



HAL
open science

Manifeste pour un traitement didactique des activités physiques de combat

Michel Calmet

► **To cite this version:**

Michel Calmet. Manifeste pour un traitement didactique des activités physiques de combat. Quel programme pour une EPS de qualité?, Nov 2014, Paris, France. hal-02866479

HAL Id: hal-02866479

<https://hal.science/hal-02866479>

Submitted on 12 Jun 2020

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.

Manifeste pour un traitement didactique des activités physiques de combat

Historiquement deux activités sportives sont inscrites dans tous les programmes de l'Education Nationale¹ depuis la Révolution Française de 1789 : la danse et les activités physiques de combat (APC).

Les instructions définissant les programmes (Instructions Officielles de 1967) prévoyaient que les (APC) représentent 5% des activités enseignées en éducation physique et sportive (EPS). Dans les programmes où sont mentionnées les 8 groupes d'activités physiques sportives et artistiques (APSA), une pratique équilibrée entraînerait 12,5% (1/8) d'APC en collège. En 2010 les programmes demandent d'atteindre en collège des compétences de niveau 2 dans les APSA, soit 2 fois 10h de pratique. De nombreuses transformations ont eu lieu dans les APSA ces dernières années: passage du triple saut au pentabond; arrivée dans les programmes de nouvelles APSA en milieu scolaire comme les arts du cirque, l'acrosport ou mise à l'écart dans les programmes des courses de vitesse sans obstacle.

Bien qu'il y ait 3 grandes familles d'APC (luttons, boxes, escrimes) le temps consacré aux APC est au mieux de 20h en collège, soit 5% des horaires d'EPS. Ce faible taux se répercute au lycée : peu de pratique en collège implique pas de programmation en lycée. Les APC restent toujours à ce jour une pratique marginale en EPS².

L'occasion de ce manifeste pourrait nous permettre de (re)visiter quelques données sur les APC pour nous amener à concevoir un traitement didactique différent, à porter un autre regard sur les APC enseignées en milieu scolaire.

Calmet Michel, Université Montpellier 1, 2013

¹ Nérin JY, 1999, Les instructions officielles et l'EPS au XX siècle, EP.S 44, Paris

Solal E, 1999, L'enseignement de l'éducation physique et sportive à l'école primaire, EP.S 45, Paris

² Deux Inspecteurs Pédagogiques Régionaux en EPS situaient la pratique des APC entre 3% et 5% :

Bourreau A, 1997, Le judo dans le système éducatif, Dojo-info 9, 2

Barrué JP, 1998, Table ronde Congrès JORRESCAM (sports de combat), Toulouse

SOMMAIRE

Répartition des licences en fonction des âges dans les fédérations françaises de sports de combat.....	3
Motivation et pratique sportive	4
Comparaison des horaires de pratique EPS-club	5
Rapport horaire : compétition / entraînement.....	6
Comparaisons des évaluations EPS-club en judo	7
Constat	8
Des constats, des questions	9
Quelles pistes pour avancer ?	10

Répartition des licences en fonction des âges dans les fédérations françaises de sports de combat ³

Fédérations françaises agréées en 2011	Total licences	% de femmes (2011)	% < 19 ans M et F	% > 19 ans M et F		30 ans et plus	
FF de boxe	38 586	18,5%	< 60 %				
FF d'escrime	59 479	26,9%	70%	30%			
FF de judo-jujitsu et disciplines associées	561 163	26,6%	80%	20%	112233	12%	67340 ⁴
FF de lutte	19 303	21,9%	< 60 %				
FF de pentathlon moderne	903	42,0%	< 60 %				
FF de taekwondo et disciplines associées	51 464	30,4%	65%	35%	18012		
FF d'aïkido, d'aïkibudo et affinitaires	29 022	27,4%	< 60 %				
FF d'aïkido et de budo	28 639	23,5%	< 60 %				
FF de boxe française, savate et disciplines associées	43 327	31,0%	< 60 %				
FF de full contact et DA	23 732	23,1%	< 60 %				
FF de karaté et arts martiaux affinitaires	223 344	30,6%	65%	35%	78170	20%	46688 ⁵
FF de muaythai et disciplines associées	5 330	5,1%	< 60 %				
FF de wushu arts énergétiques et martiaux chinois	33 084	55,0%	< 60 %			40%	13000 ⁵
Activités pratiquées aux Jeux Olympiques		Activités non pratiquées aux Jeux Olympiques					

Conclusions partielles :

Le pourcentage de licenciés en judo après 30ans est important, supérieur au total des licenciés de chacune des autres fédérations de sports de combat excepté le karaté.

