



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 : Activité Physique et Sportive Educative.

Spécialité: Activité Physique et Sportive Scolaire.

Thème

**Le rôle des jeux sportifs sur la motivation des
élèves dans les séances d'EPS**

Cas du secondaire -Bejaia-

Réalisé par :

- GHEBRIOUA MASSINISSA
- GHEBRIOUA ADNANE

Encadreur :

M^r BOUGANDOURA FARES

Année universitaire 2017/2018

Remerciements

D'abord et avant toute chose, nous tenons à remercier Dieu qui nous a donné ses facultés morales et intellectuelles pour penser, réfléchir, observer et concrétiser ce travail avec une large patience. C'est d'ailleurs, grâce à Dieu qui nous a entourées d'aimables personnes compréhensibles et coopératives, qui nous avons mené à bien notre tâche.

*Nous tenons à exprimer notre profonde gratitude à notre promoteur **Mr BOUGANDOURA Fares** pour ses précieux conseils, son soutien, ses encouragements, sa disponibilité pour le précieux savoir qu'il nous a inculqué et tout simplement, pour le formidable travail qu'il fait.*

Nous remercions, nos chers parents pour le soutien, moral et matériel

À tous nos enseignants du département STAPS.

Enfin, nous remercions tout personne ayant contribué de près ou de loin à l'aboutissement de ce travail.

Je dédier ce modeste travail

A

Mes chers parents ;

A mes chers frères ; Hichame, Khelil

*A mes amis : Ghiles, Ziad, Mouloud, Younes,
Rahime, Rafik et Sonia*

A mon binôme : Massinissa

A toutes les personnes chères à mon cœur.

Adnane

Je dédier ce modeste travail

A

Mes chers parents ;

A mes chers frères ;

A mes chères sœurs ;

A mes chers neveux :

Anis, Mamine, Shishi, Aylane, Zakarya .

A mes chères nièces : Sissa, Aylane, Anaïs

*A mes amis : ziad, mouloud , Sissi, Mahdi, Rabiaa,
Ghiles*

A mon binôme : Adnane

A toutes les personnes chères à mon cœur.

Massinissa

Liste des tableaux

Numéro	Titre des tableaux	Page
01	représente le sexe.	55
02	représente l'âge.	56
03	Représente le niveau d'étude.	57
04	représente la participation aux séances d'EPS.	58
05	représente le rôle de la matière d'EPS.	59
06	représente le rôle de la séance d'EPS.	60
07	représente la suffisance des deux heures d'EPS par semaine.	61
08	représente le choix de pratiquer l'EPS si elle n'était pas obligatoire à l'école.	62
09	représente la spécialité sportive individuelle préférée.	63
10	représente la spécialité sportive collective préférée.	64
11	représente l'obtention de bonnes notes en EPS.	65
12	représente le souhait d'être dispensé aux séances d'EPS.	66
13	représente la méthode d'échauffement préférée.	67
14	représente la méthode préférée pendant les séances d'EPS.	68
15	représente le plaisir de pratiquer les jeux sportifs	69
16	représente les jeux connus.	70
17	représente l'importance des jeux aux cours des séances d'EPS.	71
18	représente participation des élèves aux jeux dans les séances d'EPS.	72
19	représente participation des élèves aux jeux dans les séances d'EPS.	73
20	représente le changement de taches entre les élèves pendant les jeux.	74
21	représente la considération du résultat final des jeux.	75

Liste des tableaux

22	représente la participation de l'enseignant avec les élèves pendant les séances des jeux.	76
23	représente le plaisir des élèves quand ils participent l'enseignant aux jeux.	77
24	représente le rôle et l'impotence des jeux sportifs pour l'intégration des élèves timides au sein d'un groupe.	78
25	représente la facilité de la réalisation de l'exercice par la méthode des jeux.	79
26	représente la concurrence entre les élèves durant les jeux.	80
27	représente la liberté des élèves pendant les jeux.	81
28	représente la pratique des jeux sportifs comme un facteur mieux exprimé dans un groupe.	82
29	représente la pratique des jeux sportifs comme un facteur de décompression psychologique.	83
30	représente la pratique des jeux comme un facteur de renforcement de la relation entre les élèves au sein de la classe.	84
31	représente le degré de la sensation positive.	85
32	représente le rôle des jeux sportifs pour se débarrasser des troubles du comportement comme l'autisme et la timidité.	86

