



جامعة بجاية  
Tasdawit n Bgayet  
Université de Béjaïa

Université de Bejaia

Faculté des Sciences Humaines et Sociales

Département des Sciences et Techniques des Activités Physiques et Sportives

## Mémoire de fin de cycle

En vue de l'obtention du diplôme de master en Sciences et Techniques des Activités  
Physiques et Sportives

Filière : Activités Physiques et Sportive Educative

Spécialité : Education et Motricité

### *THÈME*

**Le rôle des jeux sportifs sur la motivation et  
la réalisation des objectifs opérationnels au  
CEM (11 à 14 ans)**

**Cas pratique : CEM CHOUHADA BOURNINE**

**Réalisé par :**

- NAIT ALLAOUA AZOUAOU
- NAIT IDIR ZIAD

**Encadreur :**

**M. BOUGANDOURA FARES**

Année universitaire 2020/2021

# REMERCIEMENT

## **Tout d'abord**

On aimerait remercier dieu de nous avoir donné la volonté et la patience de pouvoir mener ce travail à terme.

Nos vifs remerciements s'adressent en premier lieu à nos familles qui nous ont soutenues toute la durée de nos études.

Nous remercions également notre promoteur le Dr BOUGANDOURA. FARES d'avoir accepté de nous encadrer, de nous avoir aimablement prodigué des conseils, communiqué ses connivences et nous en sommes très reconnaissants pour ces critique.

Nous remercions notamment tous nos professeurs du département STAPS, et particulièrement tous ceux qui ont contribué de près ou de loin à la réalisation de ce mémoire.

Nous remercions également les professeurs pour nous avoir accueillis dans leurs classes durant le stage de pratique, de nous avoir accompagné et accordé toute leurs patiences et attentions.

# Dédicace

Je dédie ce modeste travail en premier lieu à mes **parents** qui m'ont encouragé dans mes études, pour leur compréhension et leur soutien et qui m'ont fait connaître les portes du savoir.

A mes deux frères : **Sofiane et Mohand.**

A toute ma **famille** de proche ou de loin.

A mon binôme **Ziad** et à tous qui nous a aidés dans ce travail.

A mes amis intimes telle que : **Fahem, Hicham, Wassim, Juba.**

A tous ceux qui sont proche et dont je n'ai pas cité le nom.

A mes professeurs de département STAPS qui m'ont soutenu au cours de la réalisation de ce mémoire.

***NAIT ALLAOUA AZOUAOU***

# Dédicace

Je dédie ce modeste travail en premier lieu à mes **parents** qui m'ont encouragé dans mes études, pour leur compréhension et leur soutien et qui m'ont fait connaître les portes du savoir.

A mon unique petit frère : **Adnane**.

A toute ma **famille** de proche ou de loin.

A mon binôme **Azouaouet** à tous qui nous a aidés dans ce travail.

A mes amis intimes telle que : **Adnane, Bilal, Syphax, Younes, Souhil, Hamza, Mazigh, Faouzi**.

A tous ceux qui sont proche et dont je n'ai pas cité le nom.

A mes professeurs de département STAPS qui m'ont soutenu au cours de la réalisation de ce mémoire.

***Nait IdirZiad***

## Sommaire

<b>Introduction</b> .....	01
-Problématique .....	03
-Hypothèses .....	04
- Les objectifs visés par la recherche .....	05
- Les raisons de choix du thème.....	06
-Définition des concepts.....	07
<b>Partie théorique :</b>	
<b>Chapitre 01 : Les jeux sportifs</b>	
1. Définition du mot jeu .....	11
1.1 Définition du jeu sportif .....	11
2. Les différentes formes de jeu .....	12
2.1. Les jeux sensori-moteurs.....	12
2.2. Les jeux de " faire semblant " .....	12
2.3. Les jeux de règles.....	13
2.4. Les jeux de construction.....	14
3. Les catégories des Jeux.....	14
3.1. Jeux ludiques .....	14
3.2. Jeux éducatifs .....	14
3.3. Jeux pédagogiques.....	15
4. Jeux en EPS.....	15
4.1. Les jeux collectifs.....	15
4.2. Jeux traditionnels.....	15
4.3. Les jeux paradoxaux.....	16
5. Les modalités du jeu.....	16
6. Les théories des jeux .....	16

6.1. La théorie traditionnelles des jeux de 20ème siècle .....	17
6.1.1. La théorie psychanalytique.....	18
6.1.2. La théorie behavioriste travaux de (WATSON 1919) .....	18
6.2. Les théories cognitives .....	18
7. Les principes opérationnels des jeux sportifs collectifs .....	19
7.1. Plan espace/temps .....	19
7.2. Plan de l'information.....	19
7.3. Plan de l'organisation.....	19
8. Les approches d'enseignement des jeux sportifs collectifs.....	19
8.1. L'approche mécaniciste ou techniciste .....	20
8.2. L'approche basée sur les combinaisons .....	21
8.3. L'approche dialectique .....	21
8.4. L'approche centrée sur une pédagogie des situations .....	21
8.5. L'approche globale ou tactique .....	22
9. Objectifs des jeux sportifs .....	23

## **Chapitre 2 : La motivation**

1. Définitions de la motivation .....	25
2. Définition de la motivation scolaire .....	26
2.1. La motivation scolaire est basée sur.....	26
3. les sources de la motivation scolaire .....	26
3.1. La perception générale de soi.....	26
3.2. Les perceptions spécifiques de soi .....	27
3.3. Perception de la valeur d'une matière .....	27
3.4. Perception de sa compétence.....	27

3.5. Perception de contrôlabilité.....	28
4. Les théories de la motivation .....	28
4.1. La motivation selon la théorie psychanalytique.....	28
4.2. La motivation selon la théorie béhavioriste .....	29
4.3. La motivation selon l'approche humaniste .....	30
4.4. Quelques pistes pour favoriser la motivation selon la théorie collégienne ....	31
4.5. La motivation selon l'approche de la psychologie cognitive .....	32
5. Les types de la motivation.....	32
5.1. La motivation intrinsèque.....	32
5.2. La motivation à la stimulation.....	33
5.3. La motivation intrinsèque à l'accomplissement.....	33
5.4. La motivation intrinsèque à la connaissance .....	34
6. La motivation extrinsèque .....	34
6.1. La régulation identifiée .....	35
6.2. La régulation introjectée.....	35
6.3. La régulation externe.....	35
7. Les effets de la motivation sur la performance sportive .....	36
7.1. L'effet directionnel et l'effet énergétique de la motivation .....	36
7.2. Le niveau optimal de la motivation.....	36
7.3. L'influence de la difficulté de la tâche.....	37
7.4. L'influence des caractéristiques de la discipline sportive .....	37
<b>Chapitre 03 : Education physique et sportive</b>	
1. Définition de l'EPS .....	39
2. L'utilité de l'enseignement de l'EPS et sa place à l'école .....	39
3. Finalités de l'EPS .....	40
4. Les objectifs spécifiques aux caractéristiques de l'EPS.....	40
4.1. Au plan psychomoteur .....	41

4.2. Au plan cognitif.....	41
4.3. Au plan affectif.....	42
5 .Finalité et objectifs de l'Education Physique et Sportive au collège .....	42
5.1. Le développement et la mobilisation des ressources individuelles favorisant l'enrichissement de la motricité .....	42
5.2. L'éducation à la santé et à la gestion de la vie physique et sociale.....	42
5.3. L'accès au patrimoine de la culture physique et sportive .....	43
6 .Les compétences à acquérir en EPS au collège.....	43
6.1 Les compétences propres à l'EPS .....	43
6.2. Les compétences méthodologiques et sociales .....	44
7. Les objectifs d'une séance d'EPS .....	44
7.1. Développer et mobiliser ses ressources pour enrichir sa motricité, la rendre efficace et favoriser la réussite - l'objectif d'une séance d'EPS .....	45
7.2. Savoir gérer sa vie physique et sociale .....	45
7.3. Accéder au patrimoine culturel .....	45
8. Construire une unité d'apprentissage en EPS .....	46

## **Partie pratique :**

### **Chapitre 1 : cadre méthodologique**

1-Méthode et technique utilisée.....	51
--------------------------------------	----

### **Chapitre 2 : présentation, Analyse et interprétation des résultats**

1- présentation et analyse des résultats .....	55
2- Discussion et vérification des hypothèses .....	75

<b>Conclusion</b> .....	77
-------------------------	----

<b>Liste bibliographique</b> .....	80
------------------------------------	----

## **Annexe**

## Liste des tableaux :

<b>N°</b>	<b>Titre</b>	<b>Page</b>
<b>01</b>	représente le sexe.	<b>55</b>
<b>02</b>	représente l'âge.	<b>56</b>
<b>03</b>	représente le niveau d'étude.	<b>57</b>
<b>04</b>	représente la pratique du sport en dehors de l'école.	<b>58</b>
<b>05</b>	représente le choix des sports collectifs ou sport individuels.	<b>59</b>
<b>06</b>	représente la spécialité sportive individuelle préférée.	<b>60</b>
<b>07</b>	représente la discipline collective la plus intéressante pendant la séance d'EPS.	<b>61</b>
<b>08</b>	représente l'attention des élèves selon les jeux.	<b>62</b>
<b>09</b>	représente les jeux selon leurs préférences.	<b>63</b>
<b>10</b>	représente l'importance des jeux.	<b>64</b>
<b>11</b>	représente le but des jeux sportifs.	<b>65</b>
<b>12</b>	représente l'avis des élèves sur l'effet des jeux.	<b>66</b>
<b>13</b>	représente la progressivité dans la séance.	<b>67</b>
<b>14</b>	représente la facilité de la réalisation de l'exercice par la méthode des jeux.	<b>68</b>
<b>15</b>	représente le degré de la sensation positive.	<b>69</b>
<b>16</b>	représente la motivation dans une séance animée par les jeux.	<b>70</b>
<b>17</b>	représente l'aide des jeux sportifs à la motivation et la réalisation des objectifs dans les séances d'EPS.	<b>71</b>
<b>18</b>	représente les points forts et les points faibles des élèves.	<b>72</b>
<b>19</b>	représente la favorisation des jeux dans le milieu scolaire et à la réalisation des objectifs opérationnels.	<b>73</b>
<b>20</b>	représente la source de motivation et la réalisation des objectifs opérationnels pendant un cycle d'enseignement.	<b>74</b>

### Liste des figures :

N°	Titre	P
<b>01</b>	La répartition de l'échantillon selon le sexe.	<b>55</b>
<b>02</b>	la répartition de l'échantillon selon l'âge.	<b>56</b>
<b>03</b>	la répartition de l'échantillon selon le niveau d'étude.	<b>57</b>
<b>04</b>	la répartition de l'échantillon selon la pratique du sport en dehors de l'école.	<b>58</b>
<b>05</b>	la répartition de l'échantillon selon la préférence pour les sports collectifs ou bien les sports individuels.	<b>59</b>
<b>06</b>	la répartition de l'échantillon selon la discipline individuelle la plus préférée pendant la séance d'EPS.	<b>60</b>
<b>07</b>	la répartition de l'échantillon selon la discipline collective la plus intéressante pendant la séance d'EPS.	<b>61</b>
<b>08</b>	la répartition de l'échantillon selon l'attention des élèves sur les jeux pendant une séance d'EPS.	<b>62</b>
<b>09</b>	la répartition de l'échantillon selon la préférence des jeux.	<b>63</b>
<b>10</b>	la répartition de l'échantillon selon l'importance des jeux au sein d'une séance d'EPS	<b>64</b>
<b>11</b>	la répartition de l'échantillon selon le but des jeux sportifs durant une séance d'EPS	<b>65</b>
<b>12</b>	la répartition de l'échantillon selon l'avis des élèves sur l'effet des jeux sportifs pendant les séances d'EPS.	<b>66</b>
<b>13</b>	la répartition de l'échantillon selon la progressivité des élèves en utilisant les jeux pendant la séance d'EPS.	<b>67</b>
<b>14</b>	la répartition de l'échantillon selon la facilité de la réalisation de l'exercice par la méthode des jeux.	<b>68</b>
<b>15</b>	la répartition de l'échantillon selon la procuration de sensations.	<b>69</b>
<b>16</b>	la répartition de l'échantillon selon la motivation dans une séance animée par les jeux.	<b>70</b>
<b>17</b>	la répartition de l'échantillon selon l'aide des jeux à la motivation et la réalisation des objectifs dans les séances d'EPS.	<b>71</b>
<b>18</b>	la répartition de l'échantillon selon les points forts et les points faibles de l'élève.	<b>72</b>
<b>19</b>	la répartition de l'échantillon selon la favorisation des jeux à la motivation et à la réalisation des objectifs opérationnels au milieu scolaire.	<b>73</b>
<b>20</b>	la répartition de l'échantillon selon la source de motivation des élèves et de réalisation des objectifs opérationnels pendant un cycle d'enseignement.	<b>74</b>

# **Introduction**

### **Introduction :**

L'éducation physique et sportive est une discipline d'enseignement dans notre société qui ne peut se passer, l'équilibre de l'élève aujourd'hui et de demain passe par le développement de son enveloppe corporelle. Ce sont des réflexions éducatives et didactiques qui conduiront l'enseignant ou l'éducateur à utiliser les activités physiques comme support de développement de ses valeurs. Il s'agit d'interroger sur la place des disciplines de l'EPS au sein du système éducatif.

L'EPS représente un moyen d'exercer l'activité physique pour tous les élèves (filles et garçons), c'est une discipline scolaire d'enseignement obligatoire dans les écoles, ce qui n'empêche pas pour autant le fait qu'elle reste une discipline un peu dévalorisée au sein du système éducatif.

L'éducation physique et sportive, contribue au développement de l'élève, à son équilibre, à l'amélioration de sa santé et vise donc à offrir à chacun les meilleures conditions de réussite.

Elle permet à tous les élèves de s'éprouver physiquement et de mieux se connaître en vivant des expériences variées et originales, sources d'émotion et de plaisir.

La motivation est l'ensemble des facteurs qui déterminent l'action et le comportement d'un individu pour atteindre un objectif ou réaliser une activité. Elle relève du processus cognitif. C'est-à-dire qu'elle consiste à susciter chez l'apprenant l'envie, le désir d'apprendre, à capter son attention, à l'intéresser.

La motivation des élèves est variable. Elle est susceptible d'être influencée par différents facteurs comme la nature des tâches ou les intérêts personnels. Au même titre que les adultes dans leur vie professionnelle, les élèves ne peuvent avoir le même niveau de motivation en tout temps, quelles que soient les circonstances et la tâche à accomplir.

Et pour développer certains besoins chez l'élève les éducateurs proposent les situations des jeux pour améliorer quelques capacités motrices et même psychologiques.

De ce fait, on a cherché à connaître les sources de la motivation à la pratique des jeux dans les activités physiques et sportives en contexte scolaire, en essayant de mettre en évidence la nature de cette motivation et de vérifier le rôle des jeux sportifs sur la motivation et la réalisation des objectifs dans les séances d'EPS.

## INTRODUCTION GENERALE

Pour ce faire on a structuré ce travail en deux grandes parties. La première partie constituée de trois chapitres le premier chapitre est consacrée aux jeux : concepts, catégories, théories, objectifs, principe, le deuxième chapitre réservé à la motivation : concepts et théories, le troisième chapitre réservé à l'EPS : concepts, objectifs, finalités, compétences, développement. La deuxième partie de cette étude est consacrée au côté pratique, structurée en deux grands axes, le premier concerne le cadre méthodologique de l'étude, alors que le deuxième est consacré à la présentation et l'interprétation des résultats et de répondre ainsi à la question de la problématique. et enfin on a conclu cette étude avec une conclusion générale.

### **Problématique :**

L'école représente un milieu riches de connaissances et une étape majeure dans le passage d'un enfant pour construire des savoirs et développer ces facultés intellectuelles et physiques, elle a pour instruire tous les élèves et donner des finalités pour développer les compétences motrices des élèves et de permettre d'accéder à une culture commune grâce aux activités physiques sportives et d'expression. Pour atteindre cet objectif, l'élève passe par plusieurs aspects pour acquérir et approfondir ses connaissances qui sont en relation avec le programme scolaire et l'éducation physique et sportives.

L'EPS est définit comme « une Discipline d'enseignement, l'EPS, permet l'acquisition des connaissances et la construction et savoir permettant la gestion de la vie physique aux différents âges de son existence, ainsi que l'accès au domaine de la culture que constituent les pratiques sportives »<sup>1</sup>

Elle est définit comme un « moyen d'apporter une connaissance pratique de soi et des autres, des effets de ses propres actions sur le monde et sur soi, et de leurs limites à travers des types d'apprentissages dans des activités physiques et culturelles variées, sources d'émotions et de partage ».<sup>2</sup>

Plusieurs questions ont été posées par plusieurs enseignants et éducateurs sur le degré de motivation à la pratique sportive entre les élèves au sein des établissements scolaires, et sur leurs comportements.

La motivation est définis comme « un concept de motivation représente un construit hypothétique utilisé afin de décrire les forces internes et /ou externe produisant le déclenchement, la direction, la persistance du comportement »<sup>3</sup>

Elle est définit aussi comme « un terme général, se rapportant à la régulation du comportement de satisfaction des besoins et de recherche des buts »<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup> C.PINEAU, introduction à une didactique de l'EP, dossier EPS 1990 n°8

<sup>2</sup> Groupe de relecture des programmes du pôle des sciences au collège 2003

<sup>3</sup> Selon (Vallerand et Thill, 1997)

<sup>4</sup> Selon Raymond Thomas, (1991, p 32)

## PROBLÉMATIQUE

Toute réussite d'une séance d'EPS dépend de la méthode appliquée alors celle des jeux sportifs qui a une influence sur la motivation et la réalisation des objectifs pendant les séances.

Les jeux sportifs ont défini comme « situation objective d'affrontement moteur au cours de laquelle un ou plusieurs individus accomplissent une tâche motrice soumise impérativement à des règles qui en définissent les contraintes, le fonctionnement et tout particulièrement les critères de réussite ou d'échec. La compétition s'avère donc présente dans tout jeu sportif »<sup>5</sup>

De nombreux chercheurs et éducateurs sont intéressés sur le lien entre la séance d'EPS et leur importance sur la motivation et la réalisation des objectifs à travers des jeux sportifs pendant une situation d'apprentissage.

A partir de ce fait que notre étude va essayer de démontrer comment les jeux sportifs influent- ils sur la motivation et la réalisation des objectifs pendant un cycle d'apprentissage en EPS ?

### **Les Hypothèses :**

1. les jeux sportifs influencent positivement sur la motivation et la réalisation des objectifs pendant une séance d'EPS.
2. les jeux sportifs participent à la réalisation des objectifs opérationnels pendant un cycle d'enseignement.

---

<sup>5</sup> Pier parlebas page 2.annexé au PAD- 2001.

### **Les objectifs de la recherche :**

- Monter le rôle qu'elle joue l'éducation physique et sportive sur la motivation des élèves au milieu scolaire.
- Aider et orienter les éducateurs et les enseignants à une meilleure stratégie pour motiver plus les élèves.
- Admettre que l'EPS est le moyen le plus efficace pour motiver l'élève au milieu scolaire.
- Acquérir plus de connaissances et des informations dans le domaine du sport en générale, et particulièrement en EPS.
- Comprendre plus profondément le problème de la motivation et les difficultés d'apprentissage chez les élèves.
- pour découvrir les indicateurs de la motivation en EPS.

### **Les raisons du choix du thème :**

Chaque recherche scientifique doit avoir un but précis, sachant qu'il n'existe pas un thème plus intéressant qu'un autre en sport.

- L'importance de l'éducation physique et sportive, et son impact sur l'éducation des élèves au sein d'une institution scolaire.

- Acquérir des connaissances dans le domaine de l'éducation physique et sportive et la motivation.

- Pour découvrir si l'éducation physique et sportive influence sur la motivation au milieu scolaire.

- Pour découvrir si les jeux sportifs influencent sur la motivation pendant une séance d'EPS.

- Pour acquérir des savoirs et des savoirs faire concernant le sport et son application.

- Sortir avec une maîtrise des aspects scientifiques et pratiques en éducation physique et sportive.

### **Définition des concepts :**

#### **L'éducation physique et sportive :**

L'EPS est d'abord définie par ses finalités et ses objectifs. Les textes actuels en font une discipline qui utilise des APSA pour confronter l'individu à l'environnement physique et humain afin de former un citoyen cultivé, lucide et autonome. L'éducation aux valeurs, l'acquisition de compétence et connaissance, ainsi que le développement de la personnalité constituent les ambitions de la discipline.<sup>1</sup>

#### **La motivation :**

« La motivation est un ensemble des déterminants de la conduite facteurs déclenchant les comportements, mécanismes par lesquels son rend compte de l'apparition, la direction, la transmission de l'activité des organismes, ce qui fait agir les individus dus et pourquoi de telle façon.

Les autres, en fonction de leurs conceptions, élargissant la définition. Pour certains, une cause unique à l'action : la volonté de puissance (Adler), la libido (Freud), l'intégrité personnelle (Rogers), la sécurité (Horney) ; d'autres au contraire insistent sur la multiplicité des facteurs : champs de forces (Lewin), besoins (Murray) »<sup>2</sup>

#### **Les jeux sportifs :**

Les jeux sont des activités de loisir auxquelles les participants sont consacrent pour tirer du plaisir et de l'amusement. Leur pratique implique le respect de tout un ensemble de règles régissant la dynamique du jeu.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup>Vincent Lamotte. (2005), « l'explique de l'enseignement de l'EPS », presses universitaire de France, 2005, 6, avenue Reille ,75014 paris .p14

<sup>2</sup> M. Grawitz. Lexique des sciences sociales, 4em éd, DALLOZ, paris, 2004, p.285, 286

<sup>3</sup> <http://lesdefinitions.fr/jeux-sportifs>

### **Objectifs opérationnels :**

Les objectifs opérationnels sont la traduction pour chaque service des objectifs stratégiques du programme. Ils représentent la cible assignée à l'action des services définie pour un territoire ou une activité. Ils permettent d'organiser la gestion.

# Partie théorique

Chapitre

01

(Les jeux  
sportifs)

Les jeux sportifs sont des activités d'ordre psychique ou bien physique plaisante et improductive à court terme. Les jeux entraînent des dépenses d'énergie et de moyens matériels, importante pour les apprentissages et l'éducation, ce qui peut le rendre productif à moyen et long termes Les individus qui s'y engagent ne le font le plus souvent que par loisir et n'en retirent généralement que du plaisir et jouent aussi un rôle éducatif.