Le wushu est le sport de combat ayant le pourcentage le plus élevé de licenciés au-delà de 30 ans.

Dans l'ensemble des sports de combat, un peu plus de 25% des adhérents sont des féminines.

Le judo et le karaté se singularisent par leur nombre de médailles officielles (championnats du monde ou Jeux Olympiques) et par le nombre d'adhérents qui continuent une pratique après 30 ans.

³ Ministère de la Jeunesse et des Sports, Bulletin de statistiques et d'études N°1 du 01/2001, 2013

⁴ Fédération française de judo, 1999

⁵ [JM Duprez- Ages et générations dans les fédérations d'arts martiaux en France, 2009,](#)

Motivation et pratique sportive

Le Ministère de la Jeunesse et des Sports rappelait encore en 2001⁶ que le choix de l'activité est souvent lié au souhait d'améliorer sa santé mais le plaisir reste la principale motivation (89% des suffrages)... et la compétition est une pratique qui concerne près de 25% des sportifs. On retrouve ce taux dans les enquêtes réalisées en 1976⁷, en 1986⁸, en 1999⁹.

Les raisons de pratiquer le sport¹⁰ chez les adolescents

GARÇONS		FILLES	
Raisons	Rang	Raisons	Rang
Je veux améliorer mes habiletés	1	Je veux améliorer mes habiletés	1
J'aime les épreuves	2	J'aime m'amuser	2
J'aime m'amuser	3	Je veux apprendre de nouveaux gestes	3
J'aime la compétition	3	J'aime la compétition	4
Je veux apprendre de nouveaux gestes	5	J'aime les épreuves	6
Je veux parvenir à un meilleur niveau	6	Je veux rester en forme	8
Je veux rester en forme	10	Je veux parvenir à un meilleur niveau	15
J'aime gagner	13	J'aime gagner	22

Conclusions partielles :

Les enquêtes réalisées en 1987¹⁰, en 1999⁹, en 2001⁶ montrent que plaisir reste une motivation très importante

Les adolescents aiment la compétition⁷ ou l'esprit de compétition¹⁰ mais semblent différencier le côté ambiance de la compétition (ou du défi) du côté "gagne".

⁶ Ministère de la Jeunesse et des Sports, Bulletin de statistiques et d'études N°1 du 01/2001, N°5-01 2005

⁷ Les lycéens et les collégiens face aux activités sportives, éducatives et culturelles, SEJS, 1976

⁸ Note de travail du Ministère de l'Education Nationale, In Hébrard A, (1986), L'éducation physique et sportive, réflexions et perspectives, EP.S, Paris, 262-267

⁹ Le sport ? Une grande partie de plaisir IFOP – L'équipe magazine, (1999)

¹⁰ Gill D.L, Gross J.B, Huddleston S, (1983), in Durand M, (1987) "L'enfant et le sport", 4°ed., PUF, Paris, 30-31

Comparaison des horaires de pratique EPS-club

Un cycle scolaire d'une APSA représente 10 h de pratique. Un élève pratiquant un cycle par an d'une même APSA de la 6^{ème} à la terminale, ferait $(7 \times 10) = 70h$ de pratique.

Au club une séance, pour un adolescent, représente 1h30. Un élève pratiquant deux entraînements par semaine pendant une année ferait (comptons 9 mois) ferait $(3 \times 4 \times 9) = 108h$, arrondissons à 100h.

En EPS, 7 cycles d'une APC, de la 6^{ème} à la terminale représentent 2/3 d'une année en club.

A l'UFRSTAPS d'Amiens (1993 à 2003) et à l'UFRSTAPS de Montpellier (2003 à 2010) les enquêtes réalisées en cours d'APC montrent que :

70% à 75% des étudiants disent n'avoir pas fait d'APC en collège ou lycée

8% ont fait deux cycles ou plus d'APC

0% ont fait cinq cycles ou plus

Conclusions partielles :

Une pratique régulière, en EPS, d'un cycle d'APC par an dans toute la scolarité du second degré représente 2/3 d'une pratique d'une année en club.