Liste des figures

figures	Titres	Pages
N°01	La répartition de l'échantillon selon le sexe.	55
N°02	la répartition de l'échantillon selon l'âge.	56
N°03	la répartition de l'échantillon selon le niveau d'étude.	57
N°04	la répartition de l'échantillon selon la participation aux séances.	58
N°05	la répartition de l'échantillon selon le rôle de la matière d'EPS.	59
N°06	la répartition de l'échantillon selon le rôle de la séance d'EPS.	60
N°07	la répartition de l'échantillon selon la suffisance des deux heures d'EPS par semaine.	61
N°08	la répartition de l'échantillon selon le choix de pratiquer l'EPS si elle n'était pas obligatoire a l'école.	62
N°09	la répartition de l'échantillon selon la spécialité sportive individuelle préférée.	63
N°10	la répartition de l'échantillon selon la spécialité sportive collective préférée.	64
N°11	la répartition de l'échantillon selon l'obtention de bonnes notes en EPS.	65
N°12	la répartition de l'échantillon selon le souhait d'être dispensé aux séances d'EPS.	66
N°13	la répartition de l'échantillon selon la méthode d'échauffement préférée.	67
N°14	la répartition de l'échantillon selon la méthode préférée pendant les séances d'EPS.	68
N°15	la répartition de l'échantillon selon le plaisir de pratiquer les jeux sportifs.	69
N°16	la répartition de l'échantillon selon les jeux connus.	70
N°17	la répartition de l'échantillon selon l'importance des jeux aux cours des séances d'EPS.	71

Liste des figures

N°18	la répartition de l'échantillon selon la participation des élèves aux jeux dans les séances d'EPS.	72
N°19	la répartition de l'échantillon selon le sérieux de la pratique de ces jeux pendant les séances d'EPS.	73
N°20	la répartition de l'échantillon selon le changement de tâches entre les élèves pendant les jeux.	74
N°21	la répartition de l'échantillon selon la considération du résultat final des jeux.	75
N°22	la répartition de l'échantillon selon la participation de l'enseignant avec les élèves pendant les séances des jeux.	76
N°23	la répartition de l'échantillon selon le plaisir des élèves quand il participe l'enseignant aux jeux.	77
N°24	la répartition de l'échantillon selon la valeur des jeux sportifs pour l'intégration des élèves timides au sein d'un groupe.	78
N°25	la répartition de l'échantillon selon la facilité de la réalisation de l'exercice par la méthode des jeux.	79
N°26	la répartition de l'échantillon selon la concurrence entre les élèves durant les jeux.	80
N°27	la répartition de l'échantillon selon la liberté des élèves pendant les jeux.	81
N°28	la répartition de l'échantillon selon la pratique des jeux sportifs comme un facteur mieux exprimé dans un groupe.	82
N°29	la répartition de l'échantillon selon la pratique des jeux sportifs comme un facteur de décompression psychologique.	83
N°30	la répartition de l'échantillon selon la pratique des jeux comme un facteur de renforcement de la relation entre les élèves au sein de la classe.	84
N°31	la répartition de l'échantillon selon la procuration de la sensation positive.	85
N°32	la répartition de l'échantillon à l'aide des jeux sportifs pour se débarrasser des troubles du comportement.	86

Sommaire

Introduction générale

1-Problématique.....	04
2-Hypothèses.....	05
3.-Les objectifs visés par la recherche.....	06
4.- Les raison de choix du thème.....	06
5.-Définition des concepts.....	07

Partie théorique :

Chapitre 01 : les jeux sportifs :

1-Introduction aux jeux sportifs.. ..	11
1- 1-Définition de mot jeu	11
1-2-définition de mot jeu sportifs	11
1-3-la classification des jeux sportifs.....	11
1-3-1- D'après Piaget	11
1-4-les avantages du jeu dans l'enseignement	13
1-5- objectifs des jeux sportifs	13
1-6- Éléments du jeu chez l'enfant.....	14
1-7- Les principes opérationnels des jeux sportifs collectifs.....	14
1-7-1- Plan espace/temps	14
1-7-2- Plan de l'information	14
1-7-3- Plan de l'organisation	14
1-8- les différents types de jeux	15
1-8-1- Jeux d'exploration.....	15
1-8-2- Jeux symboliques	15
1-8-3- Jeux de construction	16

Sommaire

1-8-4- Jeux à règles	16
1-9- Jeux en EPS	17
1-10- concevoir des jeux en EPS	18
1-11- Les enjeux de l'enseignement des jeux (sportifs) collectifs à l'école.....	19
Conclusion	21

Chapitre 2 : la motivation.