### 1. Définitions du mot jeu :

« Activité d'ordre physique et mentale non imposée, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer plaisir »<sup>1</sup>

« Le jeu est une activité d'ordre physique et psychique, pratiquée par l'homme individuellement ou collectivement, soumise à des règles conventionnelles, et à laquelle on s'adonne pour se divertir, tirer du plaisir et de l'amusement. Un bon nombre de psychologues, de sociologues et de pédagogues accordent une grande importance au phénomène du jeu à l'école, dans la famille et dans la société. Cette importance a atteint un haut degré surtout quand des psychologues »<sup>2</sup>

#### 1.1 Définition du jeu sportif :

« Un jeu sportif est un jeu qui se joue en plein-air, généralement adaptable en salle, qui est physique mais qui a pour caractéristique de ne pas être qualifié de sport. Il fait appel à des exercices physiques tels que la marche à pied, la course, le saut, le lancer, la danse, le jeu de ballon, les exercices de force, les exercices d'équilibre, etc. Ceux qui demandent des efforts musculaires doivent être précédés d'échauffements. »<sup>3</sup>

### 2. Les différentes formes de jeu :

---

<sup>1</sup> <https://www.larousse.fr/dictionnaire/français/jeu/44887>

<sup>2</sup> Millar Susanna, *La psychologie du jeu*, Paris, Petite bibliothèque Payot, 1968.

<sup>3</sup> [dictionnaire.sensagent.leparisien.fr > Jeu sportif > fr-fr.](https://dictionnaire.sensagent.leparisien.fr/Jeu_sportif_fr-fr)

Ils existent différents types de jeux qui correspondent à chaque stade du développement de l'enfant. Bien connaître ses étapes permet à l'adulte de proposer des activités ludiques qui correspondent aux besoins des enfants dont il s'occupe :

### **2.1. Les jeux sensori-moteurs:**

Ce sont les premiers jeux de l'enfant. Le petit enfant, dès la naissance, va s'exercer à maîtriser ses mouvements et ses gestes ; pour cela, il va répéter sans cesse les mêmes gestes, refaire les mêmes actions. Ces activités vont lui permettre de découvrir son propre corps dans un premier temps puis son environnement immédiat, les objets qui passent sous sa main... Ces jeux procurent à l'enfant un plaisir lié notamment à l'immédiateté du résultat. Les répétitions des actions (par exemple, laisser tomber sa cuillère) vont lui permettre de vérifier ses hypothèses (" si je lâche la cuillère, elle tombe par terre ").

Ces jeux vont permettre à l'enfant de développer ses capacités motrices : marcher, ramper, attraper, tirer, grimper, verser, faire rouler...

Avec le développement du langage, les jeux faisant appel aux mots (jeux de doigt), aux chansons (jeux chantés) viendront s'ajouter aux jeux moteurs.

Si ces jeux sont l'activité principale du tout petit enfant, ils resteront encore présents dans l'activité ludique des plus âgées. Il suffit d'observer des enfants de 8/9 ans pour les voir encore jouer et prendre plaisir à grimper aux arbres, sauter du haut d'un rocher, rouler sur une pente herbeuse... activité qui seront encore présente à 12 ans et qui s'accompagnent de défis (sauter le plus loin...)

### **2.2. Les jeux de " faire semblant " :**

A partir de 18 mois, l'enfant va jouer à imiter. Dans un premier temps, il imitera ses parents en leur présence : il voudra faire la cuisine avec papa, imitera le grand frère en train de réparer son vélo, la maman lisant son journal... Progressivement, il rejouera ces situations en dehors de la présence de l'adulte. Les actions viendront s'insérer dans des scénarios qu'ils construiront : il jouera au papa et à la maman, à la maîtresse d'école, au docteur...

Ces jeux symboliques lui permettront de revivre des moments afin de mieux les comprendre. A chaque fois, il modifiera son histoire afin d'essayer, d'expérimenter des nouvelles situations. L'imaginaire trouvera sa place mais s'appuiera toujours sur des moments vécus par l'enfant.

Ces jeux symboliques sont d'abord des jeux individuels, même si parfois plusieurs enfants jouent " à côté ". A partir de 5/6 ans, ces jeux pourront devenir collectifs : deux ou trois enfants se mettant d'accord sur une histoire qui souvent évoluera au gré de chacun. Plus l'enfant grandira, plus les règles deviendront sophistiquées. Ainsi, vers 9/10 ans, les histoires seront davantage construites, élaborées. La négociation avant le jeu prendra de plus en plus d'importance.

A côté des jeux de fiction où c'est l'enfant qui joue un rôle, les jeux avec des objets vont trouver leur place : petit personnage du style Play mobile, marionnettes, poupée mannequin...

### **2.3 Les jeux de règles :**

Ils prennent progressivement leur place dans l'activité de l'enfant à partir de 5/6 ans à travers d'abord les jeux symboliques puis avec des jeux de société ou des jeux collectifs. Mais c'est véritablement à partir de 7 ans qu'ils prennent toute leur importance.

Dans un premier temps, il s'appuie sur des actions concrètes : attraper un autre enfant dans un jeu de chat, déplacer son pion vers la case final dans un jeu de l'oie... Les règles doivent être simple, permettre l'action immédiate. Vers 9/10 ans, des stratégies vont se mettre en place. D'abord individuelles, elles deviendront progressivement collectives. Les règles vont se complexifier, l'anticipation prendra sa place.

### **2.4. Les jeux de construction :**

Ils sont présent à tous les âges mais se diversifie et se complexifie avec le développement de l'enfant. Dans un premier temps, il s'agira uniquement d'assemblage simple : poser un cube sur un autre, faire entrer une pièce dans un espace prévu, construire des pâtés de sable...

Les constructions vont se complexifier avec l'âge : les Légo, les Kapla vont permettre aux enfants de s'essayer à des constructions de plus en plus sophistiquées. A 12 ans, les constructions s'appuient sur des supports techniques (Mécano, Lego technique...) ; puis les maquettes suivront et passionnent les adolescents par le souci du détail.

Chaque type de jeux correspond donc à une période de la vie de l'enfant. Ces jeux ne s'excluent pas les uns les autres. Un enfant de 3 ans jouera à des jeux symboliques mais continuera également à pratiquer des jeux moteurs. De même, les jeux de fiction ne sont pas réservés aux jeunes enfants : à 10 ans, des enfants peuvent encore prendre plaisir à jouer à la dînette et il n'y a aucune raison à les en empêcher.

Par contre, il est dangereux de vouloir " griller les étapes " en faisant pratiquer à un enfant un jeu qui n'est pas adaptée à son développement. Il suffit d'observer les enfants jouer spontanément pour savoir où ils en sont. Le travail de l'éducateur est alors d'enrichir le milieu pour diversifier les activités ludiques des enfants.<sup>4</sup>

### **3. Les catégories des Jeux :**

Les jeux ont défini selon 3 catégories :

#### **3.1. Jeux ludiques :**

Le jeu ludique est une activité libre, sans règles. Il fait appel à la pensée divergente (solutions multiples et personnelles). Il sert à organiser, structurer et élaborer le monde intérieur et extérieur de l'enfant. C'est un élément essentiel au plaisir.

#### **3.2. Jeux éducatifs :**

Le jeu éducatif a avant tout pour but d'apprendre des choses. On ne teste pas le niveau d'apprentissage de l'élève, on n'explore pas ses compétences. L'élève est mis en situation pour qu'il apprenne.

---

<sup>4</sup>Olivier EPRON enfant Animation Education <http://www.animation.free.fr-avril 2001>

### 3.3. Jeux pédagogiques :

Le jeu pédagogique teste les compétences. (...) Il sert uniquement à évaluer de façon visible donc observable, quantifiable et mesurable une action et/ou un comportement cognitif, comme le fait toute espèce de test/examen oral ou écrit. (...) Il s'agit dans un premier temps, s'il est utilisé adéquatement, de raffermir, intégrer et faire généraliser le nombre et ses concepts.<sup>5</sup>

### 4. Jeux en EPS :

Il existe différents types de jeux dans le cadre de l'EPS. Nous allons dans un premier temps les définir afin de les distinguer, et ainsi nous concentrer sur les catégories se référant à un niveau de 5ème Harnos pour diriger au mieux notre recherche.

#### 4.1. Les jeux collectifs :

Jacob (2006), conseiller pédagogique de circonscription spécialisé en EPS, entend par collectif « toutes les formes de situation motrice où les différents protagonistes construisent des interactions : le comportement d'un joueur influence le comportement de tous les autres joueurs (on peut parler d'influence réciproque). Il pèse lourdement sur les décisions motrices des personnes. Les jeux d'équipe ne représentent qu'une partie des jeux collectifs ».<sup>6</sup>

#### 4.2. Jeux traditionnels :

D'après David Leschi, conseiller pédagogique en EPS, « les jeux traditionnels permettent de découvrir une culture, une manière d'être d'une population. Ils représentent un patrimoine très riche. Leurs qualités sont les suivantes : aiguïser la réflexion, l'éducation, la sociabilité de chacun, favoriser le travail d'équipe, l'harmonie, la collaboration et le partage, l'acceptation des défis. »

---

<sup>5</sup>Sur le site Internet « Pédagogie du jeu » (<http://pdagogieetphilosophiedujeu.blogspot.ch/>) de Nicole de Grandmont (Ph.D. en orthopédagogie de l'Université de Montréal), en rapport avec Le livre du même nom qu'elle a écrit en 1989.

<sup>6</sup>([http://ienhagnord.site.ac-strasbourg.fr/IMG/pdf/docs\\_eps/Dossier%20jeux%20collectifs.pdf](http://ienhagnord.site.ac-strasbourg.fr/IMG/pdf/docs_eps/Dossier%20jeux%20collectifs.pdf))

Par ailleurs, les élèves jouent, courent, attrapent, font prisonnier, délivrent, mettent à mort, revivent... autant de situations où ces jeux permettent un passage à l'acte symbolique.<sup>7</sup>

Il s'agit donc de jeux ludiques qui n'ont pas été « sportives », autrement dit, qui ne sont pas reconnus comme étant des sports modernes.

### **4.3. Les jeux paradoxaux :**

D'après Pierre Parlebas (1981), théoricien de l'éducation physique et sportive moderne, ce sont « des jeux sportifs dont les règles de pratique entraînent des interactions motrices affectées d'ambiguïté et d'ambivalence, débouchant sur des effets contradictoires et irrationnels ». Prenons ainsi l'exemple de la balle assise : au moment où un enfant fait une passe à un autre camarade, il choisit à cet instant s'il fait partie de ses adversaires ou coéquipiers. Ainsi, en lui passant la balle, il fait passer un double message : « je te passe la balle pour que tu puisses jouer à ton tour » mais également « si tu fais tomber la balle en essayant de la rattraper tu es touché».<sup>8</sup>

### **5. Les modalités du jeu :**

L'enseignant d'EPS doit proposer plusieurs modalités de jeu lors de son enseignement pour permettre à l'élève un travail optimal du jeu. Premièrement il est important de varier ces modalités en offrant la possibilité de jouer seul, à deux ou par groupe. Cette première modalité permet à l'enfant d'apprendre de son environnement, de découvrir les caractéristiques physiques des objets ainsi que la notion d'espace. Par exemple, lorsqu'il lance une balle contre un mur, pour la rattraper du premier coup, il devra sans doute expérimenter son lancer plusieurs fois afin de trouver la distance du mur et la force idéale qui lui permettront de saisir son objet sans qu'il tombe par terre. En jouant seul, il est possible de jouer à côté des autres ou également contre les autres.

Lorsque deux partenaires jouent ensemble, ils doivent s'adapter l'un à l'autre. La relation qu'ils entretiennent peut-être en lien avec leurs performances. En jouant l'un contre l'autre, la notion de victoire ou de défaite est alors privilégiée ; ce qui implique de la compétition étant donné qu'il faut se mesurer à un adversaire.

---

<sup>7</sup>([Http://ww2.ac-poitiers.fr/eps/spip.php?article64](http://ww2.ac-poitiers.fr/eps/spip.php?article64))

<sup>8</sup>D'après Pierre Parlebas (1981)

La modalité de jeu "par équipe", permet à l'enfant de développer des comportements sociaux tels que l'acceptation de l'autre, la connaissance de soi, la confiance. Les objectifs principaux de cette modalité de travail sont l'acceptation de l'adversaire comme étant également un partenaire et le respect des règles de jeu.

Tiré du même manuel, nous voyons les modalités de ces différentes formes d'organisation possible. Il est donc essentiel de pouvoir faire expérimenter aux élèves ces variantes afin qu'ils vivent le plus possible d'expériences dans le domaine du jeu.<sup>9</sup>

### **6. Les théories des jeux :**

Les théories de 19<sup>ème</sup> siècle considèrent le jeu en tant que phénomène biologique de nature instinctif ayant une fonction physiologique. Ces approches fondées sur l'instinct considéraient le jeu comme un mécanisme destiné à la conservation du surplus d'énergie.

#### **« Théorie traditionnels du 19<sup>ème</sup> siècle »**

. Le jeu traduit sur plus d'énergie. Le jeu récréatif. Le jeu récapitulatif. Le jeu exercice préalable

Nous avons constaté que l'orientation de ces théories influencées par celle de DARWIN « la théorie de l'évolution » qui d'après lui « le jeu correspondant à la pratique et à l'apprentissage de techniques utilisée ensuite pour se défendre dans la vie adulte.

Mais à partir de 20<sup>ème</sup> siècle cette conception du jeu c'est libéré de ces courant et a pris une autre orientation ; vers le côté psychologique.

#### **6.1. La théorie traditionnelle des jeux de 20<sup>ème</sup> siècle :**

##### **6.1.1. La théorie psychanalytique :**

Cette théorie repartie le jeu en trois rôles :

- a. Le jeu comme exutoire tensionnel.

---

<sup>9</sup>D'après le Manuel 1 de la brochure 5, (Bucher et al., 1998-2000, p.8)

Freud prétend l'existence d'un instinct sexuel à la base de toute motivation, et de toutes les manifestations de recherche de plaisir. Autrement dit, il voit dans le jeu un révélateur éventuel de la vie intérieure et de la structure des motivations de l'individu.

b. Le jeu comme moyen de maîtrise de moi :

Il est une voie de compréhension de moi de l'enfant selon Erikson (1950) « le jeu corporels et sociaux à l'intérieure du moi »

### **6.1.2. La théorie behavioriste travaux de (WATSON 1919)**

Cette théorie est basée sur l'observation objective du comportement extérieure dans des situations expérimentales, elle répartit le jeu selon ses fonctions comme suite :

1. le jeu comme moyen indirecte de conditionnement positif.
2. le jeu comme apprentissage par imitation.
3. le jeu comme mode d'exploration et d'investigation.
4. le jeu comme besoin d'adaptation.
5. le jeu recherche de nouveauté.

### **6.2. Les théories cognitives :**

Pour celle-ci, ce sont les fonctions cognitives de l'homme et son expérience qui importait essentiellement. Elles reconnaissent l'influence des facteurs biologiques en environnement aux sur le comportement.

a. Le jeu de rôle :

Selon GEORGE HERBERT (1934) : chaque individu est un organisme à la recherche de nouveauté et en même temps producteur de nouveauté, donc le processus cognitif se forme par l'intermédiaire de l'interaction avec les autres dans le cadre du jeu qui exige une préparation et un effort de socialisation.

b. le jeu comme assimilation et accommodation :

Pour J. Piaget (1932-1945) le développement cognitif et intellectuel de l'enfant met l'accent sur le nécessaire inévitable du jeu comme partie intégrante de la dynamique du développement. Donc le jeu est étroitement lié au développement de l'intelligence, le jeu est donc à la fois assimilation de monde et de la réalité extérieure et l'accommodation ou l'adaptation des catégories cognitives à la réalité extérieure.

Mais puisque dans cette étude on a à définir uniquement ou spécialement les jeux utilisés dans l'éducation physique et sportive ou tout simplement « le jeu sportif », donc la classification des jeux prendra une autre direction ou bien se fera par rapport à d'autres aspects, « ça sera alors par rapport aux références et caractéristiques spécifiques de chaque jeu qui sont : la nature du jeu, son type, le but à atteindre par le jeu, et les règles et organisation spécifiques à ce jeu.

### **7. Les principes opérationnels des jeux sportifs collectifs :**

Pour pouvoir gérer son activité au cours d'une rencontre, un joueur est appelé à agir en soulevant plusieurs problèmes. Considère que ces problèmes sont liés au :

#### **7.1. Plan espace/temps**

En attaque, les joueurs doivent dépasser individuellement ou collectivement et à tour de rôle les obstacles posés par l'équipe adverse.

Les défenseurs doivent créer des problèmes et des obstacles aux attaquants pour arrêter leur progression et/ou récupérer la balle. Les attaquants doivent franchir ces obstacles en créant un déséquilibre favorable dans une partie du terrain.

#### **7.2. Plan de l'information**

Le joueur est appelé à recueillir instantanément les informations disponibles pour traiter les problèmes spécifiques à chaque situation et à agir en ajustant ses réponses motrices aux données de la situation dans le but de créer l'incertitude chez les adversaires et la certitude chez les partenaires.

#### **7.3. Plan de l'organisation :**

Le joueur doit passer le plus rapide possible d'une stratégie individuelle à une stratégie collective en donnant de son mieux au groupe. C'est que ce passage est indispensable pour s'adapter et gérer les situations imprévues causées par l'opposition.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup>Gréhaigne, J.F. Du bon usage des règles d'action, échange et controverse, Paris, APECC.1991.

### **8. Les approches d'enseignement des jeux sportifs collectifs :**

Au niveau de l'enseignement, deux grands courants se sont succédé. D'une part, les méthodes dites traditionnelles, qui reposent sur les principes de simplicité et de progressivité, où on décompose en éléments la matière à enseigner. Cette approche se repose sur deux processus d'acquisition, qui sont la mémorisation et la répétition permettant de plaquer sur l'enfant la rigueur de l'adulte.

D'autre part, les méthodes dites actives, qui prennent en compte les intérêts présents de l'enfant et qui sollicitent à partir de situations vécues l'initiative, l'imagination et la réflexion pour favoriser l'acquisition d'un savoir adapté.

#### **8.1. L'approche mécaniste ou techniciste**

Cette approche qui a été défendue par Raymond Grateau dans les années 60 s'est référée au corps mécanique de Descartes et mise sur le terrain des sports collectifs.

Elle repose sur l'apprentissage de chaque joueur, d'un répertoire de gestes techniques de base. Des gestes sans lesquels le joueur ne peut pas pratiquer l'activité choisie et ce, en référence à un modèle standardisé, en se basant sur les données de la biomécanique.

Bayer (1995) appelle ces gestes les « stéréotypes moteurs » qui constituent une entrave au développement d'une motricité riche et variée pouvant s'exprimer dans des contextes mouvants et sans cesse renouvelés.

Suivant cette démarche, l'enfant ne saurait surmonter les difficultés de la réalité du terrain

Cette approche a également eu recours aux théories associationnistes, le geste à apprendre va être morcelé en éléments faciles à assimiler pour être recomposé ensuite. Cette méthode analytique qui part du simple au complexe est le règne d'une motricité morcelée.<sup>11</sup>

Fabre (1972) considère ces gestes techniques comme « une expérience individuelle dépersonnalisée » (Fabre, 1972, p.39).

Même si cette méthode a été très critiquée, une grande partie des praticiens y trouvent refuge.

---

<sup>11</sup>Bayer, C. (1995). L'enseignement des jeux sportifs collectifs, Paris, Vigot, 4<sup>ème</sup> édition.

### **8.2. L'approche basée sur les combinaisons**

Avec l'émergence de la psychologie de la forme qui propose de partir du tout pour aboutir à l'élément, certaines conceptions sont apparues aux alentours des années 1960. Dans ces conceptions, on part du jeu collectif en tant que totalité, ce qui explique l'apparition de l'approche basée sur les combinaisons de jeux dans l'enseignement des jeux sportifs collectifs.

La démarche repose sur l'analyse formelle des différentes attaques et défenses dans des structures statiques. D'où le placement en 4-4-2 ou en 3-5-2.

A partir de ces dispositifs, on impose le déplacement strict et rigoureux d'un ou de plusieurs joueurs simultanément ou successivement pour reconstituer une nouvelle forme sans toutefois tenir compte des réactions de l'adversaire.

Dans ce cas, le joueur devient le robot qui circule au gré de l'éducateur et le mécanisme resurgit sous une forme nouvelle.

### **8.3. L'approche dialectique**

C'est aux alentours des années 1970 que Robert Mérand fortement inspiré du matérialisme dialectique marxiste a construit cette approche qui s'articule autour de deux axes :

Dans une perspective dialectique illustrée par la lutte des classes sur le plan historico économique, il met l'accent sur la notion de rapport de forces. Le résultat de l'opposition, devient source de progrès et la compétition devient le moteur pédagogique.

Une perspective historico sociale où l'activité sportive est un fait culturel qui évolue au fil du temps. L'enfant doit s'approprier les activités sportives en tant que patrimoine culturel et ainsi éviter de passer par les différentes étapes qui ont sillonné leur élaboration.

Cette démarche n'a pas pu esquiver un retour au mécanisme dans la mesure où l'analyse du rapport de forces dans sa quête de solutions a glissé vers la démarche basée sur les combinaisons.

### **8.4. L'approche centrée sur une pédagogie des situations**

Vers les années 1970 et sous l'impulsion du docteur Le Boulch un courant nouveau voit le jour. Ce courant centre ses intérêts sur le joueur en tant qu'individu coopérant avec ses partenaires et s'opposant à ses adversaires.

Influencé par la phénoménologie, Le Boulch a revalorisé la notion de prise d'informations. Le jeune perçoit une situation de jeu avec différents éléments qu'il sélectionne, qu'il hiérarchise pour élaborer une « solution mentale » qui s'actualise sur le terrain par une réponse motrice.

L'enfant doit réagir aux stimulations de l'environnement, tout en en tenant compte et en s'intégrant au projet collectif.

Ce courant a été défendu par plusieurs chercheurs, dont Chappuis (1968), Famose (1975).

Dans cette perspective, les objectifs des situations d'apprentissage sont élaborés par l'éducateur, c'est-à-dire par une vision d'adulte de la discipline. On se trouve une nouvelle fois dans une approche mécaniste.

### **8.5. L'approche globale ou tactique**

Rioux (1975) explique qu'un joueur sur le terrain possède des intentions individuelles qu'il nomme en jeu « intentions tactiques ».