Rapport horaire : compétition / entraînement

Calcul du nombre d'heures de compétition sur une année

- Durée d'un combat de judo 5 min
- Nombre de combats dans une compétition : 6
- Durée du temps pour lequel il faut gagner : 30 min
- Nombre de compétitions sur l'année : 6 (haut-niveau) 2 (normal)

HEURES DE COMBAT PENDANT LESQUELLES IL FAUT GAGNER : 3H (haut-niveau), 1H (normal)

Calcul du nombre d'heures d'entraînement sur une année

- Nombre d'entraînements spécifiques par semaine : 6 (haut-niveau) 2 (normal)
- Durée des entraînements 2h, à raison de :
 - haut-niveau : 6 entraînements par semaine sur un mois de 4 semaines cela donne 48h pour une durée annuelle (10 mois) : arrondissons à $50h \times 10 = 500h$
 - normal : 2 entraînements par semaine sur un mois de 4 semaines cela donne 16h soit pour une durée annuelle (10 mois) : arrondissons à $20h \times 10 = 200h$
- Stages de préparation haut-niveau : 8 semaines, 2h de pratique en plus par jour sur 48 jours : 96h, arrondissons à 100h

HEURES DE COMBAT D'ENTRAÎNEMENT : 600h (haut-niveau) 200h (normal)

Conclusions partielles :

Le ratio heures de compétition / heures d'entraînement sur l'année :

