

EPS, SOCIALISATION ET CITOYENNETE

1 - Cadrage général

La socialisation est l'apprentissage des relations à autrui et d'une manière d'être ensemble (« Vivre ensemble » pour les programmes).

La formation à la citoyenneté est l'étape suivante qui implique l'apprentissage du débat, de la critique, du rapport avec le pouvoir. (A. BARRERE)

On distingue :

- La socialisation « passive » : se conformer à des normes, à des valeurs et respecter des règles imposées

- La socialisation « active » : construction d'une éthique, de la manière dont on va vivre ensemble (importance de l'espace/temps/activité).

- La citoyenneté passive : fonctionnement démocratique du pays

- La citoyenneté active : c'est la participation multiforme à la citoyenneté quotidienne (écocitoyenneté, médiation, responsabilités multiples, respect et tolérance vis-à-vis de l'autre, solidarité et entraide...) mais aussi l'adaptation du fonctionnement démocratique à la classe (droit à la parole lors des débats, construction des « lois » de la classe, discussion autour des sanctions, médiations...)

L'école en général et la classe en particulier permettent de travailler autour de ces différents axes de manière variée.

2 - L'enfant et la règle

- Avant 7 ans :

- PIAGET parle de « la morale hétéronome », l'enfant reçoit de l'extérieur ce qui gouverne ses actes, sa ligne de conduite. Il fait preuve de soumission à l'adulte. Il considère comme juste tout ce que l'adulte exige, ordonne, ce qui est conforme à ses consignes.

DE CE FAIT : la faute est toujours considérée comme un acte de désobéissance par rapport à l'adulte. La gravité d'un acte est déterminée par la gravité de ses conséquences et par la réaction de l'adulte : l'action est bonne ou mauvaise selon qu'elle suscite récompense ou mécontentement sanction.

D'OU : L'enseignant est un poseur de limites : les règles sont des « règles-frontières » que l'on ne transgresse pas, l'enfant doit comprendre que tout n'est pas permis et doit être confronté aux interdits stricts non négociables : "il faut stopper la jouissance sans limites" PRAIRAT

- A partir de 7ans :

- PIAGET parle de la « morale de l'autonomie et de la coopération » : l'enfant est capable de faire le tri entre ce qui est rationnel, conventionnel et arbitraire. Il accepte les accords convenus par le groupe de pairs.

- L'égoïsme s'estompe au profit du désir d'appartenir au groupe : de ce fait la loi, la règle est vécue comme ce qui relie les membres du groupe, les solidarise (notion de contrat mutuel et de conscience du bien). Elle permet aussi à l'enfant d'acquérir une certaine autonomie dans un cadre défini.

- La faute est une rupture de ce lien de solidarité

MAIS : l'attitude de l'enfant est ambivalente : il n'hésite pas à tricher pour plus d'efficacité ou pour rétablir la justice. Le principe de réciprocité n'est pas admis avant 11/12 ans (absence de décentration, pas de prise en compte de plusieurs points de vue). La règle devient ainsi une arme contre la tricherie mais tricher c'est éprouver la règle et ses frontières et donc construire psychologiquement la notion de limites à ne pas franchir.

D'OU : au C2 et C3 le rôle de l'enseignant va consister à faire évoluer les enfants vers ce principe de réciprocité (la liberté des uns s'arrête là où commence celle des autres). Cette construction doit être autonome, progressive et s'appuyer sur des supports concrets.

3 - Quel rôle peut jouer l'EPS dans la socialisation de l'enfant ?