La tactique est selon Mombaerts « l'ensemble des choix de jeu pris par le joueur au cours des trois moments principaux du jeu : la possession du ballon, la possession du ballon par l'adversaire, le changement de possession »<sup>12</sup>

En 1986 Thorpe, Bunker et Almond dans une série d'articles ont considéré que le développement de la maturité tactique doit précéder l'apprentissage technique. L'idée est que le « Qu'est-ce que je fais ? » précède « Comment je le fais ? ». Cette idée est connue sous le nom de « l'enseignement par la compréhension du jeu »

Cette approche a augmenté l'analyse des jeux par les élèves des collèges anglais en leur permettant d'expliquer les différences et les similarités entre les différentes formes de jeu.<sup>13</sup>

Dans une approche de compréhension de jeu l'enseignement est basé sur des formes de jeux modifiés. Des stratégies générales sont introduites dans l'intention de développer le sens tactique et la prise de décision. L'apprentissage de gestes techniques n'est alors introduit que si les joueurs présentent des faiblesses.

---

<sup>12</sup>Mombaerts, E. (1999). *Pédagogie du football, apprendre à jouer ensemble par la pratique du jeu*, Paris, Vigot.p.06

<sup>13</sup>Thorpe, R., Bunker, D., &Almond, L. (1986). *Rethinkinggamesteaching*, Loughborough, U.K. / University of technology, Department of physical education and sport science.

### 9. Objectifs des jeux sportifs :

- La motivation et émulation.
- Développer des acquisitions psychomotrices.
- Intégration sociales de l'enfant.
- Développer des habiletés motrices
- Dynamique de groupe
- Collaboration
- Entendre d'autres points de vue : changer de point de vue    approche de l'Éducation permanente. <sup>14</sup>

---

<sup>14</sup>P.parlebas

Chapitre  
02  
(La  
motivation)

L'école a été un facteur de motivation notamment pour les plus défavorisés, la motivation est au carrefour des forces multiples, et un moyen de dépassement de toute difficulté rencontrée.

Dans cette partie nous démontrons en premier lieu le champ conceptuel et les modèles théoriques de la motivation sur lesquels notre recherche s'est basée, enfin la présentation des déterminants et des indicateurs, ainsi les types de la motivation.

### **1. Définitions de la motivation :**

La motivation peut être définie de manière générale comme « l'ensemble des mécanismes biologiques et psychologiques qui permettent le déclenchement de l'action, l'orientation (vers un but, ou à l'inverse pour s'en éloigner) et enfin l'intensité et la persistance de l'activité ».<sup>1</sup>

Comme elle peut être définie comme un état ou une disposition psychologique qui détermine la mise en route, la vigueur ou l'orientation des conduites ou des activités cognitives et qui fixe la valeur conférée aux divers éléments de l'environnement.

Le mot « motivation » est tiré du latin « motivus » (Mobile). C'est aussi un ensemble de facteurs dynamiques qui déterminent la conduite d'un individu. Toute motivation implique des modifications physico-chimiques, physiologiques, motrices et mentales de l'organisme ».<sup>2</sup>

La motivation est un terme général, se rapportant à la régulation du comportement de satisfaction des besoins et de recherche des buts.<sup>3</sup>

Le concept de motivation représente un construit hypothétique utilisé afin de décrire les forces internes et /ou externe produisant le déclenchement, la direction, la persistance du comportement.<sup>4</sup>

### **2. Définition de la motivation scolaire :**

---

<sup>1</sup>(Lieury, 1996).

<sup>2</sup>Norbert sillamy (1983, p 444)

<sup>3</sup>Selon Raymond Thomas, (1991, p 32)

<sup>4</sup>Selon (Vallerand et Thill, 1997)

La motivation scolaire, c'est l'ensemble des déterminants qui poussent l'élève à :

- s'engager activement dans le processus d'apprentissage.
- à adopter les comportements qui le conduiront vers la réalisation de ses objectifs d'apprentissage.
- à persévérer devant les difficultés.

### **2.1. La motivation scolaire est basée sur :**

- . Des croyances (sur l'apprentissage et sur ses capacités).
- . Des valeurs (l'école, les matières, les tâches et leurs buts).

La motivation en contexte scolaire est un état dynamique qui a ses origines dans les perceptions qu'un élève a de lui-même et de son environnement et qui l'incite à choisir une activité, à s'y engager et à persévérer dans son accomplissement afin d'atteindre un but.<sup>5</sup>

### **3. les sources de la motivation scolaire :**

Incontestablement, la motivation des élèves est variable. Elle est susceptible d'être influencée par différents facteurs comme la nature des tâches ou les intérêts personnels.

Au même titre que les adultes dans leur vie professionnelle, les élèves ne peuvent avoir le même niveau de motivation en tout temps, quelles que soient les circonstances et la tâche à accomplir. Mais quelles sont les sources de la motivation scolaire?<sup>6</sup>

#### **3.1. La perception générale de soi :**

La motivation de l'élève est fonction de la compréhension qu'il a de lui-même et de son environnement, de même que des conclusions qu'il en tire

Au début de leur parcours scolaire, la majorité des élèves sont confiants et déterminés à apprendre et à réussir ; ils montrent un niveau élevé d'engagement et de persévérance dans l'accomplissement des tâches avec le temps, ils s'évaluent et se jugent en fonction des tâches qu'on leur demande d'accomplir et cette évaluation de soi est enrichie et influencée par les commentaires des membres de leur entourage (parents, pairs, enseignants, etc.)

L'élève accueillera différemment le travail qui lui est proposé selon sa perception de sa capacité à le réussir.<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Selon Viau (1994).

<sup>6</sup> (Darveau, P. & Viau, R. (1997).

### 3.2. Les perceptions spécifiques de soi :

La motivation scolaire de l'élève est influencée par les perceptions spécifiques de soi. Celles-ci permettent d'expliquer pourquoi certains élèves sont motivés à apprendre alors que d'autres le sont moins. Ce sont des sources de la motivation scolaire qui influencent l'engagement et la réussite des élèves.

### 3.3. Perception de la valeur d'une matière :

La perception de la valeur d'une matière ou d'une activité scolaire par l'élève traduit le niveau d'intérêt de l'élève pour la matière, l'importance qu'il lui accorde et l'utilité qu'il lui attribue. Peu de gens s'engagent dans une activité simplement pour le plaisir. De façon consciente ou non, chacun finit par se demander s'il aime cette activité, si elle lui apportera quelque chose et quel en est le but. Pourquoi un élève s'engage-t-il dans une activité s'il n'y voit pas un but, un objectif à atteindre ? Comment peut-il percevoir la valeur d'une activité dépourvue d'un tel but ?

### 3.4. Perception de sa compétence :

La perception par l'élève de sa compétence, aussi nommée « sentiment d'efficacité interpersonnelle », découle de la lecture d'une activité qu'il réalise avant de l'entreprendre et de son évaluation de sa capacité à l'accomplir avec succès habituellement, un élève trouvera plus intéressante une activité qu'il juge être en mesure de réaliser. Il est ici question du niveau d'incertitude quant à la réussite de l'activité. Bien entendu, ce sentiment de compétence peut être différent d'une matière à l'autre. Ainsi, un élève pourrait dire : « J'me débrouille bien dans toutes les matières, mais en français j'suis nul. Le français c'est vraiment poché ! » Et un autre pourrait affirmer : « J'haïs l'école ! J'suis poché dans tout, même en édu ! ».

Il y a fort à parier que la motivation scolaire du premier élève est de façon générale plus élevée que celle du second. Il n'est cependant pas pour autant très motivé en regard des activités de français. Il faudrait donc agir sur son sentiment d'efficacité interpersonnelle en français, afin que ce dernier soit plus motivé à s'engager et à persévérer dans les activités liées à cette matière.

### 3.5. Perception de contrôlabilité :

La perception de contrôlabilité de l'élève face aux activités proposées, témoigne du degré de contrôle que pense avoir un élève sur le déroulement et l'issue d'une activité qu'on lui

---

<sup>7</sup>(Chouinard, R., Plouffe, C. & Archambault, J. (2006).

propose. En ce sens, pour être motivé à accomplir une tâche, l'élève doit croire qu'il utilise une ou des stratégies qui lui permettront d'influencer son déroulement et d'atteindre des objectifs.

La perception de contrôlabilité est donc influencée par le sentiment d'efficacité interpersonnelle de l'élève décrit plus haut, mais aussi, selon certains auteurs, par les perceptions attributionnelles. Celles-ci réfèrent aux causes invoquées par un élève pour expliquer ses réussites et ses échecs. Lorsque l'élève considère la cause comme modifiable et contrôlable pour expliquer l'issue d'une activité, son sentiment de contrôlabilité est influencé positivement (il a travaillé fort pour réussir).

À l'inverse, lorsqu'un élève considère comme stable et non contrôlable la cause de son échec (aptitudes intellectuelles), cela risque de nuire à son sentiment de contrôlabilité de la situation et, par conséquent, à sa motivation à accomplir de nouveau une tâche semblable.

Certains élèves qui cumulent plusieurs échecs scolaires vivent un sentiment important d'incontrôlabilité face à différentes situations, qu'elles soient scolaires ou non (résignation acquise). Leur motivation scolaire s'en ressent inévitablement.<sup>8</sup>

#### **4. Les théories de la motivation :**

##### **4.1. La motivation selon la théorie psychanalytique :**

Cette théorie considère la motivation comme une particularité propre à l'individu. La motivation remonte à l'origine de la vie et plus précisément à la découverte que fait le nouveau-né du sein de sa mère. Le désir d'apprendre continue à se développer dans les premières années de la vie et se poursuit au moment de l'Oedipe est résolue, l'enfant se tournera vers la connaissance du monde extérieur et développera son autonomie.

Selon la psychanalyse, la motivation est inconsciente et ne dépend donc pas l'enfant.

D'après la théorie psychanalytique, au début de la vie, la tout petite éprouve un énorme plaisir à connaître, que l'on le nomme la pulsion à ou encore connaître pulsion épistémophilique. Elle trouve son origine dans la relation que l'enfant a avec sa maman. Il peut avoir des dysfonctionnements au niveau de cette pulsion épistémophilique. L'enfant peut être en

---

<sup>8</sup>(Viau, R. (1994)).

relation de type fusionnel avec ses parents et donc inconsciemment il ne se permettra pas d'apprendre et s'émanciper.

### **4.2. La motivation selon la théorie béhavioriste :**

Les béhavioristes fondent leur théorie sur le fait que les individus adoptent des comportements en fonction des renforcements (récompenses) ou des renforcements négatifs (punitions).

La récompense réside dans le fait de donner un avantage matériel ou moral dans le but de renforcer ou de fixer une conduite que le formateur juge nécessaire. Exemple : argent, cadeaux, gommettes compliments, écoute attentive, commentaire positif. Prolongement de la récréation, lecture D'un livre, utilisation de l'ordinateur, renforcement naturel dont la récompense se trouve dans l'acte lui-même.

La sanction, par contre, consiste à donner des punitions qui provoquent la crainte et l'évitement. La sanction s'avère être moins efficace que le renforcement positif. IL existe quatre types de renforcement positifs : les renforçateurs qui correspondent à des biens matériels (cadeaux, bonnes notes.) les renforçateurs sociaux ou effectifs (compliments, encouragement...) les renforçateurs ou privilèges (temps libre, prolongement de la récréation...) et le renforcement naturels (lorsque l'activité permet de relever un défi). IL est important de souligner que le facteur réussite joue un rôle capital dans la motivation. IL est lui-même un renforçateur influent. L'enseignant devra donc valoriser, encourager l'élève afin de susciter la motivation. Ce type de renforcement favorise davantage la motivation que le renforcement de type tangible.

Certaines auteures proposent de laisser les élèves choisir eux-mêmes leurs récompenses. Ainsi ceux-ci accroissent leur pouvoir de contrôle sur leur apprentissage. IL se sentent davantage valorisés et respectés.

Les behavioristes estiment que les punitions doivent être évitées et les objectifs ne doivent pas être trop lointains. Quelques pistes pour favoriser la motivation selon la théorie behavioriste.

Le courant behavioriste préconise donc une pédagogie par objectifs. Les objectifs sont clairement définis au départ et la matière est découpée en différentes étapes. A chaque étape, des exercices se rapportant aux objectifs sont proposés. Les progrès sont évalués en fonction des objectifs atteints, exercices qui donnent à l'élève l'occasion de réussir et de renforcer

positivement. Les élèves ont l'occasion de choisir eux-mêmes leur récompense. Les renforcements ne sont pas systématiques. La plupart de ses exercices proposés permettent aux élèves de réussir car selon les behavioristes l'entraîne entraîne la réussite. Les sanctions, les punitions sont généralement évitées. Un feed-back sur le travail de l'élève est également important et doit se faire le plus rapidement possible après la tâche. Les rétroactions seront également positives et surtout précises.

Une critique qui pourrait être émise à ce courant de pensée est qu'il ne tient pas compte du désir et du besoin d'apprendre. Ici c'est la récompense qui motive l'apprentissage et non le désir ou le besoin.

### **4.3. La motivation selon l'approche humaniste :**

Pour Carl Rogers (19984), la relation vraie entre l'enseignant et l'élève revêt une importance capitale dans la motivation de ce dernier.

D'un point de vue imagé, la motivation trouverait son origine dans le cœur.

Le formateur doit présenter les trois qualités suivantes : la congruence, l'empathie, l'acceptation inconditionnelle.

La théorie collégienne part du principe que l'élève a en lui le désir ainsi que les possibilités d'apprendre, pour autant qu'il soit dans un milieu favorable.

Le rôle de l'enseignant est de proposer aux élèves des projets qui ont un sens pour eux. Ces projets choisis par les élèves, mobilisent davantage la motivation et favorisent des apprentissages.

Certaines études ont démontré que la motivation des élèves à apprendre est d'autant plus élevée qu'on leur laisse choisir et exercer un contrôle sur leurs apprentissages.

D'autre part, le comportement du formateur face à l'élève a toute son importance. En effet, le regard de l'enseignant sur l'enfant joue un rôle primordial sur la motivation de ce dernier. L'enfant a besoin de voir dans le regard du professeur que celui-ci est fier de lui, que celui-ci prend du plaisir à le voir réussir. Ainsi l'enfant a les capacités d'évoluer, de progresser.

En outre, un enseignant motivé par ce qu'il enseigne motivera plus aisément ses élèves.

Par ailleurs, la théorie collégienne prône l'utilisation du contrat pédagogique. Il a pour but de favoriser l'autonomie de l'élève et la coresponsabilité maître/élève. Il s'agit d'une

rencontre entre l'élève et le professeur, au cours de laquelle ceux-ci exposent leurs visions des choses face aux difficultés. L'avis de l'élève est largement sollicité. Ensemble ils définissent des objectifs précis, la durée, la date d'évaluation, l'objectif visé, les indicateurs de réussite et éventuellement la récompense ou la remédiations.

Le contrat pédagogique est outil motivationnel car il rend l'élève acteur de son apprentissage en favorisant l'auto-évaluation et le sentiment de contrôlabilité.

#### **4.4. Quelques pistes pour favoriser la motivation selon la théorie collégienne :**

- ✓ Laisser les choix du type d'évaluation.
- ✓ Proposer des énigmes, des défis.
- ✓ Favoriser l'utilisation des contrats pédagogiques.
- ✓ Permettre à chacun de s'exprimer.
- ✓ Partir d'un projet personnel et venir y greffer un projet scolaire.
- ✓ Tenir compte de l'avis de chacun.
- ✓ Être persuadé des possibilités de progression de chacun.
- ✓ Augmenter l'estime de soi.
- ✓ Favoriser le tutorat.
- ✓ Montrer de la joie « véritable », valoriser, lorsqu'un enfant réussit.
- ✓ Favoriser le conflit sociocognitif.
- ✓ Ne jamais évaluer l'enfant mais plutôt ses productions.

#### **4.5. La motivation selon l'approche de la psychologie cognitive :**

Toujours d'un point de vue imagé, alors que la motivation trouve son origine dans le cœur chez les vignerons, les cognitivistes situent plutôt au niveau de la tête. En effet, selon la psychologie cognitive la motivation est issue d'une élaboration cognitive de l'individu. Le fait de pouvoir comprendre et contrôler ses propres pensées peut induire un changement sur les sentiments et sur le comportement. Dès lors, l'enfant devrait savoir qu'il peut contrôler ses pensées.

### 5. Les types de la motivation :

La motivation se décline en trois types : la motivation intrinsèque, la motivation extrinsèque et l'amotivation. La motivation intrinsèque comprend trois sous catégories :

La motivation à la connaissance, la motivation à l'accomplissement et la motivation à la stimulation.

La motivation extrinsèque compte à elle comporte aussi trois régulations :

La régulation externe, la régulation introjectée et la régulation identifiée. Enfin, l'amotivation désigne l'absence de motivation qu'elle soit interne ou externe.

#### 5.1. La motivation intrinsèque :

La motivation intrinsèque se réfère habituellement à la réalisation d'une activité pour le plaisir et la satisfaction qu'elle procure ont proposé trois sous catégories de la motivation intrinsèque : motivation à la connaissance, motivation à l'accomplissement et motivation à la stimulation. Cependant, il n'y a pas de hiérarchie dans ces trois sous catégories.<sup>9</sup>

D'après R. Martens (198. P 07), la motivation intrinsèque vient du fond intime de la personne. Les sujets motivés intrinsèquement ont un élan d'eux-mêmes pour être compétents, pour déterminer eux-mêmes, pour venir à bout de la tâche afin d'accéder au succès. Ces qualités de compétence, de détermination, de maîtrise, et de succès sont les objectifs poursuivis. Dans le contexte sportif, l'athlète motivé intrinsèquement pratique son activité pour le plaisir qu'il ressent durant l'exercice. Pour Thomas (1991. P 34) « la motivation intrinsèque est donc celle qui est associée à l'activité elle-même.

La motivation intrinsèque est « interne » à l'individu, et le pousse à agir, ce qui provoque une activation de son comportement. Cette forme de motivation désigne le fait de pratiquer une activité pour le plaisir ressenti durant son exercice sans aucune forme de régulation ou de contrainte externe. De ce fait, une personne motivée intrinsèquement concevra son engagement dans une activité comme une fin en soi et non attribuable à des causes externes. Ces mobiles profonds sont liés à la nature de la motivation. Durand (1987) a énuméré trois types de motivation intrinsèques et qui sont : la motivation d'affiliation, la motivation hédoniste, et la motivation d'accomplissement.

#### 5.2. La motivation à la stimulation :

---

<sup>9</sup>(Vallerand et Grouzet, 2001). Vallerand et All. (1992,1993)

La motivation à la stimulation se définit comme la participation à une activité pour les sensations plaisantes qu'elle procure. Par exemple on volleyball, un adolescent qui se sent bien lorsqu'il joue. La source de motivation de cet adolescent est liée au sentiment de bien-être et la stimulation.<sup>10</sup>

### **5.3. La motivation intrinsèque à l'accomplissement :**

La motivation intrinsèque à l'accomplissement se présente lorsqu'une personne s'engage dans une activité pour le plaisir d'accomplir, de créer quelque chose ou de se surpasser. L'important pour la personne pourrait être le processus et non le résultat obtenu de cette activité (Vallerand et Grouzet ,2001). La source de motivation dans ce cas pour un sujet serait le plaisir ressenti lors de la réalisation de mouvemente et non le résultat d'obtenir une « bonne » note ou geste aux yeux des autres. La motivation d'accomplissement peut se manifester de deux manières différentes (2 types de « buts motivationnels »). Le sportif pratique un sport pour le plaisir de se dépasser soi-même et d'explorer ses limites. Le sport est vécu comme une source de progrès.

C'est le besoin de se montrer compétent et/ou d'éviter de se montrer incompetent, de rechercher une relation efficace avec l'environnement. Selon Robert (1992) pour comprendre la motivation et les comportements d'accomplissement dans toutes leurs formes, la fonction et la signification du comportement doivent être prises en compte et donc le but de l'action identifié. L'investissement des ressources personnelles de l'individu telles que l'effort ou encore le temps passé dans l'activité est fonction du but d'accomplissement de cet individu pour cette activité, la motivation d'accomplissement peut se manifester de deux manières différentes (recherche de succès ou évitement de l'échec).<sup>11</sup>

### **5.4. La motivation intrinsèque à la connaissance :**

Enfin, la motivation intrinsèque à la connaissance se définit comme étant un engagement dans une activité pour la satisfaction et le plaisir qu'une personne en retire pendant la pratique en explorant et essayant de nouvelles choses (Vallerand et Grouzet ,2001). La source de motivation dans ce cas c'est l'apprentissage de nouvelles techniques.

### **6. La motivation extrinsèque :**

« La motivation extrinsèque vient des autres et cela par des renforcements que ce soit des choses qui font croître ou diminuer la possibilité de répéter certains comportements

---

<sup>10</sup>(Vallerand et Grouzet, 2001)

<sup>11</sup>Selon J. P. Gagne (1990)

(Martens, 1987. P 07). Ces renforcements peuvent être des objets tangibles comme l'argent ou des choses non tangibles comme les éloges et l'estime du public. Au moment où ces renforcements sont reçus, ils sont vu comme des récompenses extrinsèques.

Le fait de motiver un sujet d'une manière extrinsèque cela diminue sa motivation intrinsèque, ceci est particulièrement vrai lorsque le sujet a le sentiment dans le cas de la motivation extrinsèque, que par l'intermédiaire des récompenses en implication au niveau de la préparation psychologique. La motivation extrinsèque a une fonction de régulation de comportement de l'individu. Ces renforçateurs extrinsèques ont un effet immédiat sur la motivation de l'individu dans une situation bien déterminée. Ainsi le comportement motivé par une régulation externe est régi par des sources de contrôle se trouvant à l'extérieur de la personne (récompenses matérielles, contraintes sociales). Dans ce contexte de motivation extrinsèque (Deci. 1972) s'est interrogé sur leurs Conséquences à long terme. En effet, il conclut qu'on effectue une substitution de but et on nuit à la motivation sur le long terme.

Une dimension fréquemment utilisée, pour caractériser la motivation dans le domaine sportif, concerne la dimension intrinsèque-extrinsèque. Le sportif est dit motivé de façon intrinsèque lorsqu'il effectue une tâche pour le plaisir éprouvé dans la réalisations même de cette tâche. Il n'attend pas de récompense externe mais l'activité est en soi une récompense.

Un comportement intrinsèquement motivé est donc un comportement dont la valeur se situe au niveau du comportement lui-même. Par contre, le sportif est dit motivé de façon extrinsèque lorsqu'il attend une récompense externe de son action. Ainsi, le sportif qui pratique une activité pour la notoriété, les avantages matériels, sociaux ou financiers qu'il espère en retirer est motivé extrinsèquement.