-Introduction.....	23
2-1-définition de la motivation.....	23
2-2-Les théories de la motivation.....	23
2-2-1 La motivation selon la théorie de psychanalytique.....	23
2-2-2 La motivation selon la théorie béhavioriste.....	24
2-2-3 La motivation selon l'approche humaniste.....	25
2-2-4 La motivation selon l'approche de la psychologie cognitive.....	27
2-2-5-Une théorie de la motivation humaine.....	31
2-3- Les types de la motivation.....	31
2-3-1- La motivation extrinsèque.....	31
2-3-2- La motivation intrinsèque	31
2-3-3- La motivation positive et la motivation négative	32
2-4- Les indicateurs de la motivation	32
2-4.1. Le choix	32
2-4-2-La performance	32
2-4-3-l'engagement cognitif	32

Sommaire

2-4-4- la performance.....	33
2-5- Les facteurs de la motivation scolaire	33
2-5-1- Les facteurs relatifs à la société.....	33
2-5-2- Les facteurs relatifs à la vie personnelle de l'élève.....	33
2-5-2-1- Les parents Le rôle des parents	34
2-5-2-2- Relations parents-enfants	34
2-5-2-3- Les amis	35
2-5-3- Les facteurs relatifs à l'école	35
2-5-4- Les facteurs relatifs à la classe	36
2-6- Stratégies d'intervention sur la motivation des élèves.....	36
-Conclusion.....	38
 Chapitre 3 : l'éducation physique et sportive	
-Introduction a l'EPS.....	40
3-1- définition de l'EPS	40
3-2- L'évolution de l'EPS et sa place aujourd'hui	40
3-3- la séance d'EPS.....	42
3-3-1- Définition	42
3-3-2- La structure de la séance d'EPS.....	42
3-4- l'impacte de l'EPS a l'école	44
3-5- l'organisation de l'EPS dans les établissements scolaires	45
3-6- les finalités de l'éducation.....	46
3-7- les finalités de l'éducation physique	46
3-8- les finalités de l'éducation physique et sportive.....	46
3-9- Objectifs de l'EPS au lycée.....	46

Sommaire

3-10- Le rôle de l'enseignant d'EPS	47
Conclusion	48
Partie pratique :	
Chapitre 1 : cadre méthodologique	
1-Méthode et technique utilisée.....	51
6- Chapitre 2 : présentation, Analyse et interprétation des résultats	
2-1- présentation et analyse des résultats.....	55
2-2- Discussion et vérification de l'hypothèse	87
Conclusion	89
Liste bibliographique.	
Annexe.	
Résumé.	

Introduction

Introduction

Introduction

Le sport est un ensemble d'exercices le plus souvent physiques, se pratiquant sous forme des jeux individuels ou collectifs. Il joue un rôle important pour le développement n'est pas seulement un but en soi, c'est aussi un outil qui aide à améliorer la vie des familles et des communautés entières. Le sport peut ainsi être considéré comme une « école de vie » et un outil efficace pour atteindre divers buts dans les domaines de la santé, de l'égalité des sexes, de la protection et du développement de l'enfant, et de l'éducation.

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. De très nombreux travaux sur ce sujet montrent qu'elle demeure une disciplines relativement marginalisée se situant à mi-chemin entre les activités de loisir et les disciplines communément qualifiées d'académiques. Ces finalités (EPS) gravitent autour de valeur éducatives et sportives, elle a aussi pour ambition de transmettre des valeurs comme la solidarité, humanité,...aussi l'acquisition des connaissances et des savoirs dans le domaine du sport. Mais pour pratiquer une activité physique on doit être motivé pour mieux engager et persévérer, et surpasser les difficultés proposées par l'enseignant ou l'entraîneur.

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

Le jeu est une activité indispensable au développement psychique et physique d'un élève. En ce sens, c'est une activité qui doit être prise très au sérieux pour les parents et les éducateurs qui souhaitent le développement harmonieux des personnalités de leurs enfants.

On peut appeler « jeu » toute activité dont le seul objectif est le plaisir. Le jeu va aider le tout petit à accéder au « jeu ». L'enfant va utiliser le jeu pour faire comme il était indépendant et il va devenir ainsi peu à peu indépendant. Le jeu va lui permettre de s'affirmer en tant qu'individu, il va jouer à son autonomie et il va apprendre ainsi à devenir autonome.

