

Zeitschrift: Macolin : revue mensuelle de l'École fédérale de sport de Macolin et Jeunesse + Sport
Herausgeber: École fédérale de sport de Macolin
Band: 42 (1985)
Heft: 2

Artikel: Éducation aux jeux
Autor: Jeker, Martin / Mühlethaler, Urs
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-998519>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

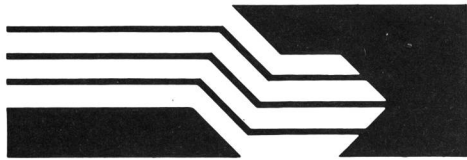
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 04.05.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



Education aux jeux

Cet article est une brève introduction à une brochure didactique conçue par la Fédération suisse de handball (FSH) et par l'Association suisse d'éducation physique à l'école (ASEP). Elle a pour auteurs Martin Jeker, président de la commission de l'instruction à la FSH, et Urs Mühlethaler, chef de la branche handball à l'EFGS. Elle a été traduite par Peter Rätz et Michel Jaton.

Introduction

Situation no 1: Une classe de deuxième année joue à la balle assise; 23 élèves, un ballon de volley. Monika est touchée d'entrée. Une belle marque rouge sur sa cuisse le prouve. Elle est un peu secouée et se retire dans un coin de la salle. Trois garçons s'activent particulièrement. Les autres sont assis par terre ou essaient d'éviter le ballon. Tous crient et gesticulent.

Situation no 2: Une classe de quatrième joue à la balle au chasseur; dix contre dix, un ballon. Les «lièvres» s'enfuient; deux garçons mènent le jeu. Ils tirent sans dis-

tinction, de toutes les distances et dans toutes les positions. A force voix, ils réclament le ballon. Les autres «chasseurs» sont relégués au rang de figurants. Heidi pleure dans un coin de la salle: elle a été touchée à la tête.

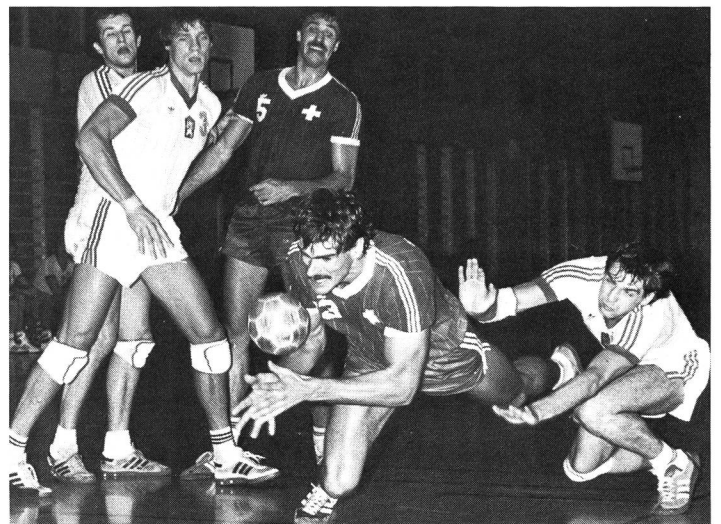
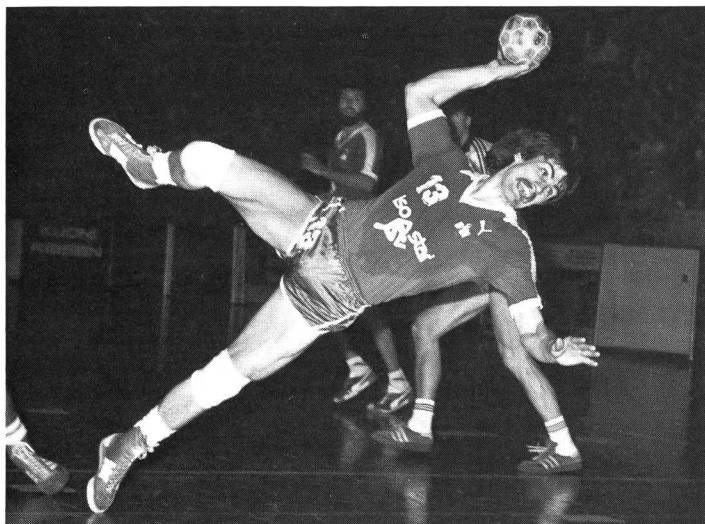
Situation no 3: Une classe mixte de septième année joue au football; huit élèves contre huit. Leur professeur doit terminer un travail urgent. Les élèves sont seuls, et cela pour la énième fois. Le jeu est rapide et soutenu... vu de l'extérieur. Mais où donc sont passées Marianne, Petra et Francine? Les trois filles sont dispensées (?) de l'heure d'éducation physique, et elles sont rentrées à la maison. Mais Yolanda est là. Elle s'est assise sur le banc et regarde: pendant les dix premières minutes du match, aucun joueur ne lui a passé le ballon. Henri, le gros, est au but... c'est là qu'il fait le moins de gaffes!

Ces trois types de situation se répètent quotidiennement dans d'innombrables salles de gymnastique de Suisse. La plupart des participants appellent ce genre d'activité des jeux. Mais un «jeu», n'est-ce pas plus que deux équipes et un ballon?