La motivation extrinsèque se définit comme un engagement dans une activité ayant pour but d'obtenir quelque chose de plaisant (une récompense) ou d'éviter quelque chose de déplaisant une fois l'activité terminée (une obligation, une pression...). On note trois régulations de la motivation extrinsèque : la régulation identifiée, la régulation introjectée et la régulation externe.<sup>12</sup>

### **6.1. La régulation identifiée :**

---

<sup>12</sup>(R. Thomas (1991. P 34).

La régulation identifiée amène l'individu à adopter un comportement par choix, un individu décide de s'engager dans une activité, car il juge l'activité valable et qu'il identifie l'importance de cette activité sur son bien-être. Ex : une adolescente pourrait aller à plusieurs cours de natation dans la semaine car elle sait qu'elle ressentira un bien-être physique. Le comportement est valorisé, jugé important par l'individu et prévoit de son propre choix.<sup>13</sup>

### **6.2. La régulation introjectée :**

Lorsque la motivation est régulée de manière introjectée, l'individu commence à intérioriser les raisons pour lesquelles il pratique l'activité. Cependant les éléments intériorisés portant sur les influences et les pressions externes antérieures, qui sont maintenant vécues comme des pressions internes. Ces pressions externes sont souvent les sentiments négatifs comme la culpabilité, le sentiment de honte, la recherche de l'approbation des autres. Exemple d'une adolescente qui poursuit sa session de cours de danse car elle ne veut pas que les autres danseurs la perçoivent comme une personne qui abandonne facilement illustre la régulation introjectée. En effet, elle participe à son cours de danse par peur de ressentir de la honte ou par peur de jugement des autres si elle ne persiste pas.<sup>14</sup>

### **6.3. La régulation externe :**

Lors de la régulation externe, un comportement est influencé par des facteurs externes à l'activité comme la récompense ou les contraintes. La source de contrôle est perçue par l'individu comme étant complètement externe à lui. La régulation externe pourrait être illustrée dans le cas d'une adolescente qui participe au cours de volley car elle est obligée par ses parents qui exigent d'elle la pratique d'une activité physique sans quoi, elle sera privée des autres activités sociales qu'elle préfère. La régulation de la motivation à la pratique de cette adolescente est externe, c'est juste éviter la perte d'un privilège de participation à ses activités sociales préférées.<sup>15</sup>

## **7. Les effets de la motivation sur la performance sportive :**

### **7.1. L'effet directionnel et l'effet énergétique de la motivation :**

La motivation possède deux effets : un effet directionnel (ou qualificatif) et un effet énergétique (ou quantitatif). « L'effet directionnel fait référence au type d'investissement et au type d'activité choisie. Les sportifs s'engagent dans une pratique physique (ou plusieurs) à

---

<sup>13</sup>(Vallerand et Grouzet, 2001).

<sup>14</sup>(Dupont et all ,2009).

<sup>15</sup> (Briere et all 1995).

l'exclusion des autres. Nous ne détaillerons par cet effet de la motivation car il est plus lié à des phénomènes d'ordre social et psychosociologique.

L'aspect énergétique influe sur l'intensité de l'engagement dans l'activité. La motivation possède un effet psychophysiologique et élève le niveau d'activation du système nerveux central. Cette activité nerveuse s'évalue par des indicateurs comme le rythme cardiaque, la pression artérielle, l'activité électro-encéphalographie. Nous pouvons classer sur un continuum les niveaux d'activation du système nerveux central et les associer à des états de vigilance qui peuvent aller de sommeil à la surexcitation en passant par la veille attentive et l'excitation »

### **7.2. Le niveau optimal de la motivation :**

La performance augmente avec l'activation du système nerveux central et donc avec l'intensité de la motivation mais jusqu'à un certain point seulement, au-delà la performance s'altère. En fait, il existe un niveau optimal de motivation qui contribue à l'efficacité du processus perceptif, décisionnel et moteur. Si l'élève n'est pas assez motivé, le niveau d'activation du système nerveux central, trop faible, nuit à la vitesse et à la pertinence des prises de décision et des actions. L'élève « endormi » réagit souvent trop tard car il n'est pas prêt à traiter des informations et à agir. Par contre, si l'élève est trop motivé, le niveau d'activation du système nerveux central est trop important interfère, avec la qualité de la commande motrice. L'athlète surexcité réagit souvent trop vite et mal.

### **7.3. L'influence de la difficulté de la tâche :**

Ce niveau de motivation optimal diffère en fonction de la difficulté de la tâche à effectuer. Pour une tâche difficile, le niveau optimum de la motivation est atteint plus rapidement que pour une tâche facile. Tout se passe comme si la réalisation de la tâche difficile (jusqu'à certain seuil) constituait en soi un renforcement positif. Au contraire une tâche facile, pour être effectuée nécessite un niveau de motivation initial plus important.

### **7.4. L'influence des caractéristiques de la discipline sportive :**

Ce niveau optimal est différent en fonction des caractéristiques de la tâche à effectuer. Il dépend de la part que chacun des processus (perceptif, décisionnel et moteur) prend dans la réponse finale. Les habiletés qui exigent une prise d'information et de décision importante et un contrôle musculaire très fin (tir à l'arc, golf, billard, tennis de table) nécessitent des niveaux d'activation modérés. Une activation nerveuse trop importante nuit à la précision des

## CHAPITRE 02 : LA MOTIVATION

mouvements et interfère avec des activités d'identification et de prise de décision. Un athlète réfléchit mal, oublie des éléments de la situation, se précipite, perd en précision. Par contre, un niveau d'activation facilite les habiletés requérant de la force, de vitesse ou de l'endurance (marathon, lancé du poids, sprint) les habiletés caractérisées par la mise en jeu de grands groupes musculaires dans intervention importante du contrôle fin et qui nécessitent peu les prises de décision, ne sont pas altérés par des niveaux d'activation élevés. L'haltérophilie doit se mettre dans un état proche de la surexcitation pour soulever la barre.<sup>16</sup>

Enfin On a présenté dans ce chapitre les définitions de la motivation, théories, types de motivation, caractéristiques, et la motivation au CEM dont celle est un ensemble des causes conscientes ou inconscientes, qui sont à l'origine des comportements individuelles pour qu'un individu puisse atteindre ces différents buts dans différents domaines. « Rien n'est plus insondable que le système de motivation derrière nos actions. »

---

<sup>16</sup>(Carole Sève, 2009, p128-130).

Chapitre

03

(L'EPS et les  
objectifs)

Dans cette section nous allons essayer de toucher quelques points que nous considérons essentiel concernant l'éducation physique et sportives, en commençant par la définition de l'éducation physique et sportives puis en nous cite quelques finalités de l'EPS, enfin nous allons finir avec une petite discussion sur les objectifs en EPS.

### **1. Définition de l'EPS :**

Elle est définit comme « une discipline d'enseignement, l'EPS permet l'acquisition de connaissances et la construction et savoir permettant la gestion de la vie physique aux différent âges de son existence, ainsi que l'accès au domaine de la culture que constituent les pratiques sportives »<sup>1</sup>

Aussi « L'éducation physique et sportive apporte une connaissance pratique de soi et des autres, des effets de ses propres actions sur le monde et sur soi, et de leurs limites à travers des types d'apprentissages dans des activités physiques et culturelles variées, sources d'émotions et de partage »<sup>2</sup>

### **2. l'utilité de l'enseignement de l'EPS et sa place à l'école :**

Les années 1960 sont marqué par un consensus relatif autour d'un enseignement donnant le primat à une modélisation sportive permettant de situer l'utilité de l'EPS. si les formes diffèrent en fonction de la position sociale des protagonistes, l'essentiel demeure. L'EPS participe à inculquer une culture sportive dont la référence se situe dans les pratique institutionnalisées avec une certaine efficacité (Attali, Saint-Marin, 2007) les compétences professionnelles de la population enseignante en déterminant le contenu et rendent difficile la perception de certaine subtilité visant à déconstruire les pratique sportives pour les adapter aux élèves accueillis à l'école .cette situation interroge donc le positionnement de la discipline dans l'espace des pratiques physiques.

---

<sup>1</sup>C. pineau, introduction a une didactique de l'EP, dossier EPS 1990 n°8

<sup>2</sup>Groupe de relecture des programmes du pôle des sciences au collège, 2003

La décennie suivante met justement en débat la question de l'utilité d'une discipline dont les responsables institutionnels considèrent que ses enseignants n'ont pas fait la preuve de leur efficacité. Conduisant à de nombreuses critiques et remises en cause de l'économie disciplinaire (durée, contenu, organisation) elle conduit surtout à resituer l'EPS. Il est alors nécessaire de prendre la mesure du contenu des réformes menées et d'en situer les perspectives. Conceptualisant l'enseignement sportif, la circulaire du 1<sup>er</sup> juillet 1972 considère que l'EPS « vise essentiellement à inculquer des techniques et pratiques sportives susceptible de conduire soit à la compétition de haut niveau, soit à l'activité sportive de détente et de loisir »<sup>3</sup>

### **3. Les finalités de l'éducation physique et sportive :**

- favoriser chez tous les enfants le développement de la capacité organique et motrice.
- permettre l'accès des élèves à un domaine de la culture que constitue la pratique des activités physiques sportives et d'expression.
- offrir à chacun la connaissance et les savoirs concernant l'entretien de ses potentialités, et l'organisation de sa vie physique aux différents âges de l'existence.<sup>4</sup>

En résumé, la finalité de l'éducation physique et sportive est de former, par la pratique des activités physiques et sportives un citoyen cultivé, lucide et autonome. A cette fin, la discipline favorise la confrontation des élèves à la variété des activités physique sportives et artistiques. Elle leur permet de vivre une diversité d'expérience corporelle qui favorise notamment la poursuite de trois objectifs.<sup>5</sup>

### **4. Les objectifs spécifiques aux caractéristiques de l'EPS :**

L'éducation physique et sportive a pour objectif de développer des ressources afin de rechercher par la réussite l'efficacité dans l'action individuelle et collective, la confiance et la réalisation de soi, acquisition des compétence a l'entretien de la vie physique et au développement de sa santé tout au long de la vie, l'engagement dans une voie de

---

<sup>3</sup> Jean Bréhon et Natalie Niedzwialowska, Enseigner l'EPS entre le dire et le faire 40.

<sup>4</sup> Comment organiser l'enseignement de l'EPS à l'école inspection académique, académie de Montpellier, P3

<sup>5</sup> Le nouveau CAP, l'enseignement de l'éducation physique et sportive dans la voie professionnelle, projet proposé par le groupe d'experts dans le ministère de l'éducation française, p 1

spécialisation par l'approfondissement de la pratique des APS dans le cadre de système éducatif, l'éducation physique et sportive est appelée à répondre diverse formation.

### **4-1 Au plan psychomoteur :**

Parmi les diverses disciplines du milieu scolaire, l'éducation physique et sportive est la seule qui puisse aborder ce problème dans son intégralité. C'est bien la spécificité de cette discipline. Cela ne doit jamais être oublié quand il convient d'envisager une leçon. En fait Le premier objectifs générale caractérisant les finalités de l'éducation physique et sportive foncière et motrices ici aussi, la terminologie employée est d'une importance richesse. L'appellation conduit motrices.<sup>6</sup>

Cet objectif moteur, au travers de l'acquisition des habilités, peut être distingué trois parties

- objectif de maîtrise
- objectif de transfert
- objectif de créativité

### **4-2 Au plan cognitif :**

Peu à peu l'intérêt de la chercheuse se porte, non seulement sur les mécanismes, mais aussi sur la stratégie impliquée dans l'acquisition des habilités motrices. Les nouvelles théories, nommés cognitivistes vont conduire l'enseignant à s'interroger sur les processus, mentaux principalement, sous-jacents. Comment l'enfant prend une information ? Comment traite-t-il cette information et de ses effets ? Ces différentes questions révèlent une partie des problèmes soulevés par une telle approche. Pour permettre à l'élève de mieux apprendre, de progresser au plan moteur, il est nécessaire de tenir compte de ces diverses préoccupations .de même dans l'optique « d'apprendre à apprendre »

« L'objectif de tout leçon d'EPS est de permettre aux élèves de mieux apprendre. Pour cela, il est nécessaire que l'enseignant prenne en compte le domaine cognitif, les connaissances de type déclaratives, les informations, doivent permettre à l'élève d'appréhender la structure, les matériaux à agencer pour réussir dans l'activité enseignée »

---

<sup>6</sup> SENERS.R « la leçon D'EPS » (2ème) édition, vigot, paris, 2002, p, 87.

### 4-3 Au plan affectif :

Dans les diverses situations composant une leçon d'EPS la dimension affective a souvent une place très importante.

L'optique choisie, de chercher à optimiser des apprentissages des élèves. En EPS ce plan correspond au comportement des élèves, à leur attitude, leur motivation, leur engagement également qualifié d'investissement, de savoir-être et de participation progrès dans le champ d'évaluation.

Les objectifs sur le plan affectif peuvent être vus sur deux aspects distincts.

- ceux à court terme, dont les effets portent sur les apprentissages effectués.
- ceux à plus long terme, l'optique de réinvestissement au cours de la vie d'adulte, quand il s'agit de s'investir dans ce que l'individu va entreprendre.<sup>7</sup>

## 5 -Finalité et objectifs de l'Education Physique et Sportive au collège :

### A – Une finalité

L'EPS a pour finalité de former un citoyen, cultivé, lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué.

### B – Trois objectifs

Pour tous les élèves et par la pratique scolaire d'activités physiques, sportives et artistiques, elle vise, en les articulant, les objectifs suivants :

#### 5.1. Le développement et la mobilisation des ressources individuelles favorisant l'enrichissement de la motricité

Le développement des ressources doit faire l'objet d'une attention particulière au moment où l'élève, fille ou garçon, subit des transformations morphologiques, physiologiques et psychologiques importantes. Toutes les activités physiques du programme permettent le développement et la mobilisation des aptitudes et ressources de chaque élève, éléments déterminants de sa réussite, de son aisance et de l'estime qu'il a de lui-même.

#### 5.2. L'éducation à la santé et à la gestion de la vie physique et sociale

---

<sup>7</sup> CONNOLLY (1977) cite in, SENERS « la leçon d'EPS » deuxième édition, Vigot, Paris, 2002, P, 93

La prise en compte de la santé doit s'envisager dans plusieurs dimensions : physique, psychique, sociale. Progressivement, le collégien doit apprendre à connaître son potentiel, à acquérir le goût de l'effort et des habitudes de vie liées à l'entretien de son corps, à organiser ses pratiques, à prendre en charge sa sécurité et celle des autres. Il doit aussi s'approprier les codes sociaux lui permettant d'établir de bonnes relations aux autres et de respecter l'environnement. A l'adolescence, au moment où le jeune, en quête d'identité, est susceptible d'adopter des comportements à risques, l'EPS peut l'aider à prendre conscience de l'importance de préserver sa capitale santé.

### **5.3. L'accès au patrimoine de la culture physique et sportive**

Au collège, l'élève doit vivre des expériences corporelles variées et approfondies. Il accède ainsi à une culture raisonnée, critique et réfléchie des APSA. Cet apprentissage se fait au travers de pratiques scolaires issues des pratiques sociales, aménagées en fonction des impératifs éducatifs. L'acquisition de compétences et de valeurs permet au collégien de se situer au sein d'une culture contemporaine.

## **6 - Les compétences à acquérir en EPS au collège :**

### **6.1. Les compétences propres à l'EPS**

Pour le collège, compte tenu des caractéristiques et des spécificités des élèves, quatre compétences propres à l'EPS sont retenues.

1 -Réaliser une performance motrice maximale mesurable à une échéance donnée Réaliser et stabiliser une performance mesurée dans le temps ou l'espace, à une échéance donnée, en utilisant au mieux son potentiel, dans un milieu terrestre ou aquatique, standardisé ou normé, en sachant s'investir et persévérer quel que soit le type d'effort.

2 -Se déplacer en s'adaptant à des environnements variés et incertains. Réaliser, maîtriser et adapter un déplacement, en faisant des choix d'itinéraires, dans un milieu plus ou moins connu, plus ou moins varié, situé en pleine nature ou en condition similaire, nécessitant de s'engager en sécurité dans le respect de l'environnement.

3 -Réaliser une prestation corporelle à visée artistique ou acrobatique. Concevoir, produire et maîtriser une prestation devant un public ou un jury, selon un code ou des règles de scène en osant se montrer et s'assumer.

4 -Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif. Rechercher le gain d'une rencontre, en prenant des informations et des décisions pertinentes, pour réaliser des actions efficaces, dans le cadre d'une opposition avec un rapport de forces équilibré et adapté en respectant les adversaires, les partenaires, l'arbitre.

### **6.2. Les compétences méthodologiques et sociales.**

1 –Agir dans le respect de soi (hygiène, tenue adaptée, sécurité), des autres (temps de travail, règles de travail et de sécurité, respect de l'intégrité de chacun) et de l'environnement par l'appropriation de règles. L'EPS est un lieu d'éducation aux règles

2 –Organiser et assumer des rôles sociaux et des responsabilités par la gestion et l'organisation des pratiques et des apprentissages : installer, utiliser, ranger du matériel, recueillir des informations, travailler en équipe, et s'entraider.

3 –Se mettre en projet par l'identification, individuelle ou collective des conditions de l'action, de sa réussite ou de son échec pour élaborer un projet d'action et le mettre en œuvre, raisonner avec logique et rigueur, apprécier l'efficacité de ses actions, développer sa persévérance.

4 –Se connaître, se préparer, se préserver par la régulation et la gestion de ses ressources et de son engagement en sachant s'échauffer, récupérer d'un effort, identifier les facteurs de risque, prendre en compte ses potentialités, prendre des décisions adaptées, maîtriser ses émotions, apprécier les effets de l'activité physique sur le corps humain, s'approprier des principes de santé et d'hygiène de vie.<sup>8</sup>

### **7- l'objectif d'une séance d'EPS :**

L'Éducation physique et sportive doit permettre à chaque élève de :

---

<sup>8</sup>Collège Le Grand Beauregard « Présentation et objectifs de l'EPS »

### **7.1. Développer et mobiliser ses ressources pour enrichir sa motricité, la rendre efficace et favoriser la réussite :**

L'éducation physique et sportive doit permettre à chaque élève de s'engager pleinement dans les apprentissages, quels que soient son niveau de pratique, sa condition physique et son degré d'inaptitude ou de handicap.

Le développement des ressources, l'enrichissement de la motricité, la capacité à indisposer à bon escient dans le cadre d'une pratique raisonnée, constituent des conditions nécessaires pour accroître la réussite de l'élève dans des contextes de pratique diversifiée.

L'efficacité perçue, grâce à l'observation objective des résultats et des progrès, apporte aux élèves un sentiment de compétence dans les activités, leur donne ou redonne confiance, conforte et prolonge leur engagement.

### **7.2. Savoir gérer sa vie physique et sociale :**

Assurer sa sécurité et celle des autres, entretenir sa santé, développer l'image et l'estime de soi pour savoir construire sa relation aux autres.

L'éducation physique et sportive vise à la recherche du bien-être, de la santé et de la forme physique. Elle contribue à bâtir une image positive de son corps, condition favorable au développement de l'estime de soi. Grâce au plaisir pris, aux efforts consentis, aux progrès réalisés, les élèves et apprentis sont amenés à comprendre les effets bénéfiques d'une activité physique régulière tout au long de la vie.

A partir de la pratique physique et de la tenue des rôles sociaux (arbitre, juge, aide, etc.) l'EPS s'attache également à faire construire les attitudes et comportements permettant la vie en société : connaître les règles et en comprendre le sens, les respecter, les construire ensemble, pour agir en responsabilité.

### **7.3. Accéder au patrimoine culturel :**

Par la pratique d'une forme scolaire des activités physiques, sportives et artistiques, associée à une approche réfléchie des pratiques sociales et des valeurs qu'elles véhiculent.

L'EPS offre la possibilité de disposer de connaissances nécessaires et d'un niveau de pratique suffisant pour se situer au sein d'une culture.<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup>(Bulletin officiel spécial n° 2 du 19 février 2009)

### **8. Construire une unité d'apprentissage en EPS :**

#### **1. Qu'est-ce qu'une unité d'apprentissage ?**

C'est un cadre méthodologique qui va permettre de structurer l'enseignement d'une activité physique et sportive pour concevoir des situations pédagogiques articulées entre elles, et de veiller à l'enchaînement chronologique cohérent de ces différentes séquences en fonction d'objectifs clairs dans une perspective finalisée.

"Il s'agit alors d'essayer de placer les élèves en situation de projet, et de leur permettre de donner du sens à leurs apprentissages."

#### **2. Les étapes proposées :**

Temps 1 : Un temps pour entrer dans l'activité...

Proposer des situations simples, ludiques, globales. (1 à 2 séances).

Pour les enfants : c'est un premier contact avec les projets de travail. Cela leur permet d'établir une relation positive avec l'activité, d'y prendre du plaisir.

Pour le maître, il s'agit :

- d'apprécier le niveau de compétences antérieurement acquis des enfants (évaluation diagnostique)
- d'identifier les représentations des enfants par rapport à l'activité (leurs éventuelles réticences...)
- d'organiser progressivement la classe
- d'aider les enfants à analyser les manques et les difficultés

Temps 2 : Un temps pour voir où on en est...

La situation de référence (1 séance)

C'est une situation d'apprentissage ludique, globale, qui doit mettre en jeu l'ensemble des capacités demandées dans l'activité choisie, avec un niveau d'exigence tel que l'enfant le moins en réussite puisse y accéder, mais que l'enfant le plus en réussite n'y arrive pas totalement.

## CHAPITRE 03 : L'EPS ET LES OBJECTIFS

Elle doit permettre au maître (en y faisant référence) de décider avec les enfants :

- des apprentissages à mener
- des progrès à rechercher
- d'analyser les manques, les difficultés
- d'intégrer l'enfant à ses apprentissages

On retrouvera la même situation d'apprentissage en fin de cycle afin que l'enfant puisse mesurer les progrès qu'il aura accomplis.

Temps 3 : Un temps pour apprendre et progresser (plusieurs séances)

En prenant appui sur les différentes observations réalisées lors de la situation de référence, puis analysées en classe avec les enfants, le maître va pouvoir organiser un ensemble de situations d'apprentissage propices aux progrès des enfants, en fonction d'objectifs clairs.

Ce temps d'apprentissage doit être assez long pour permettre à l'enfant d'exercer sa pratique.