Apports au niveau de la spécificité des relations :

- Les relations à autrui dans le cadre de l'EPS passent avant tout par les conduites motrices et une mise en jeu importante des corps : les contacts corporels y sont fréquents d'où la nécessité de poser des règles, des limites permettant le respect du corps de l'autre.
- L'opposition, la compétition (par rapport à autrui et à soi-même) font partie intégrante de l'EPS : elles doivent être éducatives pour les élèves et non dégradantes (esprit sportif, respect de l'adversaire, des règles, dédramatisation des résultats...).
- La coopération (agir en commun pour atteindre un but commun) est présente partout : entraide, stratégies, soutien, organisation collective, projet collectif... Des activités a priori individuelles
- La confrontation et l'adaptation à des environnements variés permettent aussi un travail sur la citoyenneté (espace/environnement)

Apports quant aux différentes catégories de règles (MEARD , BERTONE):

- Les règles institutionnelles : retards, absences, tenue, respect des consignes, participation...
- Les règles des activités sportives (les lois du jeu, les règlements d'activité) : respect, construction, arbitrage
- Les règles groupales (relations entre les membres du groupe) : accepter de jouer avec ou contre, trouver des accords suite à des disputes, participer au rangement, maîtriser ses comportements (agressions, violence...)
- Les règles de sécurité régissant l'EPS en général (santé, hygiène...) et les activités en particulier (procédures sécuritaires liées à certaines APSA, certains espaces, certains matériels)
- Les "règles de l'action efficace" : liées aux apprentissages moteurs, aux situations d'apprentissage, aux productions.

L'évolution des comportements dans les règles groupales, institutionnelles, de sécurité influe de manière positive sur les apprentissages. A l'inverse quand l'élève progresse dans l'activité cela a des conséquences positives sur la globalité de son attitude.

Statuts et rôles précis à tenir dans les activités

- Responsabilisation et autonomie sont aussi des composantes essentielles de la citoyenneté.
- Quelques exemples : le rôle d'arbitre et de juge, tenir des rôles liés aux règles des jeux (chat, souris, Faire ensemble autour d'un spectacle (arts du cirque, danse...))

4 - Quelques exemples dans les jeux collectifs

LES DEUX CIBLES

Proposition de démarche de construction de règles :

1. Poser au préalable la (les) règle(s) de base (non négociable).
2. Lancer le jeu faire que tous les élèves jouent
3. Demander qui veut proposer une règle. Il suffit de lever sa main. L'enseignant numérote chronologiquement les mains qui se lèvent.
4. Donner la parole au N°1 : il s'agit d'énoncer la règle (comme on l'écrira si elle est votée) ; il faut également que l'énoncé de la règle soit assorti d'une "sanction", d'une "réparation" si celle-ci n'est pas respectée par un membre du groupe (le parallèle avec les règles du jeu des sports collectifs est toujours parlant : exemple football / coup franc ou penalty, touche ou corner, carton jaune ou carton rouge ...). La "sanction" est formulée de la façon suivante : si, alors

5. Une fois que la règle est énoncée et comprise par tous, accompagnée d'un "si alors", elle est écrite sur une grande affiche (trois colonnes :lois, si, alors) est mise au vote. Il y a alors trois possibilités :
 - a. elle est adoptée à la majorité
 - b. elle est refusée par la majorité ; l'idée est abandonnée
 - c. elle est refusée par la majorité ; l'idée est reprise sous forme de contre proposition. La règle est reformulée et de nouveau soumise au vote.

6. Donner la parole au N°2, ainsi de suite.

Attention : en EPS, le temps d'activité doit être nettement supérieur au temps de discussion

À partir de ce moment, c'est le groupe qui est garant du respect de ce cadre, et pas uniquement l'enseignant "censeur" ou l'enseignant "sanctionneur". À chaque fois que c'est nécessaire, un temps de parole peut être organisé sur cet outil de travail, il peut même être retravaillé si cela paraît nécessaire.

L'enseignant peut ainsi adopter une attitude posée (ferme et calme à la fois), en se référant à ce cadre défini en partie en commun, qui engage chacun à égalité.

L'arbitrage est ensuite mis en place

LE KORFBALL

Jeu réglé de manière à minimiser les interactions « violentes », pouvant aussi favoriser la mixité dans les classes difficiles

L'ultimate

Jeu réglé sans contact physique, en autogestion, auto-arbitrage

La jungle

Jeu paradoxal, stratégique, aux rôles multiples et changeants