Haut-niveau : $3 / 600 = 0,5\%$

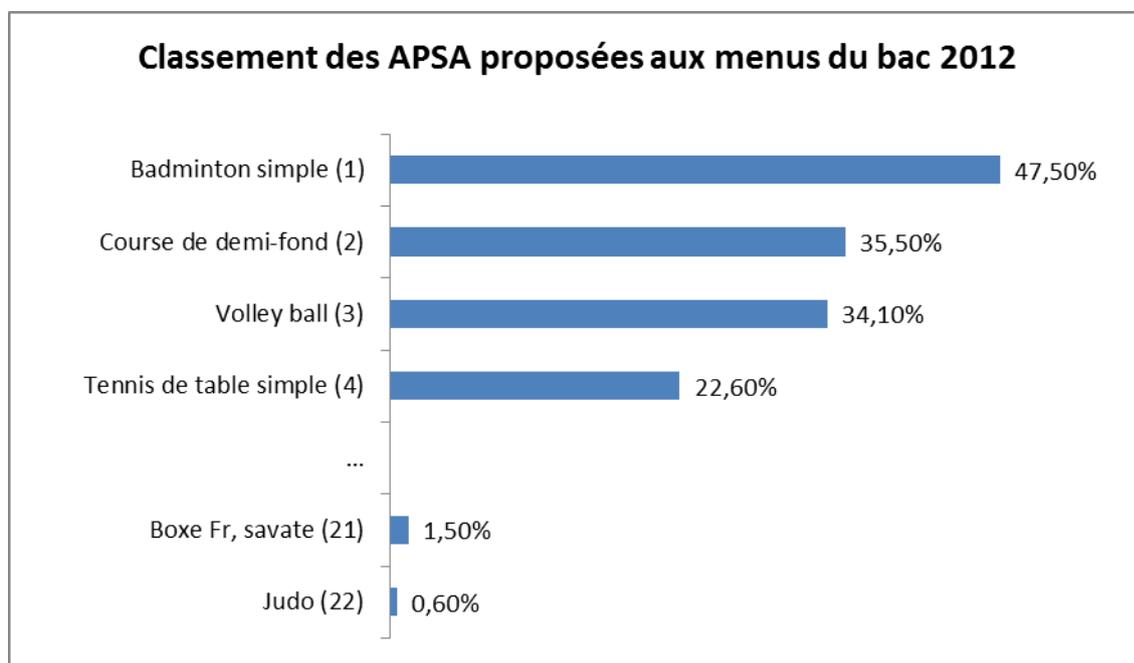
Normal : $1 / 200 = 0,5\%$

Comparaisons des évaluations EPS-club en judo

EPS	Club
<p>Telle qu'elle est définie dans les programmes, l'évaluation de la pratique est monoforme, c'est-à-dire centrée sur le combat et son gain.</p> <p>L'emploi de termes japonais amène à des incompréhensions dans les combats : il faut gagner mais en faisant randori... Ce terme définit un combat sans enjeu de victoire dans lequel il n'y a pas de vainqueur désigné.</p>	<p>Telle qu'elle est organisée en club, c'est le passage de grades. L'évaluation est multiforme, combats sans enjeu de victoire et présentation technique.</p> <p>Les ceintures de couleur (3 à 10 ans de pratique) sont des évaluations prenant en compte les comportements d'attaque et de défense dans le randori (combat sans enjeu de victoire) et des compétences techniques.</p> <p>Ces comportements d'attaques et de défense et les compétences techniques sont ordonnées en 5 étapes.</p>
<p>Il est demandé dans les deux lieux des compétences complémentaires sur l'arbitrage et sur la gestion des compétitions.</p>	

Constat

L'analyse des menus¹¹ au baccalauréat en EPS peut servir de référence :



Remarques

Dans 3 des 4 premières APSA proposées l'opposition est médiée par un filet.

La danse¹² individuelle (nom de l'APSA indiquée dans les programmes EPS) n'apparaît pas, la chorégraphie collective (compétence attendue en danse dans les programmes EPS) est au 9^{ème} rang.

Les APC arrivent en avant-dernière position.

Conclusions partielles :

Le rapport au corps et le rapport de force semblent difficiles à mettre en œuvre en milieu scolaire.

Le traitement didactique exclusivement centré sur le gain du combat apparaît totalement inadapté.

¹¹ Doyen EPS IGEN, 2012, UFRSTAPS Montpellier : 1,5% boxe française savate; 0,6% judo

¹² La danse et le combat, sont les deux seules activités inscrites dans les programmes d'EPS depuis la Révolution Française de 1789.

Des constats, des questions

Sur 25 activités proposées dans les programmes :

La meilleure performance ou les buts de résultats sont évalués dès 10h de pratique dans 18 activités (demi-fond, haies, hauteur, javelot, pentabond, relais vitesse, natation longue, natation de vitesse, escalade, basket, football, handball, rugby, volley-ball, badminton, tennis de table, boxe française, lutte)

Les buts d'habiletés sont évalués dans 7 activités (aérobic, acrosport, gymnastique sportive, arts du cirque, danse, canoë-kayak, course d'orientation)

Des aménagements importants sont réalisés lors des traitements didactiques de certaines APSA :

- En athlétisme le triple saut est devenu pentabond, l'évaluation est centrée sur la performance
- En gymnastique sportive, en collège, les agrès ont été regroupés sur un parcours multiagrès, l'évaluation est centrée sur les habiletés
- En sport collectif, l'effectif est toujours réduit, l'évaluation est centrée sur le gain du match
- En raquettes badminton ou tennis de table, l'évaluation est centrée sur le gain d'une rencontre et le niveau 1 précise "gain loyal"
- En lutte, (dont l'objectif en compétition "le tombé", ou point décisif, est une victoire dans le combat au sol) les niveaux 1 et 2 orientent l'activité en combat debout, l'évaluation est centrée sur le gain d'un combat et le niveau 1 précise qu'il faut "s'engager loyalement"

Conclusions partielles :

Il faut remarquer des compétences attendues de niveau 2 de natures différentes :

- Pour les APC : rechercher le gain d'un combat debout, en exploitant des opportunités et en utilisant des formes d'attaques variées. Gérer collectivement un tournoi et observer un camarade pour le conseiller.
- En canoë-kayak : choisir et conduire un déplacement avec précision en composant avec la force des éléments naturels. Adopter des attitudes d'entraide et de sécurité lors d'un dessalage. Reconnaître les caractéristiques du milieu de navigation.

Après 20h de pratique en milieu scolaire (un peu plus d'un mois de club) faut-il privilégier de gagner de façon variée/gérer/conseiller ?

Pourquoi orienter l'évaluation en 5 niveaux sur le gain du combat alors que ce gain représente 0,5% de l'entraînement annuel ?

Quelles pistes pour avancer ?

Des compétences¹³ à développer :

- 1) Savoir communiquer dans sa langue
- 2) Savoir travailler en équipe, coopérer avec autrui, "vivre ensemble"
- 3) Se forger un esprit critique, savoir valider, analyser, trier l'information
- 4) Savoir se repérer dans le temps et dans l'espace
- 5) Développer son potentiel à apprendre
- 6) Savoir assumer ses responsabilités, participer, s'impliquer, s'engager, s'orienter, mener un projet.