Cette démarche suppose de laisser le temps à l'enfant de ses apprentissages.

Temps 4 : Un temps pour mesurer les progrès (1 séance)

Retour à la situation de référence pour que l'enfant puisse mesurer les progrès accomplis.

(Ce qui implique des critères de réussite clairs et facilement observables).

Temps 5 : Un temps pour évaluer (1 séance)

C'est une évaluation sommative de fin de cycle qui fait le bilan des capacités des enfants dans l'activité proposée (exemple : carte d'identité athlétique mesurant des performances)

Cette construction d'unité d'apprentissage (entre 10 et 14 séances), suppose :

- de rendre l'enfant acteur et responsable de ses apprentissages
- de lui laisser le temps de les construire.

## CHAPITRE 03 : L'EPS ET LES OBJECTIFS

L'éducation physique et sportive a pour finalité de former un citoyen, cultivé, lucide, autonome physiquement et socialement.

L'éducation physique et sportive à pour le développement et la mobilisation des ressources individuelles favorisant l'enrichissement de répertoire moteur.

Enfin on peut dire que L'objectif de l'EPS n'est donc pas uniquement d'obtenir une performance sportive dans une discipline ponctuelle (ceci fait partie des objectifs des clubs sportifs) mais de poursuivre des objectifs éducatifs en utilisant les Activités Physiques et Sportives.

# Partie pratique

# Chapitre 01 : cadre méthodologique e

### **La méthode de recherche et la technique utilisée :**

#### **La méthode de recherche :**

Le choix d'une méthode de recherche est lié directement au sujet de recherche, qui nous permet de faire le point sur le rôle des jeux sportifs sur la motivation des élèves dans les séances d'EPS, La méthode est définie par M.Grawitz comme suit : ensembles de règles ou de procédés pour atteindre dans les meilleures conditions (temps, argent,...etc. (un objectif : vérité, expérience, vérification, apprentissage, aussi, elle consiste à Une tentative d'explication rattachée à une théorie appliqué à la réalité »<sup>1</sup>

« La méthode est un ensemble organisé d'opérations en vue d'atteindre un objectif.»<sup>2</sup>

Dans notre recherche on a opté pour la méthode quantitative, en sciences humaines, les méthodes quantitatives ont pour point de faire à des données chiffrées. « Les méthodes quantitatives visent d'abord à mesurer le phénomène à l'étude, les mesures peuvent être ordinales du genre plus grand ou plus petit, ou numérique avec l'usage de calcul. »<sup>3</sup>.

#### **La technique de recherche :**

Pour la réalisation de cette étude, on a opté à l'outil du questionnaire, et cette dernière va nous permettre d'avoir des données et des éléments numériques de notre objet de recherche.

Le questionnaire est un « ensemble de questions posée oralement par interview ou par écrit »<sup>4</sup>

Le questionnaire « c'est un moyen de communication essentiel entre l'enquêteur et l'enquêté, il est l'outil par lequel le double but de l'interview doit être atteint : d'une part motiver, inciter l'enquêté à parler, d'autre part obtenir les informations adéquates pour l'enquêteur »<sup>5</sup>.

---

<sup>1</sup> M. Grawitz, lexique des sciences sociales, 8<sup>m</sup> éd, DALLOZ, paris, 2004, p.274.

<sup>2</sup> M. Angers, initiation pratique à la méthodologie des sciences humaines, éd Casbah, Alger, 1997, p 58.

<sup>3</sup> IBID, p 60.

<sup>4</sup> M. Grawitz, opcit p338.

<sup>5</sup> IBID, p 676.

Cette technique directe de recherche permet de d'interroger d'une façon directive et de faire un prélèvement quantitatif en vue de trouver une relation numérique et de faire une comparaison chiffrée.

Les questions de questionnaire sont réparties en trois axes :

- Axe 1 relatif aux données personnelles de l'enquêté.
- Axe 2 relatifs à l'éducation physique et sportive. -
- Axe 3 relatifs aux jeux sportifs.

### **La population d'enquête :**

Une population est un « ensemble fini ou infini d'éléments définis à l'avance sur lesquels portent les observations »<sup>6</sup>

Dans un autre cas « une population est un ensemble d'éléments ayant une ou plusieurs caractéristiques en commun qui les distinguent d'autres éléments et sur lesquels porte

L'investigation.»<sup>7</sup>

Notre population mère est représentée par l'ensemble des élèves du CEM « CHOUHADA BOURNINE » soit 430 élèves répartie comme suit :

120 en première année, 113 en deuxième année, 101 en troisième année, et 96 en quatrième année.

### **L'échantillon :**

« L'échantillon est un sous-ensemble d'éléments d'une population donnée. »<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> M. Grawitz lexique des sciences sociales, 8<sup>ème</sup> éd, DALLOZ, paris, 2004, p 319.

<sup>7</sup> M. Angers, opcit, p 244.

<sup>8</sup> IBID, p 246.

Alors que l'échantillonnage consiste à « un ensemble d'opérations permettant de sélectionner un sous ensemble d'une population en vue de constituer un échantillon. »<sup>9</sup>.

Notre population d'étude est représentée par un effectif de 430 élèves, répartie sur quatre niveaux.

### **L'échantillonnage :**

Il existe deux types de l'échantillonnage : l'échantillonnage probabiliste et l'échantillonnage non probabilistes.

« L'échantillonnage probabiliste est ainsi appelé parce qu'il s'appuie sur la théorie des probabilités, théorie permettant de calculer la possibilité, c'est-à-dire : la probabilité qu'un évènement se produise, dans ce sens un échantillonnage probabiliste si chaque élément de la population a une chance déterminé et connu, à l'avance à être sélectionné pour faire partie de l'échantillon »<sup>10</sup>

La technique de l'échantillonnage est l'échantillonnage stratifié, c'est l'une des techniques probabilistes, « prélèvement d'un échantillon dans une population de recherche par un terrage à l'intérieur de sous-groupes ou strates, constitués des éléments ayants des caractéristiques communes.»<sup>11</sup>.

---

<sup>9</sup> IBID, p 247.

<sup>10</sup> IBID, p 247.

<sup>11</sup> M. Angers opcit, p 231.

# Chapitre 02 : Analyse et interprétation des résultats

## PARTIE PRATIQUE

### 1. Analyse des tableaux :

Tableau 1: représente le sexe.

Sexe	N° élèves	%
Garçons	50	42%
Filles	70	58%
Total	120	100 %

Le tableau ci-dessus illustre la répartition de l'échantillon selon le sexe, dont **42 %** des enquêtés sont de sexe masculin, et **58%** sont de sexe féminin.

Donc, on constate que la majorité de nos enquêtés sont de sexe féminin, cela est expliqué par le taux élevé du sexe féminin par-apport au sexe masculin dans cet établissement.

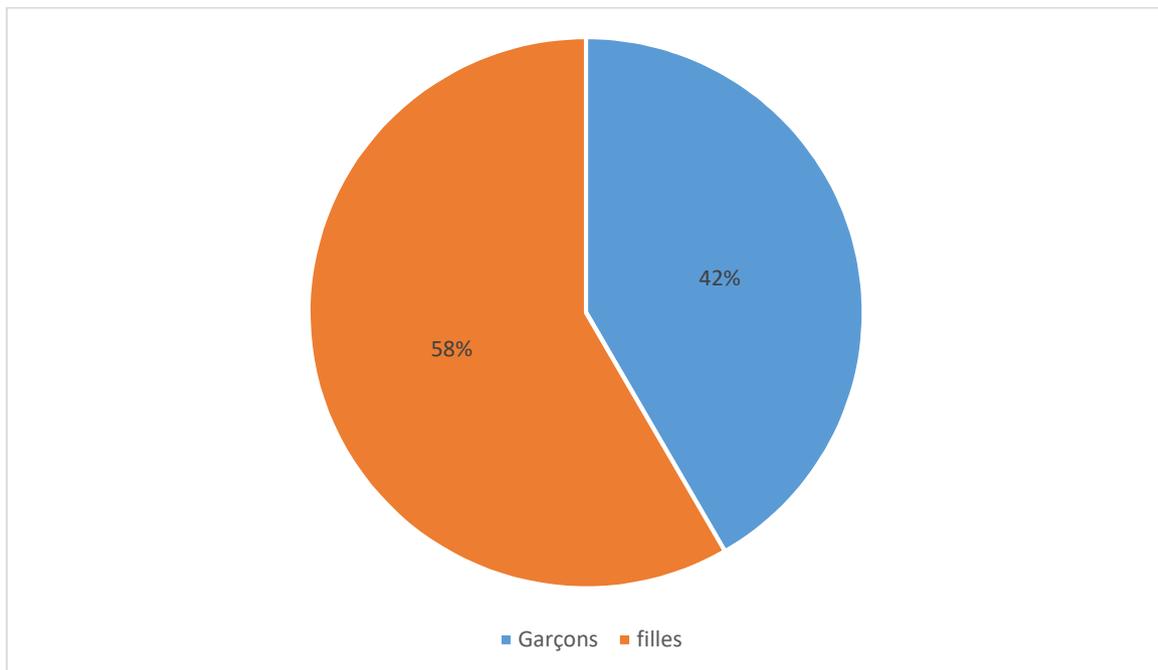


Figure 1 : la répartition de l'échantillon selon le sexe.

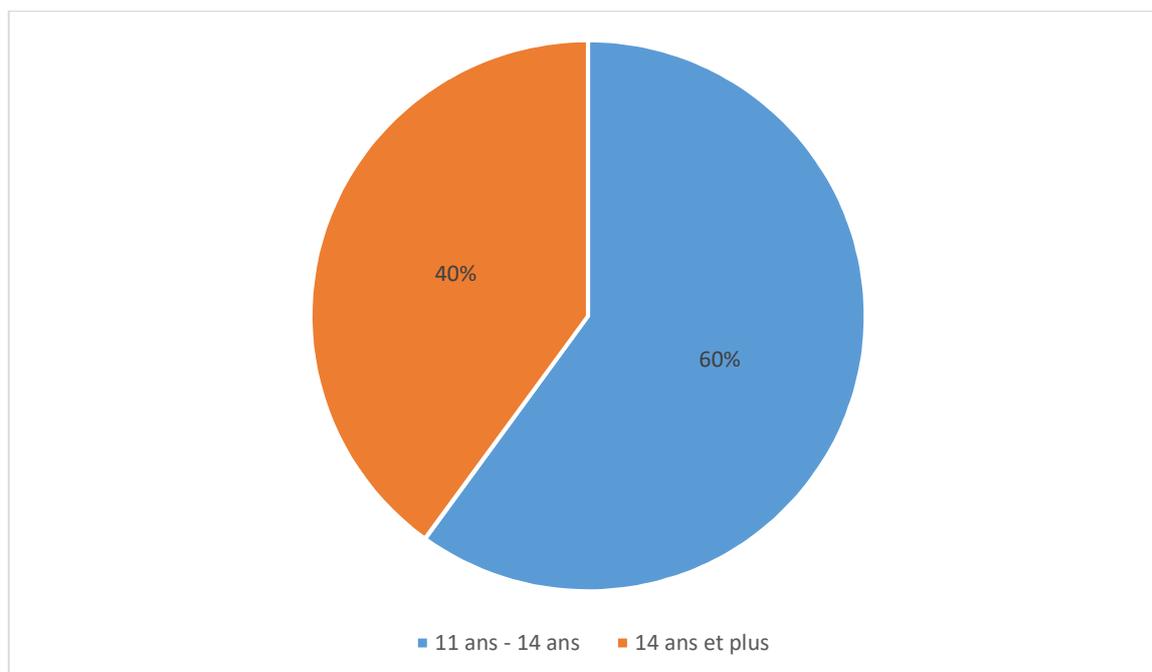
## PARTIE PRATIQUE

**Tableau 2: représente l'âge des élèves.**

L'âge	N° élèves	%
<b>11 ans – 14 ans</b>	<b>72</b>	<b>60%</b>
<b>14 ans et plus</b>	<b>48</b>	<b>40%</b>
<b>total</b>	<b>120</b>	<b>100 %</b>

Le tableau suivant nous démontre la répartition de l'échantillon selon les catégories d'âge, dont **60 %** des interrogés ont l'âge entre 11 ans et 14 ans, et **40 %** représente les enquêtés âgés entre 14 ans et plus.

Donc, on déduit que les enquêtés de notre échantillon ont majoritairement l'âge régulière entre 11 ans et 14 ans, ce qui nous aboutir à dire que l'âge des élèves du « CEM CHOUHADA BOURNINE » correspond à leurs niveaux scolaire.



**Figure 2: la répartition de l'échantillon selon l'âge.**

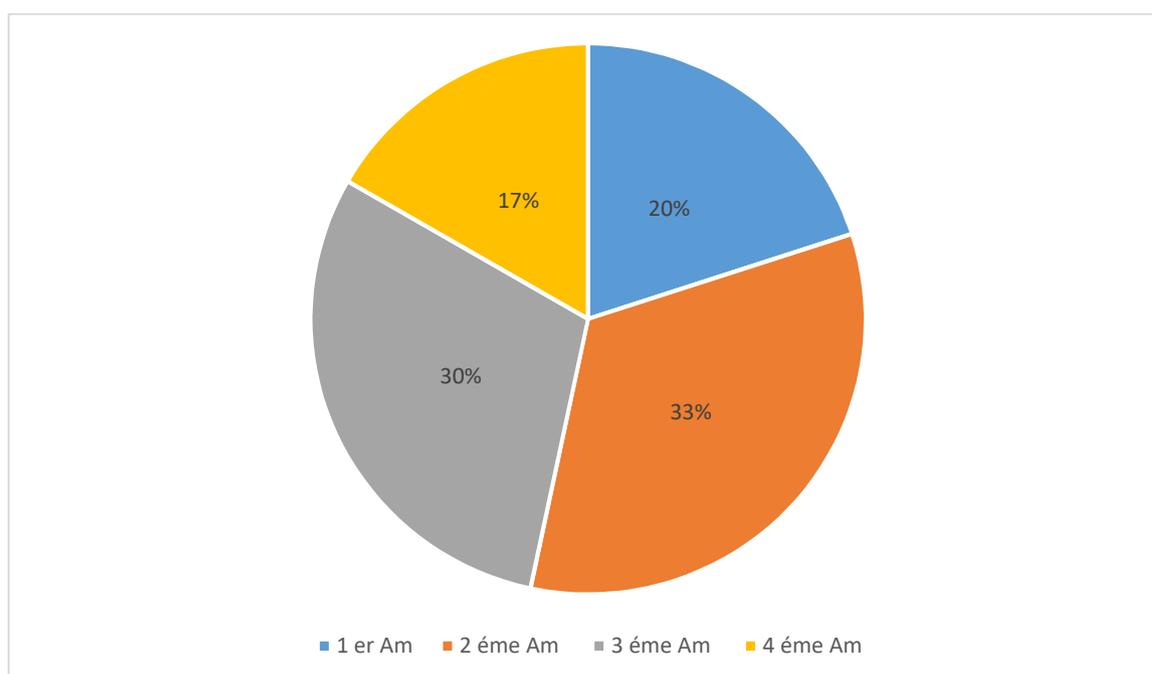
## PARTIE PRATIQUE

**Tableau 3: représente le niveau d'étude.**

Le niveau d'étude	N° élèves	%
1 <sup>ère</sup> Am	24	20%
2 <sup>ème</sup> Am	40	33%
3 <sup>ème</sup> Am	36	30%
4 <sup>ème</sup> Am	20	17%
<b>Total</b>	<b>120</b>	<b>100 %</b>

Le tableau ci-dessus illustre la répartition de l'échantillon selon le niveau d'étude dont **20%** de nos interrogés sont inscrits en 1<sup>ère</sup> Am, puis **33%** représente les enquêtés inscrits en 2<sup>ème</sup> Am, et **30%** sont inscrits en 3<sup>ème</sup> Am. Enfin en a la catégorie des 4<sup>ème</sup> Am représenté par un taux de **17%**.

Donc, on constate que la majorité de nos enquêtés sont inscrits en 2<sup>ème</sup> Am avec un taux de **33%** de l'ensemble des enquêtés.



**Figure 3: la répartition de l'échantillon selon le niveau d'étude.**

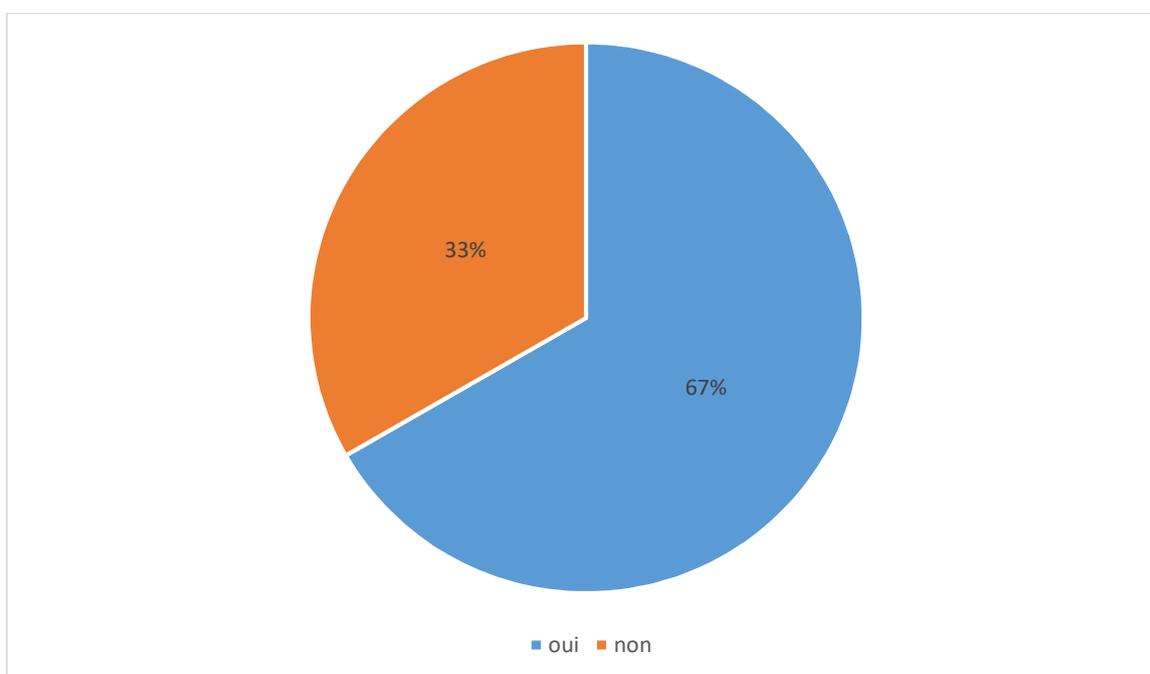
## PARTIE PRATIQUE

**Tableau 4: représente la pratique du sport en dehors de l'école.**

La pratique sportive	N. élèves	%
Oui	80	67%
Non	40	33%
Total	120	100%

Ce tableau représente les élèves pratiquant le sport en dehors de l'école, dont **33%** ont infirmés la pratique du sport en dehors de l'école, et **67 %** ont répondu par oui.

Donc, on remarque que la majorité des enquêtés pratiquent le sport civil, cela est justifié par la disponibilité des moyens et les infrastructures dans leurs ville.



**Figure 4: la répartition de l'échantillon selon la pratique du sport en dehors de l'école.**

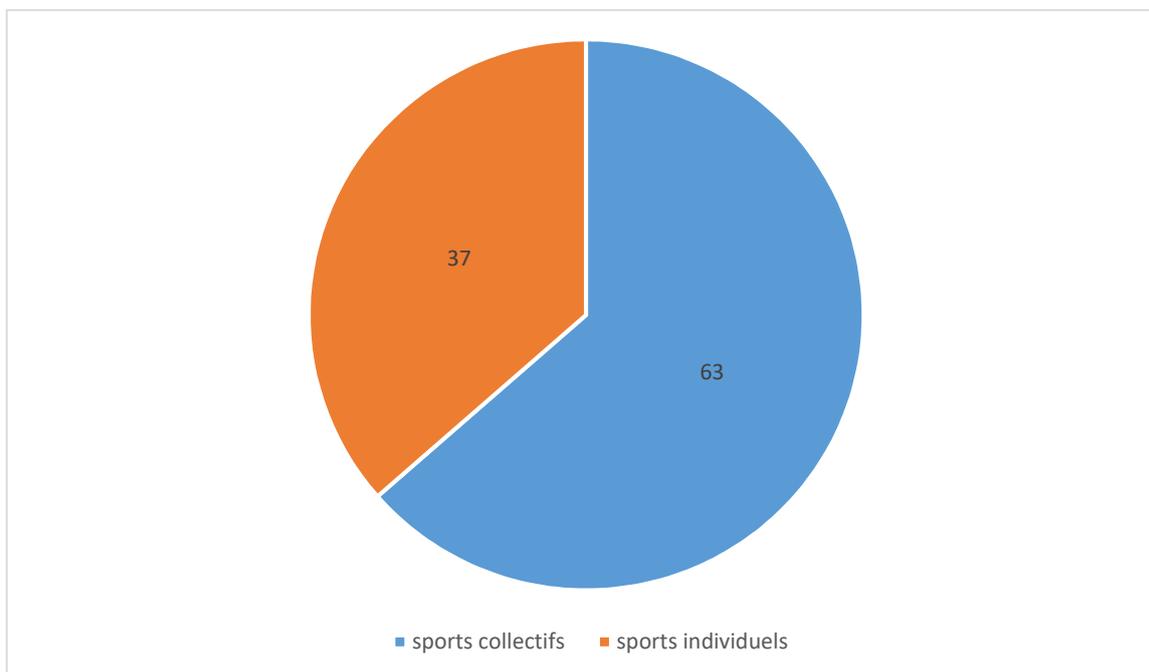
## PARTIE PRATIQUE

**Tableau 5: représente le choix des sports collectifs ou sport individuels.**

Le choix du sport	1 <sup>er</sup> AM	2 <sup>ème</sup> AM	3 <sup>ème</sup> AM	4 <sup>ème</sup> AM	Totale
Sport collectifs	15	30	20	11	63%
Sport individuels	9	10	16	9	37%
%	20%	33%	30%	17%	100%

Ce tableau ci-dessus représente le choix du sport, dont **63%** préfèrent les sports collectifs et **37%** des élèves préfèrent les sports individuels.

Donc, on remarque que la majorité des enquêtés ont préférés les sports collectifs que les sports individuels.



