

Oriane PETIOT, enseignante chercheuse associée au laboratoire VIPS Rennes 2 - Oriane.petiot@univ-rennes2.fr

Le Béret'O : un jeu traditionnel au service de l'engagement des élèves en course d'orientation

1. Les intérêts des jeux traditionnels¹ pour favoriser l'engagement en course d'orientation

1.1. Les jeux traditionnels en EPS : quelles influences sur l'engagement des élèves ?

S'appuyer sur les jeux pour enseigner l'EPS permet potentiellement de favoriser l'engagement des élèves qui renvoie à une implication indissociablement comportementale, cognitive et affective (Fredricks-Blumenfeld 2004). Plusieurs leviers ont déjà été évoqués par des auteurs : faire vivre aux élèves, quel que soit leur âge, des expériences culturelles significatives, les amener à mettre en jeu quelque chose, les aider à connecter leurs expériences (Terré 2015). Les jeux traditionnels, connus de tous, sont particulièrement susceptibles de fédérer les élèves autour d'une culture commune.

« En jouant au Ballon prisonnier, à Poule-Renard-Vipère, à Chat, à la Balle américaine, à Accroche-Décroche, au Béret, le lien éducatif change. D'autres rapports naissent en cours. D'autres rapports des élèves à eux-mêmes, d'autres rapports professeur/élèves, d'autres rapports élèves/élèves » (Montagne 2009). L'auteur de cette citation s'est basé sur la psychanalyse pour montrer en quoi les jeux

traditionnels favorisent en EPS un engagement propice aux apprentissages. Ils apaiseraient le tumulte en classe en provoquant des changements dans les rapports humains, en favorisant le bien-être des adolescents, ou encore en leur offrant une complémentarité avec des contenus essentiellement sportifs. Il semble possible, dans le cadre de l'EPS et plus spécifiquement de certaines APSA, d'envisager l'intégration de ce type de jeux.

1.2. La course d'orientation : une activité favorable aux jeux traditionnels ?

Nombreux sont les enseignants qui, dans les écrits comme sur le terrain, cherchent à déconstruire les amalgames entre la Course d'Orientation (CO) et certaines formes de « chasse au trésor » (Crémonesi-Molénat 2017). Une CO de type chasse au trésor consisterait à engager les élèves dans un cheminement relativement « évident » vers la balise, puis dans un temps de recherche de cette dernière, que l'enseignant aurait pris soin de dissimuler. Or, le principe de la CO est inverse : ce qui importe est de s'engager dans un cheminement optimal vers la balise,

qui, lorsqu'on parvient à elle, doit se présenter à l'orienteur sans aucune forme de dissimulation.

Il n'en reste pas moins que la CO est, de prime abord, souvent associée par les élèves à une « grande chasse au trésor » et peut renvoyer à l'imaginaire du conte (par exemple, *Le petit poucet*). S'il s'agit dès lors de prendre garde à ne pas dénaturer l'APSA, il serait regrettable de nier que la CO est un support privilégié pour favoriser l'engagement des élèves grâce aux jeux traditionnels.

1.3. Objectif de l'article

Il s'agit de proposer une situation ludique, coopérative et évolutive en CO, basée sur le jeu du béret et susceptible de favoriser l'engagement des élèves. Cette proposition s'ancre dans une démarche d'enseignement consistant à tirer profit des potentialités offertes par l'activité pour favoriser l'engagement des élèves grâce au jeu.