Des propos de chercheurs :

- "Les élèves apprennent plus ce qui est prévu quand les habiletés éducatives (au sens large) sont utilisées. Les élèves apprennent plus ce qui est prévu quand l'enseignant est capable d'articuler leurs attentes et l'enseignement au sujet de ces attentes" (Rink, 1999)¹⁴.
- Sur une étude longitudinale concernant près de 700 élèves en première année de collège, le but était d'évaluer le nombre d'adultes qui continuaient une pratique sportive après avoir quitté le lycée. Autrement dit : qui continue à faire une APSA après les cours obligatoires d'EPS ? Ainsi, 10% de l'échantillon initial, ont pu être questionnés. Résultats : les adultes moins actifs physiquement avaient eu une éducation physique mettant l'accent sur la victoire et les tournois avec élimination des perdants (Graham, 1999)¹⁵.

Des points de vue variés permettant des pratiques variées.

- 1) Le judo et la boxe française savate ont été inventés comme des méthodes d'éducation physique. On pourrait donc les pratiquer tout au long de la vie.

Que signifie apprendre à gérer une APSA tout au long de sa vie ?

Apprendre à pratiquer le judo tout au long de sa vie ?

Que signifie apprendre à gérer différentes APSA d'un même groupe tout au long de sa vie ?

Apprendre à pratiquer le judo, karaté, wushu (on reste dans le même groupe d'APSA) ou apprendre à pratiquer le judo puis le tennis et enfin le golf (on change de groupe d'APSA)?

¹³ Assemblée Nationale, 2005, rapport de la Commission des affaires culturelles, familiales et sociales

¹⁴ Rink J., 1999, *What do people learn from physical activity programs*, Cagical lecture, Congrès International de l'AIESEP, Besançon.

¹⁵ 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

2) Jouer à combattre est différent de gagner

Le combat "pince à linge"¹⁶

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.

Les comportements de 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 ont été étudiés. 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, des combattants (8,5%), n'ont pas réussi à prendre au moins une PAL (après 3 combats le taux est à 0%), les dispensés et les nombres impairs représentent 4%.

Interrogés les étudiants confirment les propos des élèves de collège avec qui nous avons expérimenté pédagogiquement le jeu, et 3 comportements apparaissent :

- "la gagne", 49% jouent 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"
- "le risque", 32% jouent en raccrochant 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"
- "les copains", 6,5% jouent en rendant la PAL : "Je lui ai pris, je lui rends pour que le jeu continue"

Le fait d'énoncer le score dans les contraintes fait "basculer" le comportement des combattants vers "la gagne". Cela peut se révéler un obstacle didactique dont il est parfois difficile de se dégager.

¹⁶ Calmet M, Franchini E. 2011, Enseignement des sports de combat : apprentissages utilisant des mécanismes d'induction, apprentissages à la citoyenneté, in Jean-François Loudcher et Jean-Nicolas Renaud, "Education, sports de combat et arts martiaux", PUG, Grenoble, 259-278
Calmet M., 2013, Vainqueurs dans l'échange, Cahiers pédagogiques, 505, 16-17

- 3) Apprendre à traiter "l'adversaire non pas comme un ennemi, mais comme un partenaire de jeu"¹⁷. Apprendre à instituer un rapport pacifié à autrui¹⁸. Instituer le rapport de force typique des APC pour stimuler la possibilité de raisonner avec l'autre, et : "A ce jeu, il n'y a pas de gagnant et de perdant, mais des apprenants qui trouvent du plaisir à partager leurs trouvailles¹⁴" parce qu'elles ont du sens¹⁹ et qu'elles matérialisent une progression.

Combat à mémoire²⁰

Les élèves ont le droit de projeter l'autre (de le mettre à terre) en respectant des contraintes gestuelles (ne pas saisir les jambes avec les mains et conserver l'équilibre debout lors de la projection pour contrôler l'autre). Le combat devient "à mémoire" lorsqu'une projection est réussie. Dans ce cadre d'opposition aménagée, cette opposition est interrompue et les deux combattants doivent refaire en coopération ce qui a été réussi, en recréant le contexte du combat. L'objet du combat devient alors d'être capable de montrer aux autres ce que l'on a réussi (et donc compris ponctuellement) dans le combat. On se dégage ainsi des buts d'implication de l'ego, pour se centrer sur les buts d'implication dans la tâche. Cela permet de développer des formes de mises en communauté des technologies nécessaires à la compréhension de cette activité.