**Figure 5: la répartition de l'échantillon selon le choix des sports (Individuel, collectif).**

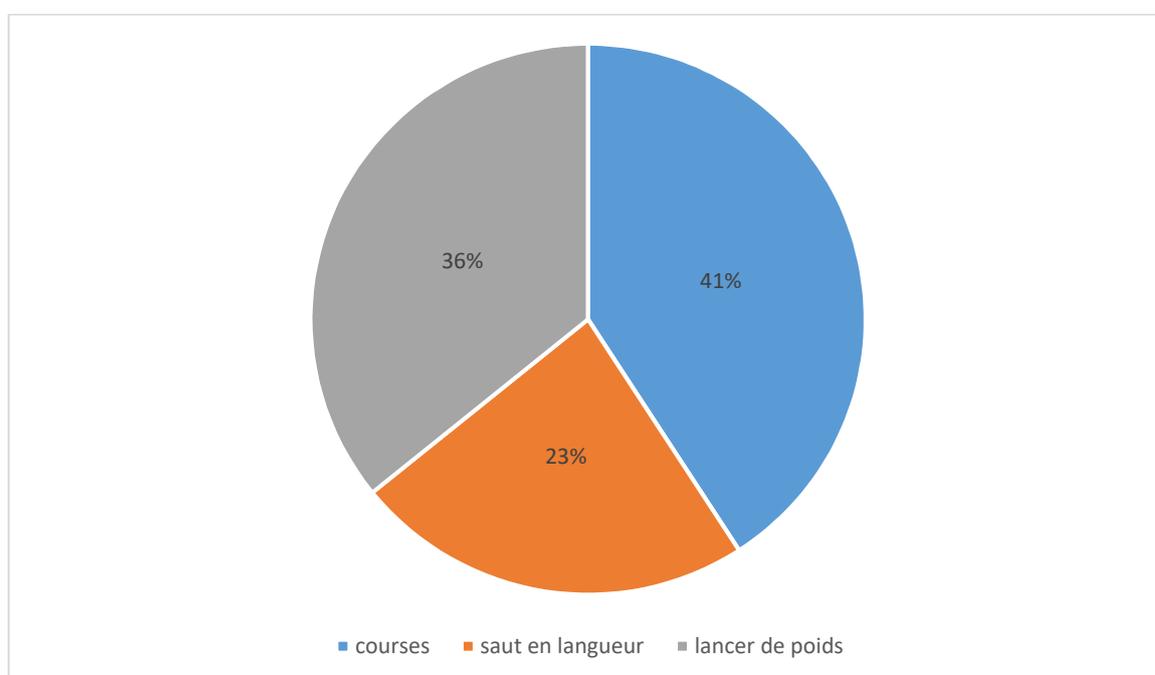
## PARTIE PRATIQUE

**Tableau 6 :représente la spécialité sportive individuelle préférée.**

Le sport individuel	1 <sup>er</sup> AM	2 <sup>ème</sup> AM	3 <sup>ème</sup> AM	4 <sup>ème</sup> AM	Totale
courses	4	20	15	10	41%
Saut en longueur	5	7	11	5	23%
Lancer de poids	15	13	10	5	36%
%	20%	33%	30%	17%	100%

Ce tableau ci-dessus représente la discipline individuelle la plus préférée, dont une grande partie de l'échantillon ont optés pour la courses avec un taux de **41%**, puis on a la discipline de lancer de poids avec un taux de **36%**, enfin le saut en longueur avec un taux de **23%**.

On remarque que la discipline individuelle la plus préférée est celle de course, cela correspond au développement de la discipline dans la ville, en conséquent on remarquant qu'un taux considérable des interrogés ont optés pour le lancer de poids.



**Figure 6 : la répartition de l'échantillon selon la discipline individuelle la plus préférée pendant la séance d'EPS.**

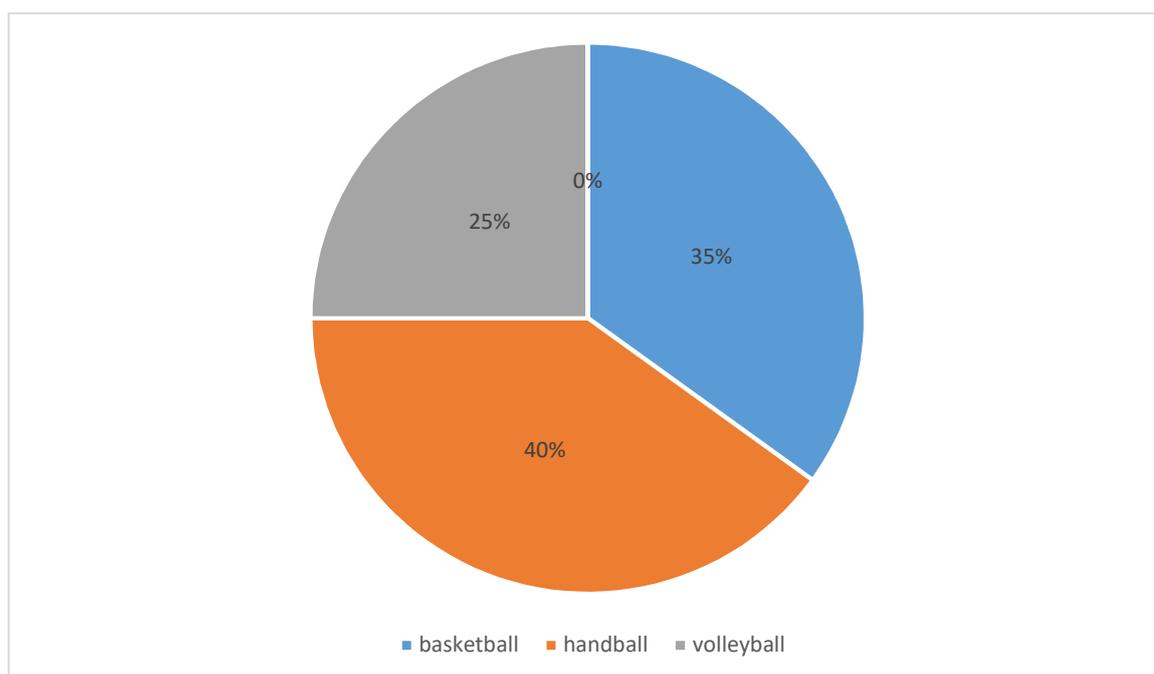
## PARTIE PRATIQUE

**Tableau 7: représente la discipline collective la plus intéressante pendant la séance d'EPS.**

Discipline collective	1 <sup>er</sup> AM	2 <sup>ème</sup> AM	3 <sup>ème</sup> AM	4 <sup>ème</sup> AM	Totale
<b>Basketball</b>	<b>11</b>	<b>15</b>	<b>13</b>	<b>3</b>	<b>35%</b>
<b>Handball</b>	<b>10</b>	<b>20</b>	<b>13</b>	<b>5</b>	<b>40%</b>
<b>Volleyball</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>10</b>	<b>12</b>	<b>25%</b>
<b>%</b>	<b>20%</b>	<b>33%</b>	<b>30%</b>	<b>17%</b>	<b>100%</b>

Ce tableau ci-dessus représente la discipline collective la plus intéressante, dont une grande partie de l'échantillon ont optés pour le hand-ball avec un taux de **40 %**, puis on a la discipline basket-ball avec un taux de **35 %**, et enfin on a la discipline volley-ball avec un taux de **25 %**.

Donc, et à partir de ce tableau on déduit à que la discipline la plus préférée par les élèves du « CEM CHOUHADA BOURNINE » est celle du handball, cela est justifier par l'existence des salles qui répond aux normes de cette dernière.



**Figure 7 : la répartition de l'échantillon selon la discipline collective la plus intéressante pendant la séance d'EPS.**

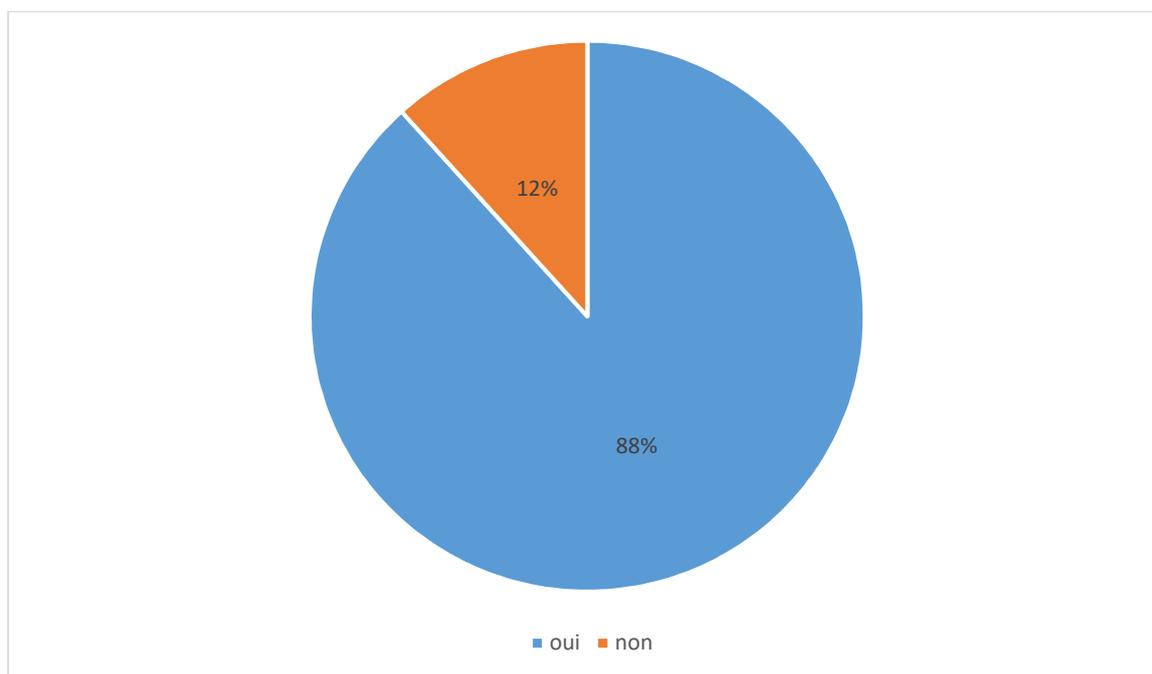
## PARTIE PRATIQUE

**Tableau 8 : représente l'attention des élèves selon les jeux.**

L'attention des élèves	1 <sup>er</sup> AM	2 <sup>ème</sup> AM	3 <sup>ème</sup> AM	4 <sup>ème</sup> AM	%
<b>oui</b>	<b>20</b>	<b>38</b>	<b>33</b>	<b>15</b>	<b>88%</b>
<b>Non</b>	<b>4</b>	<b>02</b>	<b>03</b>	<b>5</b>	<b>12%</b>
<b>%</b>	<b>20%</b>	<b>33%</b>	<b>30%</b>	<b>17%</b>	<b>100%</b>

Le tableau ci-dessus illustre la répartition de l'échantillon selon l'attention des élèves sur les jeux dont, la majorité de nos enquêtés ont opté pour la réponse oui avec un taux de **88%**, et **12%** pour la réponse non.

Donc, on constate que la majorité de nos interrogés ont le plaisir de pratiquer les jeux sportifs pendant les séances d'EPS.



**Figure 8 : la répartition de l'échantillon selon l'attention des élèves sur les jeux pendant une séance d'EPS.**

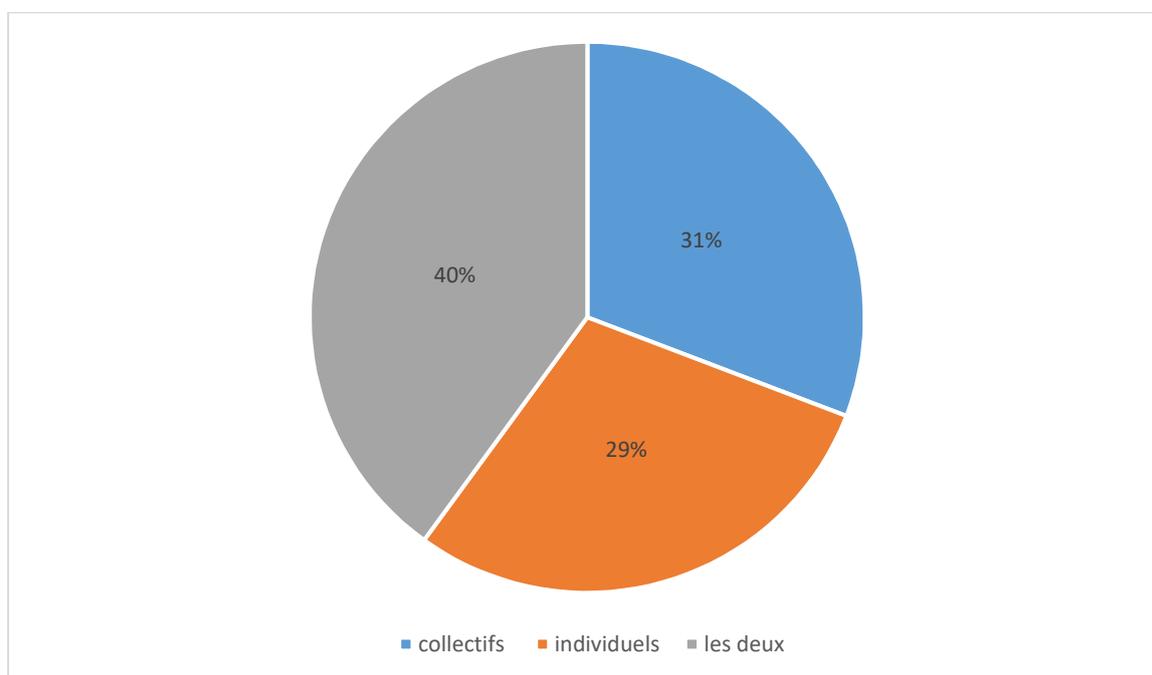
## PARTIE PRATIQUE

**Tableau 9 : représente les jeux selon leurs préférences.**

Jeux préférée	1 <sup>er</sup> AM	2 <sup>ème</sup> AM	3 <sup>ème</sup> AM	4 <sup>ème</sup> AM	Totale
collectifs	10	5	12	10	31%
individuels	8	15	8	4	29%
Les deux	6	20	16	6	40%
%	20%	33%	30%	17%	100%

Le tableau ci-dessus illustre la répartition de l'échantillon selon la préférence des jeux sportifs, dont **40%** de nos enquêtés préfèrent les deux, et **31%** ont choisi les jeux collectifs, le reste ont optés pour les jeux individuels avec un taux de **29%**.

Donc, on constate que la majorité de nos enquêtés préfèrent les deux (collectifs, individuels).



**Figure 9 : la répartition de l'échantillon selon la préférence des jeux.**

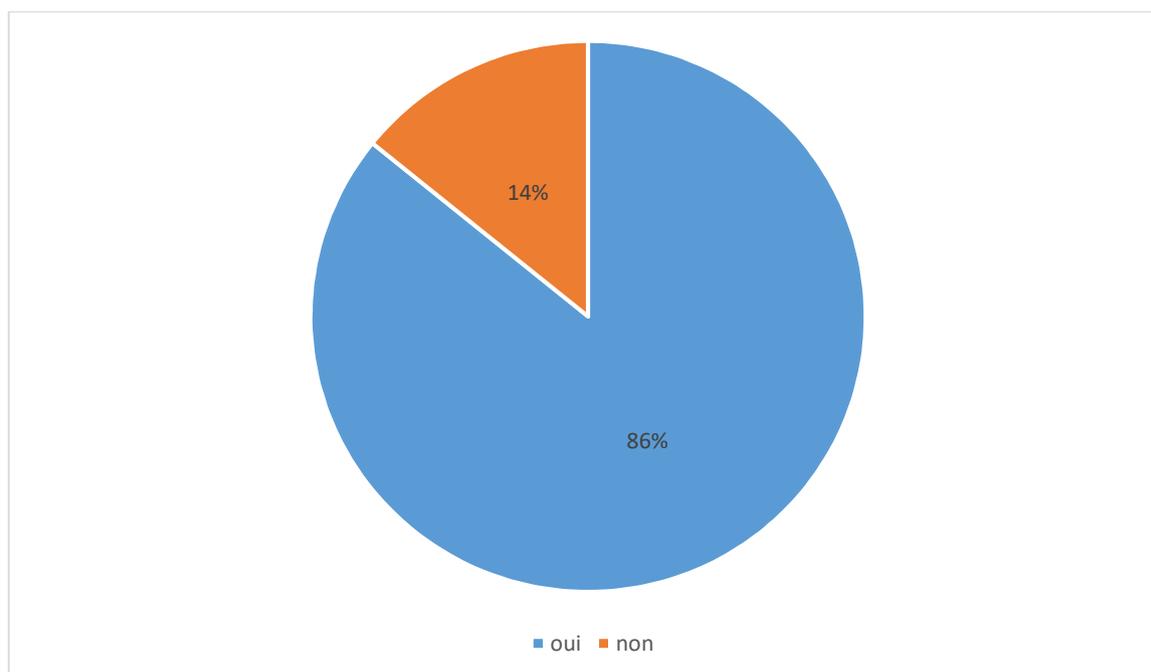
## PARTIE PRATIQUE

**Tableau 10 : représente l'importance des jeux.**

L'importance des jeux	1 <sup>er</sup> AM	2 <sup>ème</sup> AM	3 <sup>ème</sup> AM	4 <sup>ème</sup> AM	%
<b>Oui</b>	<b>20</b>	<b>38</b>	<b>30</b>	<b>15</b>	<b>86%</b>
<b>Non</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>14%</b>
<b>%</b>	<b>20%</b>	<b>33%</b>	<b>30%</b>	<b>17%</b>	<b>100%</b>

Le tableau ci-dessus représente l'importance des jeux, dont la majorité de nos enquêtes ont répondu majoritairement qu'elle est importante avec un taux de **86 %**, puis on a la catégorie qui ont répondu non avec un taux de **14 %**.

Donc à partir de ce tableau, on peut dire que l'ensemble de nos enquêtes ont qualifié les jeux sportifs comme un moyen important, ce qui nous conduit à dire que la majorité des élèves de cet établissement donnent une importance capitale à la pratique des jeux en l'EPS.



**Figure 10 : la répartition de l'échantillon selon l'importance des jeux au sein d'une séance d'EPS**

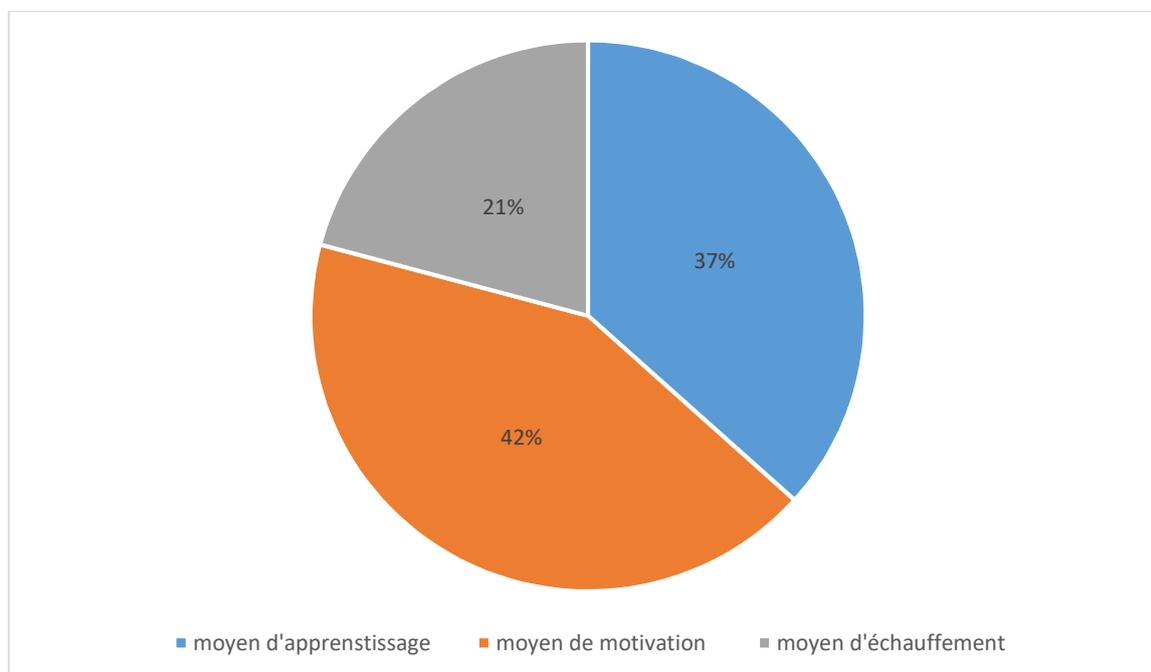
## PARTIE PRATIQUE

**Tableau 11 : représente le but des jeux sportifs.**

Le but des jeux	1 <sup>er</sup> AM	2 <sup>ème</sup> AM	3 <sup>ème</sup> AM	4 <sup>ème</sup> AM	%
<b>Moyen d'apprentissage</b>	<b>12</b>	<b>17</b>	<b>9</b>	<b>6</b>	<b>37%</b>
<b>Moyen de motivation</b>	<b>8</b>	<b>14</b>	<b>22</b>	<b>7</b>	<b>42%</b>
<b>Moyen d'échauffement</b>	<b>4</b>	<b>9</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>21%</b>
<b>%</b>	<b>20%</b>	<b>33%</b>	<b>30%</b>	<b>17%</b>	<b>100%</b>

Le tableau ci-dessus illustre que la majorité de nos enquêtés disent que les jeux aux cours des séances d'EPS est un moyen de motivation avec un taux de **42%**, et **37%** de nos enquêtés disent que les jeux aux cours des séances d'EPS sont un moyen d'apprentissage, enfin le reste disent que c'est un moyen d'échauffement avec un taux de **21%**.

Donc, on constate que la majorité des élèves du « CEM CHOUHADA BOURNINE » sont influencés positivement par les jeux aux cours des séances d'EPS c'est-à-dire ils sont motivés.