Le comportement

Pour nous, jouer est synonyme de *prendre du plaisir*, bouger, gagner, *rire*, être ensemble, courir, marquer des buts, réfléchir,

s'ébattre, comprendre, défendre, passer, marquer des points, perdre... bref: *vivre!* Pour qu'un jeu soit satisfaisant pour tous les participants, diverses conditions doivent être remplies ou créées au préalable. Le jeu est marqué par le *comportement* de chaque joueur. Comportement face au ballon (technique), face aux partenaires de l'équipe (tactique), face aux adversaires (fair play, tactique), face au meneur de jeu (tolérance, coopération). On lui accorde généralement trop peu d'importance. Nous partons du principe qu'en vue d'un développement global, tous ces divers types de comportements doivent être encouragés en même temps. Bien souvent, cela ne se passe pas de cette manière; d'une part par ignorance des processus d'apprentissage des éléments tactiques et souvent, aussi, parce qu'il règne le sentiment que les comportements tactiques et sociaux s'apprennent d'eux-mêmes et qu'il suffit, pour cela, de créer des possibilités de jeux comme celles mentionnées dans les trois situations décrites d'entrée; d'autre part, parce que l'arbitre, avec son sifflet, décide en définitive entre ce qui est «juste» et «faux». Les élèves s'habituent très rapidement aux coups de sifflet et remettent, ainsi, toute la responsabilité entre les mains de l'arbitre. Mais, dans le cadre du jeu, il n'existe aucun problème qui ne puisse être résolu par les élèves eux-mêmes! Il est évi-



dent qu'une équipe de joueurs doit d'abord être éduquée dans ce sens et que, pendant la première phase, le meneur de jeu doit intervenir plus souvent. C'est précisément dans cette phase que l'idée de l'«éducation aux jeux» commence: nous ne voulons pas seulement transmettre une technique, nous voulons, parallèlement, amener les élèves à un *comportement juste sur le plan tactique, et correct face aux partenaires*. Cela n'est possible que si les élèves portent eux-mêmes la responsabilité du jeu et peuvent prendre part à l'élaboration de ses diverses formes. La brochure présentée ici, «Education aux jeux», désire montrer quelles sont les possibilités dans ce domaine.

La conception du jeu

A partir du «jeu de base» – pratiqué d'abord par petits groupes – les élèves apprennent dès le début à jouer sans l'aide d'un arbitre. Le professeur est présent pour surveiller le

déroulement du jeu, mais il n'intervient que s'ils ne peuvent pas continuer seuls ou que s'il y a une nouvelle idée à apporter. Les règles du jeu sont fixées en commun. Les élèves doivent également pouvoir proposer de nouvelles variantes. Celles-ci permettent d'accéder à un degré supérieur. D'éventuels défauts techniques ou tactiques peuvent être corrigés en faisant appel aux formes correspondantes de la série d'exercices. La conception proposée n'est pas absolument contraignante: il est donc possible de sauter un degré ou d'utiliser des formes d'un degré précédent. Les différentes formes de jeu peuvent aussi être utilisées sans rapport les unes avec les autres. L'objectif principal est de laisser jouer les élèves de manière indépendante, et de les amener à franchir peu à peu toutes les étapes du jeu en utilisant les diverses formes et exercices adéquats. Au départ, il n'est pas important de savoir quel sera le jeu définitif. Les objectifs de chaque forme et de chaque exercice sont variables.

Commentaire d'un professeur

«L'éducation aux jeux contient des variantes attractives, organisées en fonction d'une conception nuancée et aboutissant à un jeu d'équipe harmonieux. Le contenu de cette brochure m'a aidé à sortir d'une impasse dans ma lutte contre le jeu dur. La brochure dont il est question ici, propose des jeux à forte intensité de participation comme, par exemple, la balle au banc, qui ouvre une place aux élèves un peu plus faibles, ou la balle au cerceau, où les «têtes brûlées» ne trouvent pas de victimes. En effet c'est, ici, l'adresse et non la taille du joueur qui lui vaut des points. Les formes proposées permettent d'éviter un maximum de fautes, et pourtant elles sont très appréciées par mes classes.» (Hans Bill)
La brochure «Education aux jeux» peut être commandée auprès du secrétariat de la Fédération suisse de handball
Case postale 4, 3000 Berne 32
Tél. 031 44 04 33 ■

L'éducation aux jeux: handball, basketball, football, hockey sur glace

Technique	5e degré	Balle aux barres	Règles
• rôle du gardien • bloquer la balle • défendre			• règles destinées au gardien • dégagement • ligne des six mètres
Technique	4e degré	Balle au caisson	Règles
• tir au but			• de la zone de défense aux six mètres adverses • défense de faire rouler la balle
Technique	3e degré	Balle au banc	Règles
• marquer, se démarquer • feinter			• supprimer les règles de contact • dribble en mouvement • double-dribble
Technique	2e degré	Balle au cerceau	Règles
• passer • attraper • dribbler			• dribble après contact • ne pas pénétrer dans la zone • 3 pas et 3 secondes
Technique	1er degré	Jeu de base	Règles
• courir • porter la balle • passer			• normes • toucher le porteur du ballon = changement