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

Introduction

évidence la nature de cette motivation et de vérifier le rôle des jeux sportifs sur la motivation dans les séances d'EPS.

Selon BERNARD GUERRIEN « le jeu est comme un ensemble contraintes assorties d'un enjeu, et non au sens premier d'activité symbolique ayant pour fin le plaisir. Chaque joueur, on devrait dire partenaire y recherche l'optimisation de son gain, ce qui lui octroie le qualificatif de rationnel. » D'après ERIC DUGAS et LUC COLLARD « la théorie des jeux appelée aussi la théorie de la décision permet d'explorer les comportements rationnels des individus face à des situations dans lesquelles des choix stratégiques s'imposent ».

Pour ce faire on a structuré ce travail en deux grandes parties. La première partie constituée de trois chapitres le premier chapitre est consacré aux jeux : concepts, classification, avantages, 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.

1-Problématique

La transition vers l'école représente une étape majeure dans le cheminement d'un enfant, c'est un premier lieu à sortir du milieu familial pour vivre des expériences ensemble avec des personnes de son âge, depuis longtemps l'école est considérée comme un lieu qui a pour fonction de transmettre et de construire des savoirs et développer le plus possible les facultés intellectuelle et physique, mais elle a également pour mission de préparer l'adulte de demain à vivre en société, l'école est là pour instruire tous les élèves et leur donner des habilités et comportement qui leur permettront de penser de manière autonome, et les connaissances pour évoluer, grandir, se cultiver. Toutes les disciplines scolaires participent à développer l'élève et parmi ces disciplines on trouve l'éducation physique et sportive.

L'EPS est défini comme « Discipline incluse dans les programmes d'enseignement, grâce à laquelle l'élève développe et entretient particulièrement ses conduites motrices et corporelles »¹

Elle est aussi « Pratique d'intervention, qui recherche une influence sur les conduites motrices des participants en fonction de normes éducatives implicites ou explicites »²

Plusieurs questions ont été posées par plusieurs enseignants et éducateurs sur le degré de motivation et l'intégration des élèves pendant une séance d'éducation physique et sportive.

La motivation est défini comme « la motivation désigne la découverte essentielle de la pédagogie, la prise en compte des intérêts de l'élève pour que l'acte d'apprendre devienne son affaire à lui »³

Elle est aussi « 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 choisir une activité, à s'y engager et à persévérer dans son accomplissement afin d'atteindre un but.»⁴

Toute réussite d'une séance d'EPS dépend de la méthode appliquée alors celle des jeux sportifs qui a une influence sur l'intégration et la motivation des élèves.

¹ MIALARET, Le vocabulaire de l'éducation, 1979

² PARLEBAS, Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice, 1981

³ O.REBOUL, Le langage de l'éducation, 1984

⁴ ROLLAND VIAU, la motivation en contexte scolaire, Ed du renouveau pédagogique 1994

Cadre général de la problématique

Les jeux sportifs sont définis comme « une situation motrice d'affrontement codifiée, dénommée jeu ou sport par les instances sociales. Un jeu sportif est défini par son système de règles qui en détermine la logique interne.⁵

Les éducateurs mettent en place des situations d'apprentissage basées sur les jeux sportifs pour une meilleure intégration et motivation des élèves pendant une séance d'EPS.

C'est à partir de ce constat que notre étude va essayer de démontrer comment les jeux sportifs influencent-ils sur la motivation des élèves pendant une séance d'EPS ?

2-Les hypothèses :

1. Les jeux sportifs influencent positivement sur la motivation des élèves pendant une séance d'EPS.
2. Les jeux sportifs contribuent à la motivation des élèves pendant une séance d'EPS.

⁵ P.Parlebas, jeux sportifs, 24 jeux sans frontières, CEMEA, Paris, 1999.

3. Les objectifs de la recherche :

- ✓ Montrer le rôle des jeux sur la motivation des élèves en EPS.
- ✓ Acquérir des nouvelles connaissances et informations dans le domaine du sport en générale, et particulièrement en EPS.
- ✓ Admettre que les jeux est le moyen le plus efficace pour motiver et intégrer les élèves dans une séance d'EPS.

4. 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 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.