La technique abordée est issue des comportements des apprenants, elle est porteuse de sens pour les apprenants car c'est de leur vécu dont il s'agit. Les gestes réussis par les uns peuvent être de nouveaux gestes pour les autres.

Il ne s'agit pas là "d'un seul et unique combat", il s'agit de mettre en place une méthode de travail pour tous les cycles. Travaillés et affinés, les gestes "réinventés" serviront de base pour les nouveaux combats et pour l'élaboration d'une prestation technique.

Le concept du combat à mémoire s'applique aussi en escrime en modifiant un critère (toucher le partenaire deux fois de la même façon).

¹⁷ Dumazedier Joffre, De la culture sportive, STAPS N°44, Aubenas, 1997, pp. 97-103.

¹⁸ Rey, Bernard, Savoir scolaire et relation à autrui, Cahiers Pédagogiques, n°367, 1998, pp. 8-9.

¹⁹ Charlot Bernard, Du rapport au savoir, Eléments pour une théorie, Anthropos, 1999, pp. 3-110.

²⁰ Calmet M., 2005, "Combat à mémoire" et motivation dans la pratique du judo en milieu scolaire, Cahiers pédagogiques, 429-430: 32-33

4) Gérer le rapport de force, organiser gérer un tournoi.

Un temps de combat est ouvert suivi d'un temps de prestation technique. Avec sa propre feuille d'évaluation, l'élève devra gérer la partie combats puis la partie prestation technique.

Pendant la partie combats, il devra trouver des partenaires de combat, un arbitre, une aire de combat, puis/et/ou être arbitre et rapporteur sur les fiches des combattants. Le score est la variable pédagogique qui permet différents types de combat. Dans ce temps donné on pourra demander :

(1) des combats au plus de points, combats au plus de directions d'attaques, (2) des combats au plus de forme techniques (projections sur deux appuis, sur un appui, en soulevant, sans soulever...), (3) des combats au talon d'Achille (le combattant annonce la direction d'attaque dans laquelle il marquera des points...

Laisser le libre choix du partenaire²¹ (trouver des partenaires de combat) c'est permettre d'établir un contrat social avec le partenaire, de se jauger de se respecter. C'est à l'élève de faire ceci, il n'a pas à se laisser porter par l'organisation par poules ou tableau réalisée par l'enseignant. Cela permet aussi de réguler le problème de l'élève "barbare" ou "amazone". Ce dernier, cette dernière va se retrouver sans partenaire tant à l'entraînement que lors des évaluations (combats et prestation technique). Il lui sera alors difficile de montrer les compétences acquises. Dans la classe, le plus fort reste accepté s'il ne fait pas mal ou s'il n'abuse pas de son statut, le cours d'APC en EPS devient "la scène où le droit du plus fort n'est jamais la force qui bafoue le droit."²². Le plus fort devient aussi co-formateur et il chute lui aussi, à son tour, dans le cadre du "combat à mémoire".

Pendant 25 minutes, faire au moins 3 combats, deux arbitrages et deux tenues de fiches.

Pour la partie prestation technique d'une durée de l'ordre de 30 secondes, les formes de présentation restent multiples : prestation libre, confrontations de prestations... Les combattants peuvent former des paires mixtes. Le combat mixte présente peu d'intérêt (même si en escrime les filles trouvent une confrontation plus équilibrée²³, le rapport force/puissance faisant place au rapport vitesse/précision) mais la prestation technique permet une forme de pratique que l'on retrouve aussi en acrosport.

Pendant 25 minutes, faire au moins 3 présentations, être jury dans les présentations des autres élèves.

²¹ Calmet, M., 2002, Enseigner le judo au collège et au lycée, SCEREN-CRDP, Amiens

²² Ehrenberg, A., 1991, Le culte de la performance, Calman-Lévy, Paris, p 89

²³ Calmet M., 2006, Filles et sports de combat, Cahiers pédagogiques, 441-spécial EPS, 49-50