**Figure 11 : la répartition de l'échantillon selon le but des jeux sportifs durant une séance d'EPS**

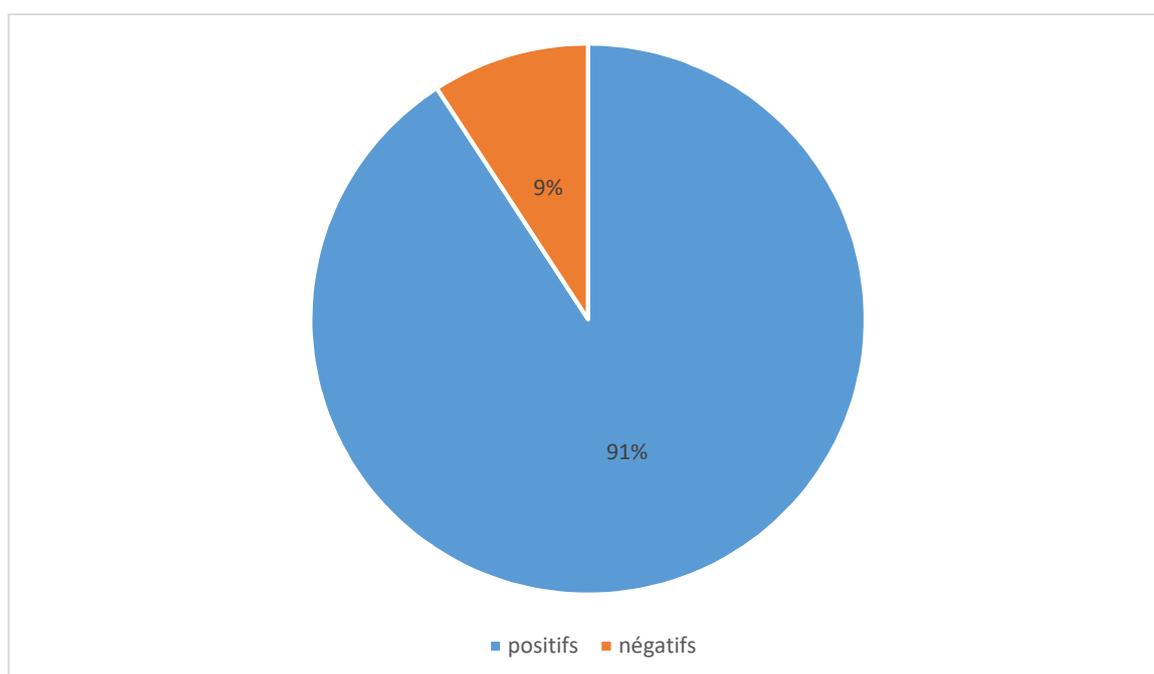
## PARTIE PRATIQUE

**Tableau 12 : représente l'avis des élèves sur l'effet des jeux.**

L'importance des jeux	1 <sup>er</sup> AM	2 <sup>ème</sup> AM	3 <sup>ème</sup> AM	4 <sup>ème</sup> AM	%
Positifs	22	37	31	19	91%
Négatif	2	3	5	1	09%
%	20%	33%	30%	17%	100%

D'après le tableau ci-dessus, on remarque que **91%** des enquêtés sentent à l'aise et positifs pendant la pratique des jeux dans une séance d'EPS, et **09%** ont répondu négatif, parce qu'ils ne se sentent jamais à l'aise aux séances d'EPS.

Donc, on constate que la majorité des élèves du « CEM CHOUHADA BOURNINE » sentent à l'aise pendant la pratique des jeux aux séances d'EPS.



**Figure 12 : la répartition de l'échantillon selon l'avis des élèves sur l'effet des jeux sportifs pendant les séances d'EPS.**

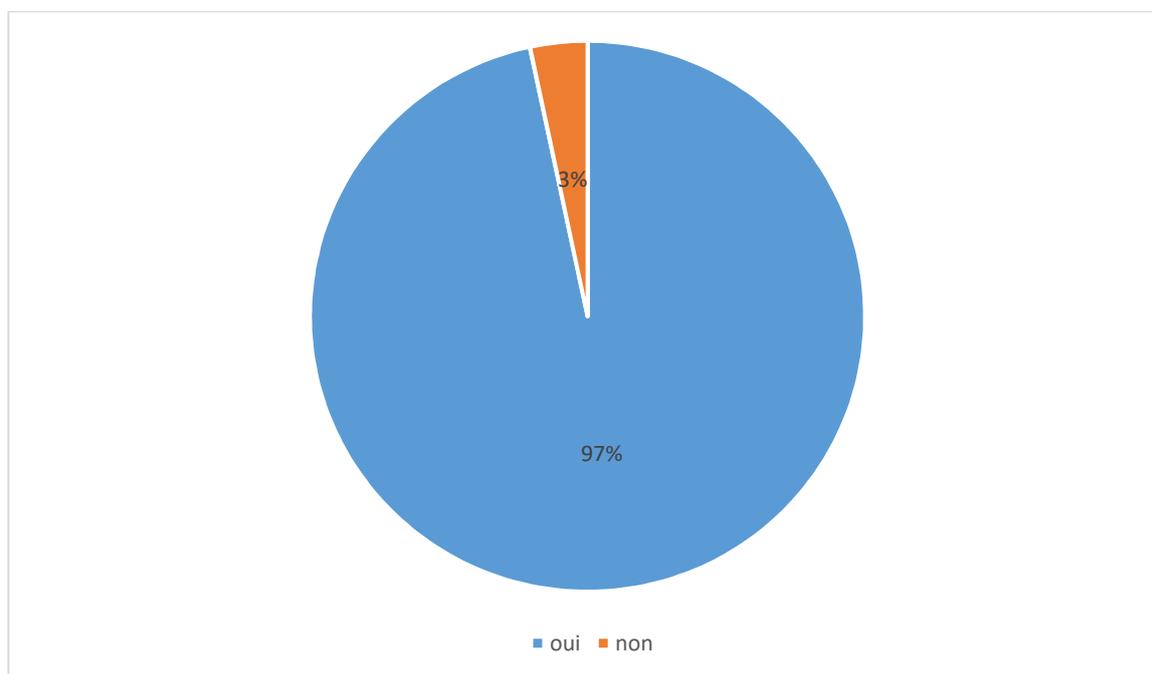
## PARTIE PRATIQUE

**Tableau 13 : représente la progressivité dans la séance.**

La progressivité	1 <sup>er</sup> AM	2 <sup>ème</sup> AM	3 <sup>ème</sup> AM	4 <sup>ème</sup> AM	%
Oui	24	37	35	20	97%
Non	0	3	1	0	03%
%	20%	33%	30%	17%	100%

Le tableau ci-dessus représente les enquêtés qui ont répondu par oui pour la progressivité en utilisant les jeux pendant la séance l'EPS comme un facteur qui permet d'avoir plus d'expérience en leurs capacités avec un taux de **97%**, et **03%** ont répondu négativement.

Donc, on constate que la majorité des élèves de cet établissement ont plus d'amélioration lors de la pratique des jeux dans la séance d'EPS.



**Figure 13 : la répartition de l'échantillon selon la progressivité des élèves en utilisant les jeux pendant la séance d'EPS.**

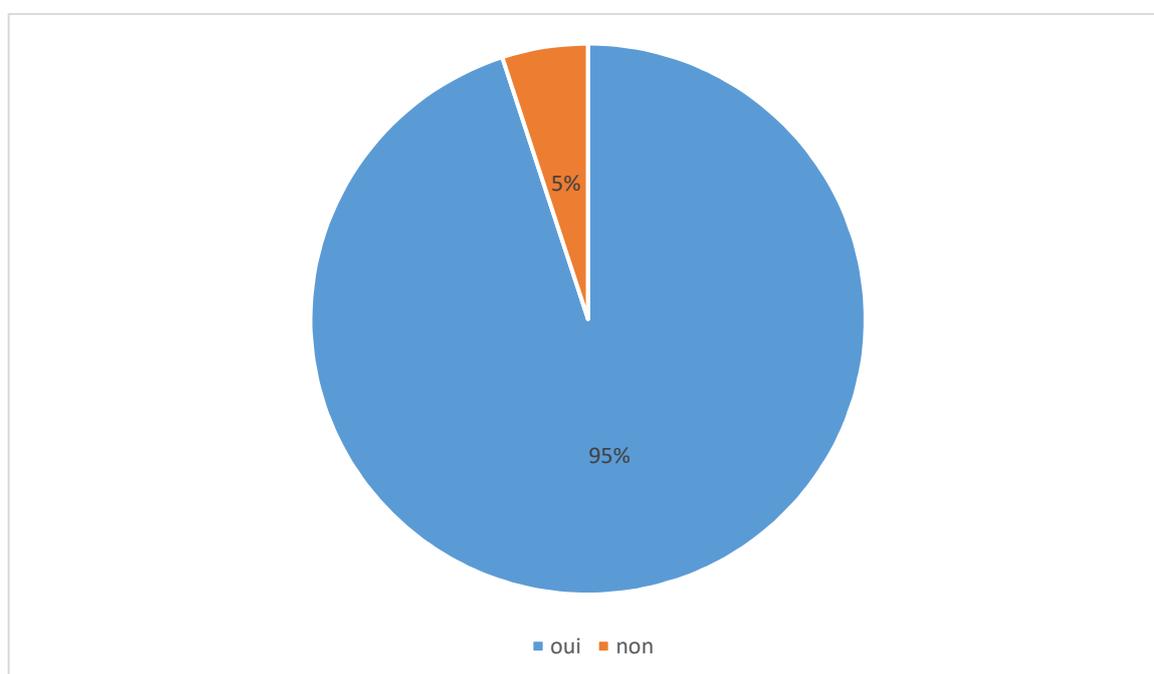
## PARTIE PRATIQUE

**Tableau 14: représente la facilité de la réalisation de l'exercice par la méthode des jeux.**

Méthode des jeux facilite l'exercice	1 <sup>er</sup> AM	2 <sup>ème</sup> AM	3 <sup>ème</sup> AM	4 <sup>ème</sup> AM	%
Oui	20	40	36	18	95%
Non	04	00	00	2	5%
%	20%	33%	30%	17%	100%

Le tableau ci-dessus démontre la facilité de réalisation de l'exercice par la méthode des jeux, dont **95%** ont répondu par oui, et **5%** ont répondu par non pour cette méthode.

Donc, on constate que la majorité des élèves de cet établissement ont répondu par oui avec un taux de **95%** pour la méthode des jeux dans les séances d'EPS car elle facilite la réalisation de l'exercice. Ce qui explique le rôle des jeux dans les séances d'EPS.



**Figure 14 : la répartition de l'échantillon selon la facilité de la réalisation de l'exercice par la méthode des jeux.**

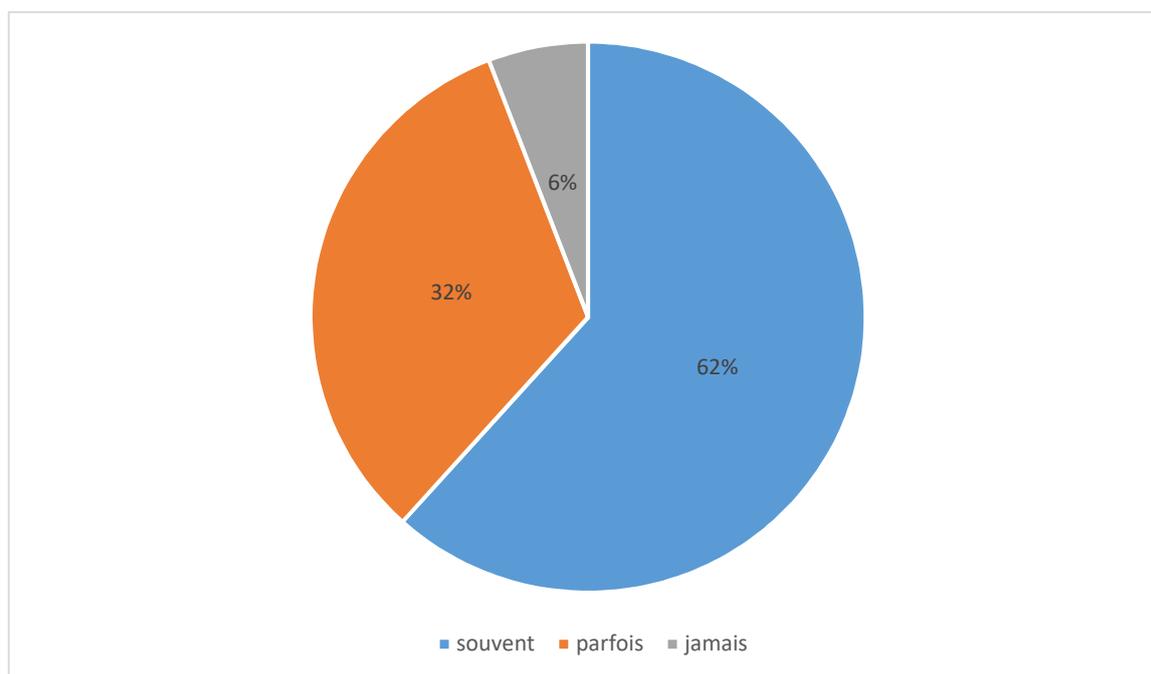
## PARTIE PRATIQUE

**Tableau 15 : représente le degré de la sensation positive.**

Le degré de la sensation positive	1 <sup>er</sup> AS	2 <sup>ème</sup> AM	3 <sup>ème</sup> AM	4 <sup>ème</sup> AM	%
<b>Souvent</b>	<b>12</b>	<b>22</b>	<b>28</b>	<b>12</b>	<b>62%</b>
<b>Parfois</b>	<b>10</b>	<b>14</b>	<b>08</b>	<b>7</b>	<b>32%</b>
<b>Jamais</b>	<b>02</b>	<b>04</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>6%</b>
<b>%</b>	<b>20%</b>	<b>33%</b>	<b>30%</b>	<b>17%</b>	<b>100%</b>

Le tableau ci-dessus illustre la répartition de l'échantillon selon la sensation positive des élèves durant les jeux pendant les séances d'EPS dont **62%** ont opté pour la réponse « souvent », puis **32%** représente les enquêtés qui ont répondu « parfois », enfin le reste de nos enquêtés ont répondu « jamais » avec un taux de **6%**.

Donc, on constate que la majorité de nos enquêtés ont répondu «souvent ». Ce qui explique que les jeux sont des facteurs de ponts de la réussite dans les séances d'EPS.



**Figure 15 : la répartition de l'échantillon selon la procuration de sensations.**

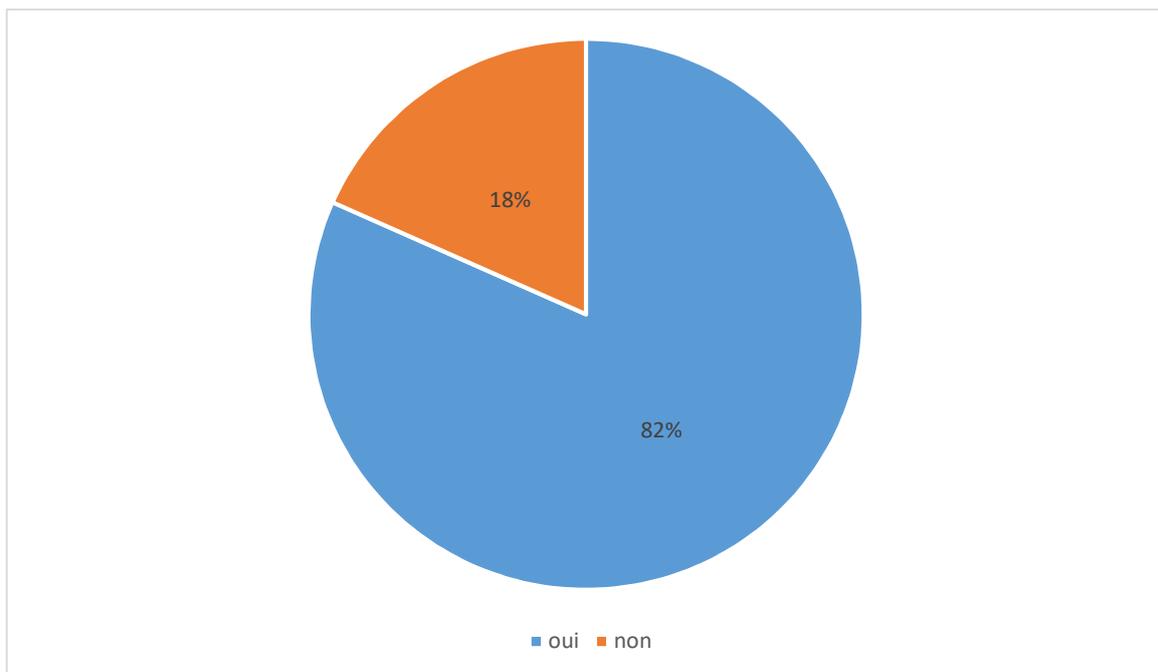
## PARTIE PRATIQUE

**Tableau 16 : représente la motivation dans une séance animée par les jeux.**

La motivation dans la séance	1 <sup>er</sup> AM	2 <sup>ème</sup> AM	3 <sup>ème</sup> AM	4 <sup>ème</sup> AM	%
<b>Oui</b>	<b>18</b>	<b>30</b>	<b>33</b>	<b>17</b>	<b>82%</b>
<b>Non</b>	<b>06</b>	<b>10</b>	<b>03</b>	<b>03</b>	<b>18%</b>
<b>%</b>	<b>20%</b>	<b>33%</b>	<b>30%</b>	<b>17%</b>	<b>100%</b>

Le tableau ci-dessus illustre que la majorité de nos enquêtés ont répondu par oui pour qu'ils sont motivés pendant la séance animée par les jeux avec un taux de **82%**, puis **18%** des enquêtés ont répondu par non.

Donc, on constate que les élèves du « CEM CHOUHADA BOURNINE » sont toujours bien motivés pendant les séances d'EPS qui contiennent des jeux.



**Figure16 : la répartition de l'échantillon selon la motivation dans une séance animée par les jeux.**

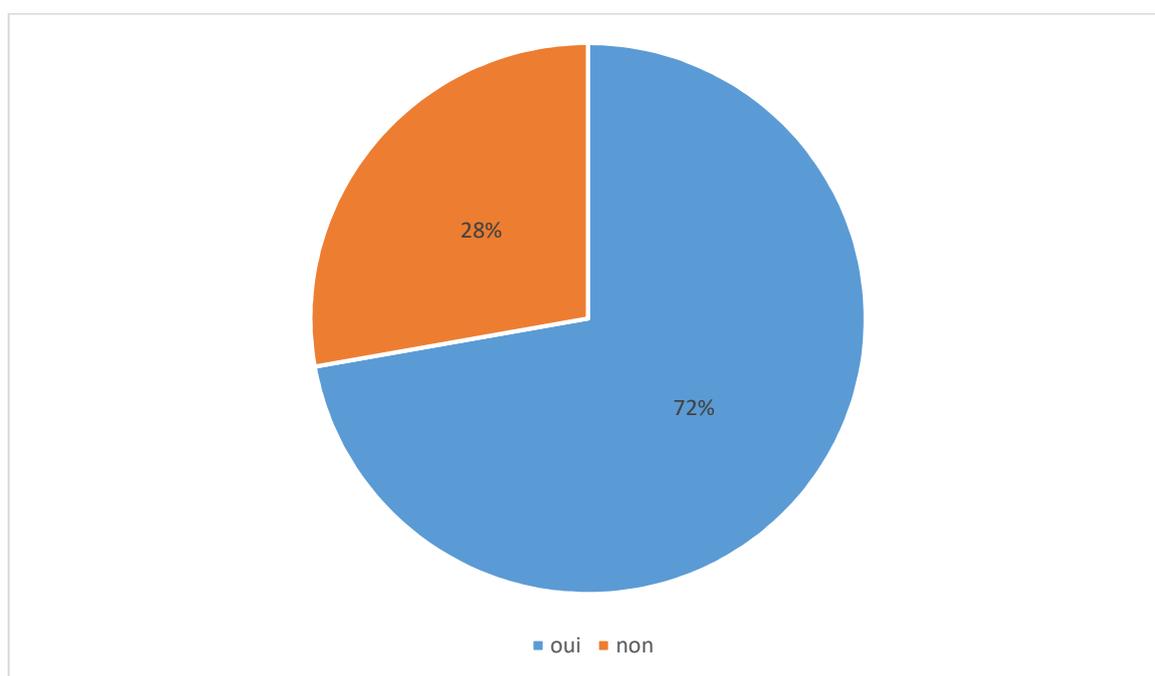
## PARTIE PRATIQUE

**Tableau17 : représentel'aide des jeux sportifs à la motivation et la réalisation des objectifs dans les séances d'EPS.**

L'aide des jeux	1 <sup>er</sup> AM	2 <sup>ème</sup> AM	3 <sup>ème</sup> AM	4 <sup>ème</sup> AM	%
<b>Oui</b>	<b>15</b>	<b>25</b>	<b>32</b>	<b>15</b>	<b>72%</b>
<b>Non</b>	<b>09</b>	<b>15</b>	<b>04</b>	<b>05</b>	<b>28%</b>
<b>%</b>	<b>20%</b>	<b>33%</b>	<b>30%</b>	<b>17%</b>	<b>100%</b>

Le tableau ci-dessus représente les enquêtés qui ont répondu par oui pour l'aide des jeux sportifs sur la motivation et la réalisation des objectifs avec un taux de **72%**. Et **28%** ont répondu négativement.

Donc, on constate que la majorité des élèves de cet établissement sont pour l'aide des jeux sportifs. Ce qui explique le rôle important des jeux dans la motivation des élèves et la réalisation des objectifs.