5-Définitions des concepts

5.1. L'EPS :

5.1.1. Définition systémique :

« Discipline d'enseignement, l'EPS, permet l'acquisition de 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 »¹

5.1.2. Définition opérationnelle :

L'éducation physique et sportive est une éducation du corps et de l'esprit obligatoire pour tous les élèves sans exception, qui est la somme des cours et des exercices qui sont destinées aux élèves.

5.2. La motivation :

5.2.1. Une définition systémique :

« 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) »²

Une autre définition de la motivation comme suit :

La motivation est une attitude qui résulte d'un déséquilibre ressenti, chez un sujet, entre un état désiré et un état actuel.

¹ C.PINEAU, Introduction à une didactique de l'EP, Dossier EPS1990, n°8

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

Définitions des concepts

La motivation est une force physique qui pousse l'individu à agir pour atteindre un but. la motivation désigne à la fois l'énergie et les facteurs qui génèrent cette énergie.

« Les motivations sont les déterminants de l'action, des comportements des individus, ...etc. »¹

5.2.2. Une définition opérationnelle :

La motivation est un sentiment qui vient de la personne à faire quelque chose avec sa propre volonté, qui le pousse et l'encourage à faire un travail avec satisfaction.

5.3. Le jeu sportif :

5.3.1. Une définition systémique :

Les jeux sont des activités de loisir auxquelles les participants sont consacrés pour tirer du plaisir et de l'amusement. Leur pratique implique le respect de tout un ensemble de règles régissant la dynamique du jeu.²

5.3.2. Une définition opérationnelle :

Le jeu sportif est une activité récréative dans laquelle participent un ou plusieurs joueurs. Au-delà du côté compétitif, la fonction majeure des jeux est d'offrir diversion et distraction tout en apportant un stimulus mental et physique.

¹H. Malie de bois landelle, dictionnaire de gestion, éd Economica, paris, 2001, p 280.

² <http://lesdefinitions.fr/jeux-sportifs>

Partie théorique

Chapitre 01 :

Les jeux sportifs

Introduction :

Les jeux sont des activités de loisir auxquelles les participants (les joueurs) se 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. Les jeux favorisent le développement d'habilités pratiques et psychologiques, tout en contribuant à la stimulation mentale et physique. Ainsi, non seulement les jeux apportent distraction et divertissement aux participants, mais ils jouent aussi un rôle éducatif.

1.1. Définition du mot jeu :

« Le jeu est une activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure ».¹

« Le jeu peut également modifier la vision de la matière enseignée, parfois perçue comme astreignante, instaurer des relations plus authentiques dans les interactions, dynamiser les échanges verbaux entre les participants, déployer des relations maître-élève»²

1.2. Définition du jeu sportif :

Le jeu sportif est une « situation motrice d'affrontement codifiée, dénommée jeu ou Sport par les instances sociales. Un jeu sportif est défini par son système de règles qui On détermine la logique interne »³

1.3. La classification des jeux sportifs :**1.3.1. D'après Piaget :**

Rappel des stades :

- ✓ Période sensori-motrice.
- ✓ Pensée verbale et intuitive : de 2 à 7 ans.
- ✓ Intelligence opératoire concrète : de 7 à 11 ans.

¹ Le petit Robert, dictionnaire de français, EDIF 2000, Paris, 2005, P.237.

² CUQ, Jean, Pierre, cours de didactiques. P.457

³ P.parlebas, contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice, INSEP, paris, 1987.

- ✓ -intelligence opératoire et abstraite : après 11 ans.

Piaget classe les jeux d'après l'analyse de leurs structures mentales.

Jeu de simples exercices.

Au cours de la période sensori-motrice, ce sont des manifestations spontanées (gesticulations, gazouillis, explorations ...).

Le but est le plaisir même du fonctionnement. Ces jeux apparaissent dès les premiers mois :

-jeux d'exercices simples (stades 2 à 3 du développement pré verbale).

Surtout dans les 18 premiers mois

- ✓ Jeux à combinaisons sans but.
- ✓ Jeux à combinaison avec but.
- ✓ Jeux symboliques

Le principe fondamental est le « faire semblant ».

A partir de 2 ans : le symbole implique la représentation d'un objet absent.

- Projection des schèmes d'imitation.
- Assimilation simple d'un objet à un autre.
- Assimilation du corps propre à autrui ou à des objets quelconques.