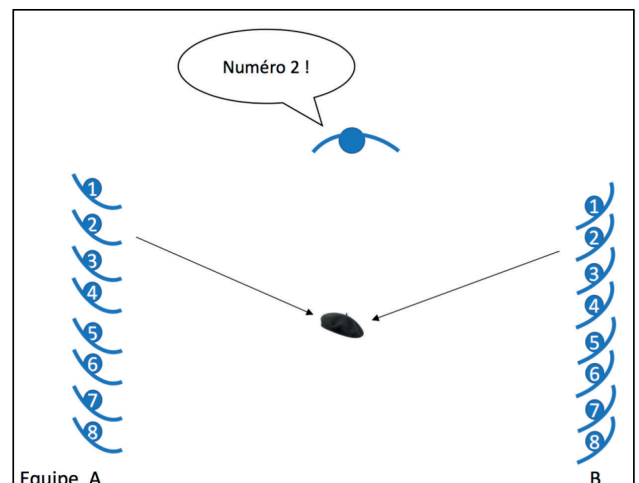
A l'instar d'autres propositions de jeux déjà formulées, nous adhérons à l'idée selon laquelle l'utilisation des jeux en EPS présente une influence positive sur l'engagement des élèves, tout en restant tributaires de l'intervention de l'enseignant (Petiot 2019).

2. Présentation du Béret'O

2.1. Principes généraux du jeu

Le béret est un jeu traditionnel consistant en une opposition entre deux équipes. Les joueurs de chaque équipe sont numérotés de 1 à X (nombre de joueurs composant l'équipe). Le meneur appelle un numéro. Pour marquer un point, les joueurs annoncés doivent, avec une main dans le dos, récupérer le béret en premier et le ramener dans leur camp, sans se faire toucher (Figure 1).

Figure 1 - Dispositif du béret traditionnel

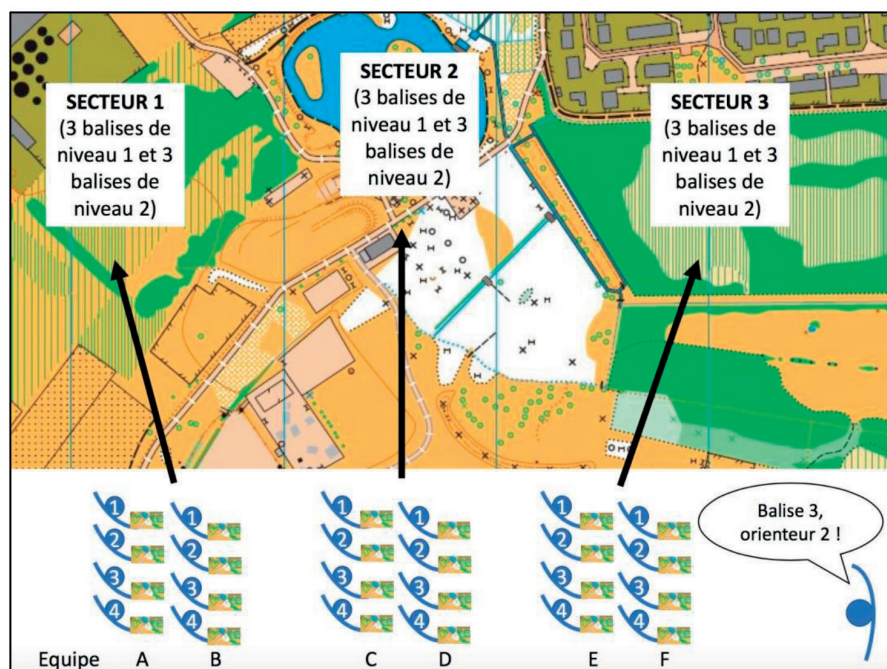


1) Voir aussi P. Bordes, *Les jeux traditionnels en EPS ; pour quoi faire ?* Revue Enseigner l'EPS n° 276, 10-2018.

Plusieurs principes² nous ont guidé pour adapter ce jeu à la CO :