**Figure 17 : la répartition de l'échantillon selon l'aide des jeux à la motivation et la réalisation des objectifs dans les séances d'EPS.**

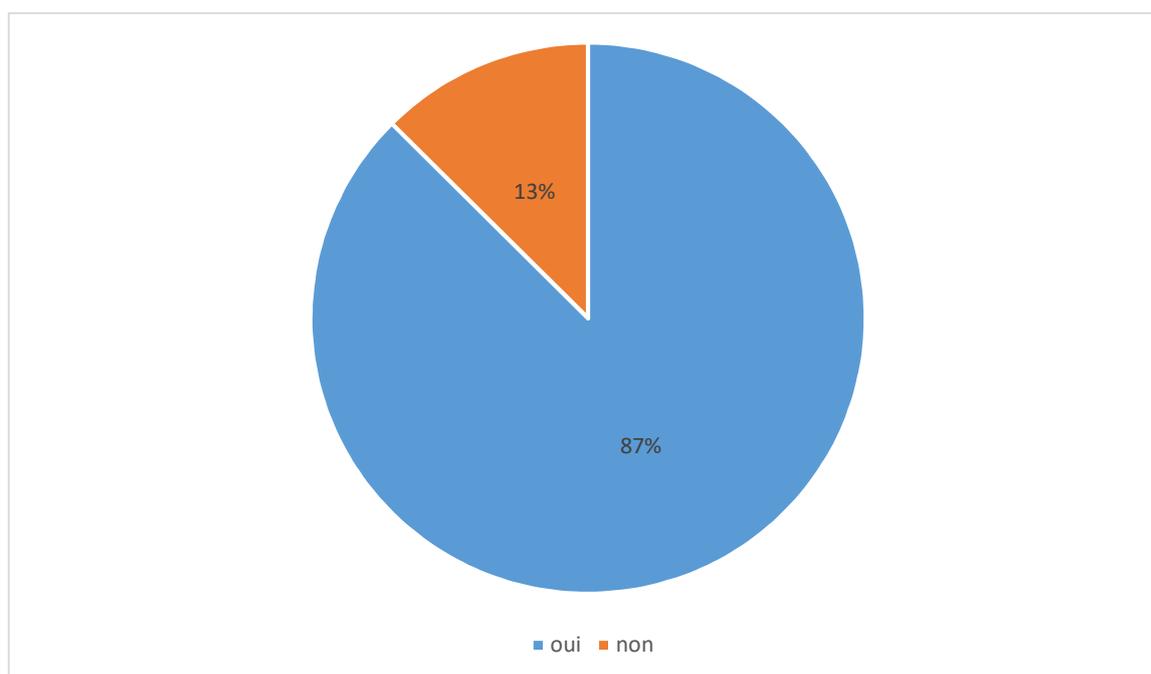
## PARTIE PRATIQUE

**Tableau 18 : représente les points forts et les points faibles des élèves.**

les points forts et les points faibles	1 <sup>er</sup> AM	2 <sup>ème</sup> AM	3 <sup>ème</sup> AM	4 <sup>ème</sup> AM	%
Oui	23	38	28	16	87%
Non	1	2	8	4	13%
%	20%	33%	30%	17%	100%

Le tableau ci-dessus démontre les points forts et les points faibles des élèves pendant les séances d'EPS, dont **87%** des enquêtés ont répondu par oui, et **13%** ont répondu par non.

Donc, on remarque que la majorité des enquêtés de cette établissement sont au mesure de connaître leurs points forts et points faibles dans les séances d'EPS.



**Figure 18 : la répartition de l'échantillon selon les points forts et les points faibles de l'élèvelors de la séance d'EPS.**

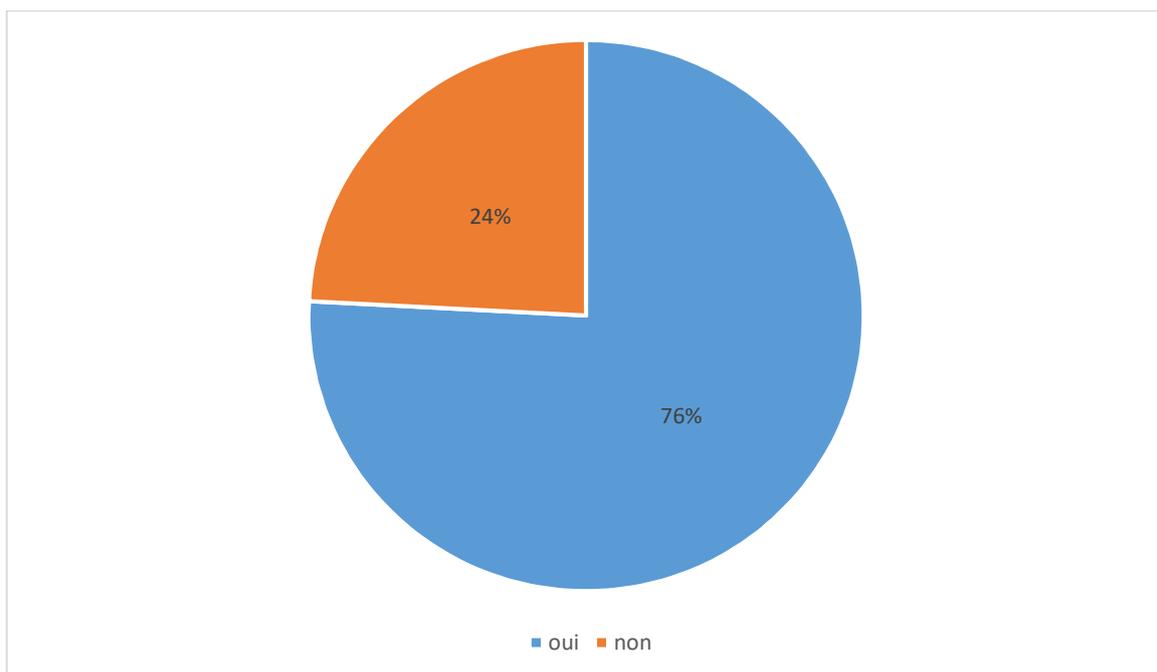
## PARTIE PRATIQUE

**Tableau 19 : représente la favorisation des jeux dans le milieu scolaire et à la réalisation des objectifs opérationnels.**

Le degré de favorisation des jeux	1 <sup>er</sup> AM	2 <sup>ème</sup> AM	3 <sup>ème</sup> AM	4 <sup>ème</sup> AM	%
Oui	19	32	26	14	76%
Non	5	8	10	6	24%
%	20%	33%	30%	17%	100%

Le tableau ci-dessus illustre que la majorité de nos enquêtés ont répondu par oui que l'utilisation des jeux favorise la motivation en milieu scolaire et participe à la réalisation des objectifs opérationnels avec un taux de **76%**, et non par un taux de **24%**.

Donc, on constate que la majorité des élèves sont d'accord que les jeux sportifs favorisent la motivation en milieu scolaire et aident à atteindre les objectifs opérationnels.



**Figure 19 : la répartition de l'échantillon selon la favorisation des jeux à la motivation et à la réalisation des objectifs opérationnels au milieu scolaire.**

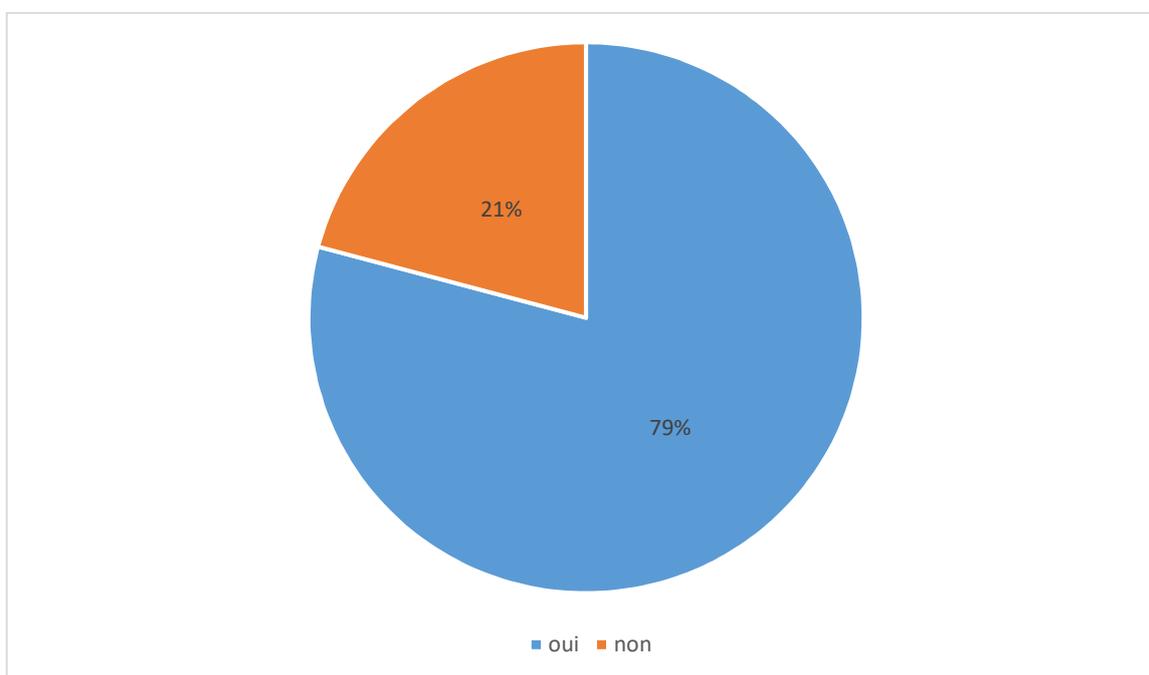
## PARTIE PRATIQUE

**Tableau 20 : représente la source de motivation et la réalisation des objectifs opérationnels pendant un cycle d'enseignement.**

La source de motivation et des objectifs	1 <sup>er</sup> AM	2 <sup>ème</sup> AM	3 <sup>ème</sup> AM	4 <sup>ème</sup> AM	%
Oui	16	36	29	14	79%
Non	8	4	7	6	21%
%	20%	33%	30%	17%	100%

Le tableau ci-dessus représente les enquêtés qui ont répondu par oui pour que les jeux sont la source de motivation des élèves et un facteur de réalisation des objectifs opérationnels dans un cycle d'enseignement avec un taux de **79%**, et **21%** ont répondu par non.

Donc, on constate que la majorité des élèves de cet établissement déclarent que les jeux sont une source de participation et réalisation des buts tracés pendant un cycle d'enseignement.



**Figure 20 : la répartition de l'échantillon selon la source de motivation des élèves et de réalisation des objectifs opérationnels pendant un cycle d'enseignement.**

### Discussion et vérification des hypothèses :

D'après notre enquête sur le terrain, sous le thème « **Le rôle des jeux sportifs sur la motivation et la réalisation des objectifs opérationnels au CEM (11 à 14 ans)** » on a conclu les résultats suivants :

D'après les résultats des tableaux, on constate que la majorité des élèves de différents niveaux ont affirmé que les jeux sportifs ont une influence positive sur la motivation des élèves dans les séances d'EPS, ainsi la majorité de nos enquêtés ont exprimés majoritairement qu'ils préfèrent les séances d'EPS soient animées par des jeux.

On référant au tableau N°10 on remarque que les élèves du CEM CHOUHADA BOURNINE préfèrent des séances d'EPS animées par des jeux, et avec un taux de 86%, ce qui explique le rôle des jeux et l'implication positive des élèves dans les séances d'EPS, et comme résultat ; les élèves gardent toutes leurs motivations et participation aux séances d'éducation physique et sportive.

On référant aux tableaux N°8,14,15,16, on constate que les élèves du CEM CHOUHADA BOURNINE sont motivés par les jeux sportifs dans les séances d'EPS, le fait d'avoir un taux très élevé des enquêtés qui confirment le plaisir et la volonté et le sérieux de pratiquer les jeux sportifs , et la forte participation des élèves aux jeux dans les séances d'EPS, et que les états des élèves est motivantes qui due au développement du profil motivationnel, ce qui motive d'avantage les élèves par-apport aux autres matières, et comme résultat fondamentale ; les jeux sportifs est un moyen de motivation pour les élèves au sein des séances d'EPS.

Et ainsi que, la majorité de nos enquêtés affirment que les jeux sportifs facilitent la réalisation des objectifs des séances avec un taux de 72 %, et que les jeux sportifs jouent un rôle important dans l'intégration des élèves et ces derniers permettent la décompression psychologique et renforcent la relation entre les élèves et procurent des sensations positives comme la joie et la bonne humeur.

Donc, et à partir de ces résultats obtenus, on peut dire que nos hypothèse de la recherche est **confirmée** par la majorité des enquêtés de notre échantillon, ce qui explique l'impact des jeux sportifs sur la motivation des élèves et la réalisation des objectifs dans les séances d'EPS.

# Conclusion générale

### **Conclusion :**

Durant ce travail, nous avons observé que le thème de la motivation et les jeux sportifs dans les séances d'EPS est complexe. Un grand nombre d'ouvrages s'y intéresse. De ce fait, il a été indispensable de cibler les éléments les plus intéressants en vue de la problématique de ce mémoire. Notre thème n'a pas été choisi au hasard, mais il est lié à plusieurs facteurs tels que : le développement de la pratique sportive au sein des établissements scolaires et son rôle dans la motivation des élèves.

La motivation scolaire est une thématique relativement vaste et complexe. De très nombreuses recherches ont été réalisées sur le sujet et les avis restent encore partagés à certains niveaux.

L'objectif visé dans la présente analyse était de fournir au lecteur les informations nécessaires pour comprendre le concept de motivation, lui permettre d'avoir un aperçu sur les différentes variables l'influençant mais également de percevoir l'impact considérable de la motivation sur l'apprentissage. Ces quelques outils pourraient peut-être initier quelques pistes d'action pour soutenir la motivation de l'élève.

On conclure à dire que l'élève participe aux jeux durant les séances d'EPS, et des sensations positives, des connaissances relatives au sport et aux techniques d'entraînements.

Le cadre théorique de ce travail a permis de mettre en évidence le fait que les jeux sportifs dans les séances d'EPS et la motivation dépendent d'un grand nombre d'éléments. Elles sont liées à des besoins particuliers de chaque élève et indispensables à l'atteinte des buts propres à chaque adolescent.

Cette étude a permis d'avoir des résultats intéressants qui permettent de mieux comprendre les jeux sportifs dans les séances d'activités physique et sportives et la motivation en milieu scolaire.

Le climat motivationnelle instauré par les jeux sportifs et perçus par les élèves et orienté à la fois vers la maîtrise et vers l'égo, la motivation à la pratique des jeux sportifs dans les séances d'EPS en contexte scolaire est autodéterminé.

## CONCLUSION GENERALE

Les résultats de notre recherche montrent que les jeux dans les séances d'EPS influent positivement sur la motivation et la réussite scolaire. Donc et suite à nos résultats obtenus on a confirmé que les jeux sportifs influent positivement sur la motivation des élèves et la réalisation des objectifs dans les séances d'éducatons physique et sportives.

Donc, comme conclusion de notre mémoire on peut dire que le sport en générale et spécifiquement les jeux collectifs et individuelles, elle aide à développer l'esprit du groupe et le respect entre les élèves et assure leurs moment de plaisir d'apprendre.

# Bibliographie

## LISTE BIBLIOGRAPHIQUE

### Les ouvrages :

- **Bayer, C.** (1995). L'enseignement des jeux sportifs collectifs, Paris, Vigot, 4<sup>ème</sup> édition.
- (**Briere** et all 1995).
- (**Bulletin** officiel spécial n° 2 du 19 février 2009)
- (**Carole Sève**, 2009, p128-130).
- (**Chouinard, R.**, Plouffe, C. & **Archambault, J.** (2006).
- Collège Le Grand Beauregard « Présentation et objectifs de l'EPS »
- Comment organiser l'enseignement de l'EPS à l'école inspection académique, académie de Montpellier, P3
- **CONNOLY (1977)** cite in, **SENERIS** « la leçon d'EPS » deuxième édition, **Vigot**, Paris, 2002, P, 93
- **C.PINEAU**, introduction à une didactique de l'EP, dossier EPS 1990 n°8
- **D'après le Manuel de la brochure 5**, (Bucher et al., 1998-2000, p.8)
- **D'après Pierre Parlebas** (1981)
- (**Darveau, P. & Viau, R.** (1997).
- (**Dupont** et all ,2009).
- **Gréhaigne, J.F.** Du bon usage des règles d'action, échange et controverse, Paris, APECC.1991
- Groupe de relecture des programmes du pôle des sciences au collège 2003
- **Jean Bréhon et Natalie Niedzwialowska**, Enseigner l'EPS entre le dire et le faire 40.
- J. P. famose (1990)
- Le nouveau CAP, l'enseignement de l'éducation physique et sportive dans la voie professionnelle, projet proposé par le groupe d'experts dans le ministère de l'éducation française, p 1
- (**Lieury, 1996**).
- **M. Grawitz**. Lexique des sciences sociales, 4<sup>em</sup> éd, DALLOZ, paris, 2004, p.285, 286

## LISTE BIBLIOGRAPHIQUE

- **Millar Susanna**, La psychologie du jeu, Paris, Petite bibliothèque Payot, 1968.
- **Mombaerts, E.** (1999). Pédagogie du football, apprendre à jouer ensemble par la pratique du jeu, Paris, Vigot.p.06
- **Norbert sillamy** (1983, p 444)
- **Pier parlebas** page 2.annex au PAD- 2001.
- **P.parlebas**
- **Raymond Thomas**, (1991, p 32)
- (**R. Thomas** (1991. p 34).
- **SENER.S.R** « la leçon D'EPS » (2éme) édition, vigot, paris, 2002, p, 87.
- **Thorpe, R., Bunker, D., & Almond, L.** (1986). Rethinking games teaching, Loughborough, U.K. / University of technology, Department of physical education and sport science.
- (**Vallerand et Grouzet**, 2001). Vallerand et All. (1992,1993)
- (**Vallerand et Grouzet**, 2001) (**Vallerand et Thill**, 1997)
- **Viau** (1994).
- **Vincent Lamotte.** (2005), « l'explicite de l'enseignement de l'EPS », presses universitaire de France, 2005, 6, avenu Reille ,75014 paris .p14

### Les dictionnaires :

- dictionnaire.sensagent.leparisien.fr > Jeu sportif > fr-fr.

### Les sites :

- ([http://ienhagnord.site.acstrasbourg.fr/IMG/pdf/docs\\_eps/Dossier%20jeux%20collectifs.pdf](http://ienhagnord.site.acstrasbourg.fr/IMG/pdf/docs_eps/Dossier%20jeux%20collectifs.pdf))
- (<http://ww2.ac-poitiers.fr/eps/spip.php?article64>)
- <http://lesdefinitions.fr/jeux-sportifs>
- <https://www.larousse.fr/dictionnaire/français/jeu/44887>

## LISTE BIBLIOGRAPHIQUE

- <http://www.animation.free.fr>-avril 2001- Olivier EPRON enfant Animation Education

-(<http://pdagogieetphilosophiedujeu.blogspot.ch/>) de Nicole de Grandmont (Ph.D. en orthopédagogie de l'Université de Montréal), en rapport avec Le livre du même nom qu'elle a écrit en 1989.

# Annexe

**Questionnaire :**

**1. Sexe :**

- Un garçon.
- Une fille.

**2. Age :**

- 11 ans – 14 ans
- 14 ans et plus

**3. Niveau d'étude :**

- 1<sup>er</sup> Am
- 2<sup>ème</sup> Am
- 3<sup>ème</sup> Am
- 4<sup>ème</sup> Am

**4. Pratiquez-vous le sport en dehors de l'école ?**

- Oui
- Non

**5. Avez-vous une préférence pour les sports collectifs ou bien les sports individuels ?**

- Sports individuels
- Sports collectifs

**6. Quelle spécialité sportive individuelle préférez-vous ?**

- Courses
- Saut en longueur
- Lancer de poids

**7. Quelle spécialité sportive collective préférez-vous ?**

- Handball
- Volleyball
- Basketball

**8. Pensez-vous que les jeux attirent votre attention ?**

- Oui
- Non

**9. préférez-vous les jeux ?**

- Collectifs
- Individuelle
- Les deux

**10. Pensez-vous que les jeux occupent une place importante dans la séance d'EPS ?**

- Oui
- Non

**11. Dans quel but considérez-vous les jeux sportives, dans le but :**

- D'apprentissage
- De motivation
- D'échauffement

**12. Comment voyez-vous l'effet des jeux sur la séance ?**

- Positif
- Négatif

**13. Pensez-vous qu'il existe une progressivité pendant l'utilisation des jeux dans la séance d'EPS ?**

- Oui
- Non

**14. Est-ce que la méthode des jeux vous facilite la réalisation des exercices ?**

- Oui
- Non

**15. Est-ce que les jeux vous procurent des sensations positives comme :( la joie, la bonne humeur...) ?**

- Souvent
- Parfois
- Jamais

**16. Est-ce que la séance animée par les jeux sportifs est motivante ?**

- Oui
- Non

**17. pensez vous que les jeux sportifs aide à vous motiver et réaliser l'objectif de la séance d'EPS ?**

- Oui
- Non

**18. Est-ce que les jeux vous permettent de mieux vous connaitre (les points forts et les points faibles) ?**

- Oui
- Non

**19. Pensez-vous que l'utilisation des jeux sportifs pendant les séances d'EPS favorise la motivation en milieu scolaire et participe à la réalisation des objectifs opérationnels ?**

- Oui
- Non

**20. Seriez-vous d'accord que les jeux sportifs est une source de motivation pour les élèves et un moyen pour la réalisation des objectifs opérationnels pendant un cycle d'enseignement ?**

- Oui
- Non

## RESUME

### **Résumé :**

Dans le cadre de ce mémoire, on s'est intéressés à la thématique « Le rôle et l'importance des jeux sportifs sur la motivation des élèves dans les séances d'EPS », et on a choisi comme sujet « les représentations de l'EPS chez les élèves du CEM garçons et filles ». La problématique de ce travail est la suivante : quel rôle et quelle importance les garçons et les filles donnent-ils aux jeux sportifs ?

L'échantillon de notre recherche est constitué de 120 élèves d'un niveau moyenne des deux sexes filles et garçons et de tous les niveaux d'étude.

L'objectif de notre recherche est de faire ressortir le rôle et l'importance des jeux sportifs sur la motivation des élèves dans les séances d'EPS, donc on a opté à définir les avantages et les objectifs et les différents types des jeux sportifs, d'après notre enquête sur le terrain on est arrivé à proposer d'intégrer les jeux sportifs et adapté pour le développement des acquisitions psychomotrices des élèves et pour qu'ils participent aux séances d'EPS avec plaisir et avec leurs propres volontés et de briser la glace entre l'enseignant et ses élèves.

A travers notre recherche nous avons constaté que la méthode des jeux a pour objectif de créer un climat motivationnel entre les élèves et permette aussi aux apprenants de réaliser leurs objectifs.

### **Abstract:**

As part of this thesis, we focused on the theme "The role and importance of sports games on the motivation of students in sport sessions", and we chose as subject "representations of the sport sessions among middle school boys and girls". The problematic of this work is the following: what role and what importance do boys and girls give to sport games?

Our research samples made up of 120 middle school students of both sexes, girls and boys, and all levels of study.

## RESUME

The objective of our researches to highlight the role and the importance of sports games on the motivation of students in the PE sessions, so we opted to define the advantages and the objectives and the different types of sports games, According to our investigation in the field we managed to offer integrated sports games and adapted for the development of psychomotor acquisitions of students and so that they participate in the PE sessions with pleasure and with their own will and to break the ice between the teacher and his students.

Through our research we found that the game method aims to create a motivational climate between students and also allows learners to achieve their goals.