Entre 7, 8 et 11, 12 ans : déclin évident des jeux symboliques jeux à règle

La règle suppose nécessairement des relations sociales ou inter individuelles. Ces jeux se constituent entre 4 et 7 ans et surtout entre 7 et 11 ans.

« Le jeu de règle est l'activité ludique de l'être sociale ».

L'individu seul ne se donne pas de règles. « Les jeux à règle sont des jeux de combinaison sensori-motrices ou intellectuelles avec compétition des individus (sans quoi la règle serait inutile) et réglés, soit par un code transmis de générations en générations, soit par accords momentanés ».

Piaget fait l'impasse totale sur l'affectivité, le somatique(les émotions), le psychisme, l'imaginaire. Il est à contre courant des positions psychanalytiques.

Cette classification génétique du jeu est pertinente, mais elle peut conduire à une vision erronée du jeu : on peut trouver des symboles dans les jeux à règles, dans les jeux sensorimoteurs, et des règles dans les jeux symboliques.¹

1.4. Les avantages du jeu dans l'enseignement :

Les avantages du jeu pour l'éducation varient selon le jeu choisi et son contexte d'utilisation. Il n'existe pas de réponse simple ou absolue à cette question. Cependant, de nombreuses études de cas ont été menées par les chercheurs du domaine, et pour cela on a essayé de sélectionner quelques avantages importants citant :

- ✓ Le jeu permet d'établir plusieurs situations motivantes.
- ✓ Le jeu permet d'apprendre par l'essai et l'erreur.
- ✓ Le jeu permet de briser la glace entre l'enseignant et ses élèves.
- ✓ Le jeu permet aux élèves de communiquer entre eux ainsi qu'avec leurs enseignants.
- ✓ Le jeu permet de faire participer les élèves timides ou anxieux.
- ✓ Le jeu permet de développer l'esprit créatif de l'élève.
- ✓ Le jeu permet à l'élève de dépasser ses obstacles de langages.²

Le jeu permet à l'enfant de se préparer à la vie d'adulte car pour lui un jeu c'est le monde réel en miniature.

1.5. Objectifs des jeux sportifs :

- ✓ La motivation et émulation.
- ✓ Développement des acquisitions psychomotrices.
- ✓ Intégration sociale de l'enfant.
- ✓ Développement des habilités motrices.¹

¹ J.piaget play, dreams and imitation in childhood. New york : norton.

² www.univ-tebessa.dz/fichiers/Theses_dissertations/docs/.../FR/FR2017DID07.pdf

1.6. Éléments du jeu chez l'enfant :

Selon les promoteurs du concept, le jeu permet aux enfants de donner un sens à leur monde. Les enfants possèdent une curiosité naturelle pour l'exploration.

Effectivement, le jeu est le moyen pour le développement de l'intelligence. Dans le livre *Einstein n'a jamais utilisé de cartes mémoires*, cinq éléments du jeu chez l'enfant sont listés :

- Le jeu doit être plaisant et agréable.
- Le jeu ne doit pas avoir d'objectifs externes, aucune prescription d'apprentissage ne doit exister.
- Le jeu est spontané et volontaire.
- Le jeu exige un engagement actif de la part du joueur.
- Le jeu nécessite de faire semblant.²

1.7. 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 :

1.7.1. 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.

1.7.2. 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.

1.7.3. Plan de l'organisation

¹ P. Parlebas, *Jeux sportifs, 24 jeux sans frontières*, CEMEA, Paris, 1999.

² Kathy Hirsh-Pasek et Roberta Michnick Golinkoff, *Einstein Never Used Flash Cards*, Rodale Inc. (ISBN 978-0-08-023383-3)

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.¹

1.8. Les différents types de jeux :

Jean Piaget distingue quatre sortes de jeux, les jeux d'exercices (au début du stade sensori-moteur entre 0 et 2 ans), les jeux symboliques (2 à 7 ans), les jeux à règles (à partir de 4 ans) et les jeux de construction.

1.8.1. Jeux d'exploration :

Les jeux d'explorations sont des jeux libres .ils sont effectués hors de tout guidage direct de l'adulte et ne répondent à aucune règle particulière, à aucune fonction utilitaire. L'enfant joue pour le simple plaisir de jouer. Il construit son propre cheminement de découverte pour interagir avec son environnement matériel et social.il « apprend » cet environnement, notamment les objets et leurs propriétés, a travers de l'ensemble de ses proches en se confrontant aux réactions qu'il suscite.il développe ainsi ses capacité motrice et ses capacités à agir sur le monde.