- **La constitution de six (6) équipes hétérogènes construites à partir des difficultés des élèves :** Pour former ces équipes, l'enseignant demande à chaque élève de décider de la difficulté de la balise à aller chercher. Deux niveaux de difficultés sont proposés, dont les principes sont spécifiés en fonction du niveau des élèves (voir section suivante). Ceux qui choisissent le niveau 1 pourront à chaque passage rapporter 1 point à leur équipe, ceux qui ont fait le choix du niveau 2 pourront comptabiliser 2 points pour leur équipe. Les équipes sont composées de manière à ce que chacune d'elles comporte deux élèves ayant choisi le niveau 1 et de deux élèves ayant choisi le niveau 2.
- **La « numérotation des élèves » en gérant l'hétérogénéité :** pour jouer au béréto, il faut que, dans chacune des équipes, chaque élève soit associé à un chiffre (1 et 2 pour les élèves ayant choisi le niveau de difficultés 1, et 3 et 4 pour les élèves ayant choisi le niveau de difficulté 2). Au-delà du choix de difficulté par les élèves, qui implique, de fait, une gestion de l'hétérogénéité, il revient à l'enseignant de s'assurer que les élèves portant le même numéro ont un niveau relativement semblable. Ils seront en effet opposés sous la forme de duels. Si la classe présente une forte hétérogénéité, l'enseignant peut attribuer lui-même le numéro aux élèves en veillant à associer celles et ceux qui ont choisi le même niveau de difficulté, mais aussi en tenant compte de l'équilibre garçons/filles. L'apparente mixité « fonctionnelle » en CO ne peut en effet masquer les distinctions qui s'opèrent entre les sexes (lecture des symboles de la carte, pilotage du déplacement entre les balises ou encore gestion de ses émotions) et qui nécessitent des ajustements conséquents de la part de l'enseignant (Gillonier 2017).
- **Le déroulement du jeu en manches et en secteurs pour gérer l'effectif :** Le jeu se déroule en cinq manches durant lesquelles chaque équipe en affronte une autre. Par exemple, lors de la première manche, l'équipe A joue contre l'équipe B dans le secteur 1, C joue contre D dans le secteur 2 et E joue contre F dans le secteur 3. En ayant formé trois secteurs contenant chacun des balises de niveau 1 et de niveau 2, l'enseignant favorise le temps d'engagement moteur des élèves : ils sont 6 à concourir simultanément. A ce titre aussi, le choix du nombre d'équipes et du nombre d'élèves par équipe doit être murement réfléchi. Plus il y a d'élèves par équipe, moins le temps d'engagement moteur des élèves sera important. Moins il y a d'élèves par équipe, plus le nombre d'équipes sera nombreux,

Figure 2 - Dispositif du Béréto



plus il faudra construire de secteurs avec des balises sur le terrain, afin de ne pas opposer plus de deux élèves sur la même balise.

- **Les consignes de l'enseignant pour lancer les duels et comptabiliser les points :** avant de démarrer le jeu, l'enseignant donne à chaque orienteur une carte, un carton de contrôle et de définition des postes. Puis il annonce, de façon aléatoire, un numéro de balise et un numéro d'élève, sous la forme suivante : « balise 3, orienteur 2 ! » (il veille à ce que la balise annoncée soit du niveau choisi par les orienteurs 2). Chaque orienteur 2 de chaque équipe s'élance alors face à son adversaire. Son but est d'être le premier à poinçonner la balise 3 puis à revenir au départ avant son homologue de l'autre équipe. L'orienteur qui arrive le premier avec la balise poinçonnée gagne un ou deux point(s) pour son équipe, selon le niveau de difficulté de la balise.

Ces principes concernant le dispositif et le déroulement du Béréto ont pour vocation de le rendre :

- **Ludique :** en partant d'un jeu traditionnel connu, cette situation s'impose comme une alternative à des contenus exclusivement sportifs pour prendre en charge « l'ordalique et le pulsionnel de la vie corporelle » (Montagne 2009). Elle suit les principes du jeu définis par Terré (2015) pour permettre aux élèves de vivre une expérience ludique pilotée par les contenus d'enseignement (la liberté, la séparation, l'incertitude, la gratuité, la réglementation, l'amplification, la délimitation, l'accessibilité et la continuité).

