisir, compétences et réflexivité. La formation continue en EPS" Carlier G et Renard JP, UCL Presses universitaires de Louvain, 2007
  - <sup>7</sup> Carré P, "Bandura : une psychologie pour le XXI<sup>e</sup> siècle ?", Savoirs 5/2004 (Hors-série), p. 9-50.  
[www.cairn.info/revue-savoirs-2004-5-page-9.htm](http://www.cairn.info/revue-savoirs-2004-5-page-9.htm), 2004
  - <sup>8</sup> Dumazedier, *De la culture sportive*, STAPS 44, Aubenas, 1997
  - <sup>9</sup> Cleeremans A, Destrebecqz A, Apprentissage et conscience, Pour la Science 302, 2002
  - <sup>10</sup> Calmet M et Franchini E, "Enseignement des sports de combat, apprentissage utilisant des mécanismes d'induction, apprentissage à la citoyenneté", in "Education, sports de combat et arts martiaux", Loudcher JF et Renaud JN, PUG, 2011
  - <sup>11</sup> Graham G, "The role of physical education in guiding youngsters to become physically active and healthy for a lifetime", Main lectures, 7th International congress on physical education and sport, Komotini, 1999
  - <sup>12</sup> Pentland A, Les signaux non verbaux de la communication, Pour la Science 399, 2011