Ils caractérisent principalement deux grandes catégories de jeux :

- les jeux d'exploration, dans les situations de découvertes.
- les jeux d'exercices, par la répétition d'une action pour en tester les effets.

1.8.2. Jeux symboliques :

Appelé aussi jeu d'imitation, de « faire semblant », « de fiction », de « faire comme si », la fonction symbolique traduit la capacité d'évoquer des objets, des comportements ou des situations non visibles (cachées, hors de portée visuelle, vécues auparavant), au moyen de symboles ou de signes. Le jeu symbolique est une manifestation de la fonction symbolique. Il apparaît entre 18 mois et 2 ans, lorsque l'enfant commence à faire semblant d'exécuter une action de sa vie, en dehors de son contexte (semblant de dormir, de manger, etc.). L'imitation différée lui permet ensuite d'évoquer un modèle absent (action, mère, père, personnage, animal...). Il s'accommode ainsi de la réalité en l'imitant telle qu'il la perçoit. Le processus se

¹ Gréhaigne, J.F. Du bon usage des règles d'action, échange et controverse, Paris, APECC.1991.

poursuit par des jeux de « faire semblant », au cours desquels l'enfant attribue lui-même des rôles aux objets et aux personnages qu'il s'invente ou qu'il manipule. Il assimile ainsi la réalité. Apparaissent ensuite des scénarisations de plus en plus complexes, ce processus permet à l'enfant de résoudre ses conflits internes pour une adaptation harmonieuse au monde dans le quel il évolue. Il y développe une « conscience de l'autre » soutenue par le recours au langage.

1.8.3. Jeux de construction :

Ils sont appelés jeux d'assemblages, de fabrication, de manipulation, suivant les auteurs. Le jeu de construction consiste à organiser, réunir ou assembler différents éléments afin de réaliser un nouvel ensemble à plat ou en volume. Les différents éléments peuvent être juxtaposés, empilés, emboîtés... mais aussi assemblés par des dispositifs de liaison fixes ou autorisant des mouvements d'une pièce par rapport à une autre.

L'enfant utilise du matériel pour construire ou créer des objets-pâte à modeler, briques, planchettes, blocs à assembler sans ou avec emboîtement ou dispositif de liaison, puzzles, dessins, productions...- il réalise selon ses propres choix ou selon des directives, au moyen de matériel diversifié tant dans la forme que la matière ou les propriétés. L'expérience concrète de ses capacités créatrices contribue à construire son identité individuelle et au sein du groupe. L'enfant se confronte au monde physique et aux lois qui le gouvernent pour y acquérir de premiers savoirs. Il développe des habiletés et des stratégies pour mettre en adéquation son environnement avec ses projets.

1.8.4. Jeux à règles :

Les jeux à règles sont divers et regroupent les jeux de coopération, de hasard, d'adresse et de compétition. Ils activent chez les joueurs des habiletés sensori-motrices (jeux sportifs, courses, billes,...) ou cognitives (cartes, jeux de sociétés divers...). On peut définir deux catégories de jeux à règles : les jeux à règles spontanées, c'est-à-dire s'établissant au fur et à mesure de jeu et les jeux à règles transmises (institutionnelles, de générations en générations) comme les jeux de billes, le jeu de l'oie, les échecs... Les règles des jeux peuvent être plus ou moins complexes et plus ou moins indépendantes de l'action et peuvent porter sur des raisonnements, des combinaisons logiques, des hypothèses, des stratégies et des déductions intériorisés.

L'enfant joue avec ses pairs en se conformant à un cadre commun qui peut être fixe ou négocié. Il apprend à adapter ses conduites sociales et à mettre en œuvre des stratégies au service de projet ou d'objectifs. Il y développe ses capacités réflexives dans l'analyse de ce qu'il fait et dans l'anticipation de ce qu'il envisage de faire. Il se construit une culture des jeux, notamment par transmission intergénérationnelles et entre pairs.