- **Coopératif :** à l'instar d'autres propositions déjà formulées en CO (Mottet 2012), cette situation vise à rendre bénéfique la coopération par un dispositif mettant en projet chaque élève au sein d'équipes hétérogènes. Nous mettons ainsi sur un principe d'interdépendance entre élèves consistant à ce que chacun ait son rôle propre et la possibilité de rapporter des points à son équipe, quel que soit son niveau. En complément, des temps de discussion entre les élèves de niveau 1 et de niveau 2 pourront ainsi être proposés par l'enseignant, afin de définir une stratégie d'équipe.
- **Evolutif :** si le Béréto possède un « noyau dur », il est adaptable en fonction du niveau des élèves et de l'engagement souhaité par l'enseignant. Ce dernier peut faire évoluer cette situation en jouant prioritairement sur les niveaux de difficulté soumis aux élèves. Nous détaillons ces éléments dans la section suivante.
- **Non institutionnalisés :** ce jeu offre la possibilité de jouer avec les règles, de proposer et tester des variantes et d'en envisager les influences sur les conduites motrices des élèves. Cette mise à distance du modèle institutionnel standardisé sportif permet d'inclure l'élève dans un processus actif de prise de décision, de discussion, d'élaboration et de mise en place des règles ainsi que de leur respect (Bordes 2018). Dans le cas présent, l'élève décide du niveau de balise à aller chercher, du cheminement vers la balise en opposition direct avec des adversaires de niveau similaire, échange avec les membres de son équipe, etc.

2) Notre proposition se décline sur une classe de 24 élèves.

2.2. Faire évoluer le jeu en fonction de l'engagement recherché chez les élèves

Le Béret'O gagne à être adapté en fonction de l'engagement recherché par l'enseignant chez les élèves. Cet engagement varie selon le niveau des élèves. Les évolutions présentées font écho aux quatre profils d'élèves présentés par Yohann Rage et ses collaborateurs sur le réseau Canopé (« *L'école de la course d'orientation* »). Il y décrit le « désorienté », « l'impétueux », le « randonneur » et « l'orienteur ».

2.2.1. Le Béret'O pour oser s'engager seul

A un premier niveau, l'élève n'ayant jamais pratiqué la CO se caractérise par un engagement limité. Il est animé par une appréhension de se perdre qui limite son engagement individuel. Cet élève se sert très peu de la carte, ne parvient pas à l'orienter par rapport au terrain et trouve peu de sens aux éléments qui la composent (légende, échelle etc.). Sa conduite est réactive, de sorte qu'il ne planifie pas de projet d'itinéraire pour parvenir à une balise. Son déplacement est irrégulier, alternant des courses vives quand il croit percevoir un élément familier et des comportements d'errance à la recherche d'un partenaire à suivre.

L'objectif pour ce profil d'élève est donc d'accepter de s'engager seul dans l'APSA, en se basant sur des lignes directrices simples pour planifier et conduire un itinéraire à l'aide d'une carte orientée par rapport au terrain, afin de se déplacer sans se perdre.

Pour ce profil d'élève, le jeu du béret peut donc être adapté en proposant les niveaux de balises suivant :

- niveau 1 : la balise est proche du départ, située sur une ligne de niveau 1. La poinçonner puis revenir le premier au départ rapporte 1 point à l'équipe.
- niveau 2 : la balise est plus éloignée du départ, située sur une ligne de niveau 2 ou légèrement en dehors des lignes. La poinçonner puis revenir le premier au départ rapporte 2 points à l'équipe.

Le caractère ludique du jeu, comme ce format en étoile, avec des balises de niveau 1 proche du départ et positionnées sur des lignes directrices de niveau 1, permettent de faire entrer plus sereinement les élèves craintifs dans une pratique individuelle. Le deuxième niveau de difficulté s'adresse à des élèves débutants mais plus téméraires. Dans les deux cas, ces élèves s'engagent seuls mais ne sont pas isolés (Mottet 2013), puisque l'élève concurrent poursuit le même projet de balise.

2.2.2. Le Béret'O pour s'engager de façon réfléchie

A un deuxième niveau, l'élève a compris qu'il s'engageait dans une APSA sécurisée et n'a plus peur de pratiquer seul, n'hésitant même pas à sortir des lignes. Par contre, il fait preuve d'un engagement peu réfléchi l'amenant à des égarements ou à des erreurs. Il préfère souvent porter attention à l'environnement qu'à la carte, dont il se sert peu même s'il y reconnaît certains éléments notamment liés à la planimétrie. Adoptant une conduite réactive et précipitée, il ne prend pas le temps de planifier son itinéraire et se déplace de manière rapide, par « à-coups », sans alterner de façon réfléchie les temps de course et d'orientation. Ce profil est souvent celui des garçons de niveau débrouillé en CO.

L'objectif pour ce profil d'élève est d'adopter un engagement plus réfléchi dans l'APSA, en trouvant un compromis entre la recherche de vitesse (pour arriver avant l'adversaire) et la planification de l'itinéraire sur la base des lignes directrices simples et des points (dans le but de ne pas faire d'erreur et de se déplacer plus efficacement). Un temps spécifique d'une minute pourra être imposé par l'enseignant avant le départ pour tous les orienteurs, afin d'insister sur la nécessité de planifier l'itinéraire.

Pour ce profil d'élève, le jeu du béret peut être adapté en proposant ces deux niveaux de balises :

- niveau 1 : la balise est située sur une ligne de niveau 2, à côté d'une balise fausse. Poinçonner la vraie balise puis revenir le premier au départ rapporte 1 point à l'équipe.
- niveau 2 : la balise est située légèrement en dehors des lignes, juste à côté de plusieurs balises fausses. Poinçonner la vraie balise puis revenir le premier au départ rapporte 2 points à l'équipe.

En proposant des balises fausses situées plus ou moins à proximité de la vraie balise, les élèves doivent faire un effort de mise en lien de la carte et du terrain afin de limiter les erreurs. Ils doivent aussi être attentifs à la définition du poste. Le deuxième niveau de difficulté s'adresse à des élèves plus téméraires, qui pourront comprendre que s'engager vite et hors lignes nécessite de doubler de précision.

2.2.3. Le Béret'O pour oser s'engager hors des lignes

A un troisième niveau, l'élève a un engagement plus réfléchi en CO mais est peu téméraire : il est à l'affût d'informations permettant de ne pas se perdre, privilégiant la précision à la vitesse. A l'inverse du profil précédent, cet élève est souvent une fille, qui fait plus précisément le lien entre la carte et le terrain, distingue des éléments plus complexes (différentes catégories de la légende notamment) même si ce sont encore les lignes directrices simples qui font

sens. Cet élève opère une planification de l'itinéraire avant de partir, en se basant surtout sur les lignes de niveau 1 et 2, et vérifie régulièrement lors de sa course qu'il n'a pas fait d'erreur. Son déplacement est relativement lent, surtout composé de marche, dans un souci de ne pas se perdre.

L'objectif pour ce profil d'élève est d'oser s'engager dans des itinéraires situés hors des lignes directrices simples, sur la base d'une lecture de carte affinée et croisant les informations, afin d'associer à la recherche de précision un déplacement gagnant en vitesse.

A nouveau, deux niveaux de difficulté des balises sont proposés pour adapter le jeu du béret à ce profil d'élève :

- niveau 1 : la balise jouxte une ligne directrice simple, nécessitant de faire un saut. La poinçonner puis revenir le premier au départ rapporte 1 point à l'équipe.
- niveau 2 : la balise est plus éloignée d'une ligne directrice simple, nécessitant un saut plus important. La poinçonner puis revenir le premier au départ rapporte 2 points à l'équipe.

En passant par le jeu, les élèves sont incités à sortir des lignes. A un premier niveau, le saut est restreint, permettant de limiter la sensation de se perdre. Par contre, à un second niveau, trouver la balise nécessite un saut plus important pouvant être associé à l'utilisation de la boussole, en visée sommaire ou précise.

2.2.4. Le Béret'O pour optimiser son engagement en mémorisant son parcours

A un quatrième niveau, l'élève s'engage en CO dans une logique sportive, naviguant au sein d'une dialectique risque-sécurité de manière à optimiser sa performance. Il utilise la carte de façon pertinente, et fait des liens entre le terrain et les différents éléments de la légende (planimétrie, hydrographie, relief, végétation) en fonction de son projet. Il témoigne d'un projet d'itinéraire élaboré en croisant les éléments de la carte. Son déplacement est rapide, efficace, et tend à s'adapter aux caractéristiques du terrain.

L'objectif pour ce profil d'élève est d'accroître l'engagement en faveur de la performance en CO, par une planification basée sur des lignes de tous niveaux, en opérant une simplification de la carte pour se déplacer le plus efficacement possible tout en s'adaptant à la spécificité du terrain (densité de végétation notamment).

Pour faire progresser ce profil d'élève, le jeu du béret peut être adapté en proposant les deux niveaux de balises suivants :

- niveau 1 : la balise est proche du départ, située sur une ligne de niveau 1. La poinçonner sans carte puis revenir le premier au départ rapporte 1 point à l'équipe.

- niveau 2 : la balise est plus éloignée du départ, située sur une ligne plus difficilement distinguable ou en dehors des lignes. La poinçonner sans carte puis revenir le premier au départ rapporte 2 points à l'équipe.

L'accent est ainsi mis sur la mémorisation de l'itinéraire. Dans les deux cas, les élèves ont une carte fixe au départ mais ne disposent pas de carte mobile. Pour trouver la balise, ils doivent donc prévoir leur itinéraire de façon

heuristique, en opérant une simplification de la carte. Le niveau de difficulté varie alors selon la complexité des informations à retenir pour trouver la balise.

3. Conclusion

La proposition présentée part de l'idée selon laquelle l'utilisation de situations ludiques, prenant notamment la forme de jeux traditionnels, constitue un puissant levier d'engagement des élèves dans la pratique des APSA. La CO constitue une APSA impliquant un contexte particulièrement propice à ces expériences.

Le Bérêt'O est une situation ludique, coopérative et évolutive, susceptible de favoriser l'engagement des élèves en course d'orientation. Dans le cadre de cet article, il est pensé comme un jeu

pouvant se décliner à l'échelle du parcours de formation, en complément de propositions déjà formulées dans le cadre d'autres APSA (Visioli-Martin, 2020). Autrement dit, si l'enseignant rencontre la plupart du temps différents profils d'élèves au sein d'une même classe, reste que les profils décrits dans cet article se déclinent bien souvent à l'échelle de la scolarité.

A l'heure où les Programmes de collège et de lycée ne confèrent plus de compétences attendues dans les APSA, « le chantier didactique

qui consiste à chercher dans chaque APS des fils rouges « emboîtés », (comme des poupées russes), est actuellement ouvert, et renvoie à une extraordinaire complexité » (Ubaldi, 2004). Le Bérêt'O peut ainsi constituer un exemple de « situation-fil rouge » pouvant être proposée en CO, pour favoriser l'engagement des élèves, à tous les niveaux de la scolarité.

BIBLIOGRAPHIE

- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C. & Paris, A. H. (2004). School engagement : Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59-109.
- Crémonési, B. & Molénat, S. (2017). Seul-e mais pas isolé-e, je chemine le plus vite possible. *Course d'orientation, Contrepied HS n°7*.
- Gillonier, F. (2017). Pourquoi les filles ne savent pas lire les cartes routières ? *Course d'orientation, Contrepied HS n°7*.
- Montagne, Y. (2009). Pourquoi les jeux traditionnels en EPS apaisent le « Tohu Bohu » dans les classes ? Propositions de réponses depuis la psychanalyse. *Staps*, 84 (2), p. 60.
- Petiot, O. (2019). Favoriser l'implication des élèves en escalade et un climat positif de classe grâce au « Grimpacarte » : des effets tributaires de l'intervention de l'enseignant. *Dossier n°4, Enseigner l'EPS*.
- Terré, N. (2015). Des jeux pour apprendre en EPS. *Revue EPS*, 368.
- Ubaldi, J.L. (2004). Une EPS de l'anti-zapping. *Revue EP&S*, 309, 49-51.
- Visioli, J. & Martin, G. (2020). Enseignement par compétence et parcours de formation en tennis de table. In J. Visioli & O. Petiot (Eds.), *Regards croisés sur les activités de raquette*, AFRAPS.