Ces quatre formes de jeux cohabitent (à 6 ans, par exemple, un enfant peut jouer des quatre façons). Les jeux à règles sont les seuls à subsister à l'âge adulte (sport, cartes, échecs,...), c'est ce dernier type de jeux qui nous intéresse étant donné qu'on retrouve les jeux de coopération ou de compétition (d'opposition) qui sont des données fondamentales des jeux sportifs.¹

1.9. Jeux en EPS :

Les jeux font partie du quotidien des enseignants d'EPS, dans la préparation de leur leçons, les enseignants usent de divers stratagèmes pour donner une forme ludique aux tâches qu'ils proposent, ils recherchent des dispositions à la fois agréable et efficace, ils leur donnent des titres évocateurs, les partagent dans des revues professionnelles, et parfois les commercialisent sous la forme de jeux de cartes ou d'application numériques. L'intérêt des jeux en EPS et les raisons évoquées pour justifier la place des jeux en EPS peuvent être multiples : favoriser l'engagement des élèves, détourner les sensations de pénibilité liées à l'effort, permettre aux élèves de répéter des tâches sans s'en apercevoir, marquer des apprentissages par des émotions fortes, etc. De façon moins intuitive, nous pensons que les jeux constituent un puissant levier pour permettre aux élèves d'accéder au patrimoine culturel des activités physiques, sportives, artistiques et de développement.

Les jeux donnent l'occasion aux élèves de construire des connaissances qui durent longtemps lorsque l'objectif du cycle n'est plus seulement d'être évalué, mais de participer à un jeu qui s'est construit au fil des leçons.

En effet une étude menée auprès des lycéens au cours d'un cycle montre que ces derniers ont tendance à vivre les tâches de manière relativement juxtaposée lorsque leur préoccupation principale est de respecter les consignes de l'enseignant, et à les vivre de façon plus connectée quand ils les englobent dans des histoires personnelles liées à des voies particulières ou des relations avec d'autres élèves. dit autrement, à chaque fois que la

¹ S.Minet, et al, revue de la cellule pathologique de la fonction rodin 2004, p 13

perception de l'autorité de l'enseignant est l'élément majeur de l'engagement de l'élève dans une tâche, le risque est grand de voir l'élève construire des connaissances dont la portée ne dépassera pas la tâche en question. C'est en ce sens que la perspective de pouvoir participer à un jeu de plus en plus riche au fil des leçons peut constituer un fil rouge pour connecter les expériences des élèves entre les tâches et les leçons.¹

1.10. Concevoir des jeux en EPS :

- ✓ **la liberté** : permettre aux élèves de découvrir librement les solutions sans que celles-ci soient directement prescrites par le jeu.
- ✓ **La séparation** : circonscrire les limites d'espace et de temps dans lesquelles se déroulent le jeu avec un début et une fin clairement identifiable.
- ✓ **L'incertitude** : maintenir une intrigue pour que le déroulement et l'issue du jeu ne soient pas déterminés préalablement.
- ✓ **La gratuité** : détacher au maximum le but du jeu d'un but supérieur (obtenir une bonne note) en proposant, par exemple, de conclure le cycle par le jeu, et non par une évaluation.
- ✓ **La réglementation** : retenir les règles minimales et suffisantes permettant au jeu de se dérouler.
- ✓ **La fiction** : faire en sorte la participation des élèves s'accompagne d'une conscience de participer à une pratique quasi-authentique mais différente de la pratique réglementée.
- ✓ **L'amplification** : amplifier des événements auxquels les élèves ne sont pas suffisamment sensibles dans la pratique non aménagée afin qu'ils apprennent non seulement à agir efficacement, mais aussi à reconnaître les situations dans lesquelles ce type d'action peut être efficace.
- ✓ **La délimitation** : empêcher les élèves, autant que possible, de réussir autrement qu'en construisant et mobilisant des connaissances en correspondance avec les objectifs de l'enseignant.
- ✓ **L'accessibilité** : proposer des règles simples, avec des titres évocateurs, pour faciliter la compréhension du jeu.

¹ <https://www.revue-eps.com>, novembre-décembre 2015, p62.

- ✓ **La continuité** : présenter la finalité de jeu avec suffisamment de détails pour que les élèves se projettent, mais avec suffisamment de zones d'ombre pour autoriser les rebondissements.

1.11. Les enjeux de l'enseignement des jeux (sportifs) collectifs à l'école :

L'enjeu fondamental pour l'élève qui pratique les jeux (sportifs) collectifs est dans son implication au sein d'une équipe. La coopération, l'acceptation de rôles différents et la mise en œuvre de proposition d'organisation vont permettre l'application d'un projet désormais collectif. Il s'agit donc de passer progressivement du groupe à l'équipe.

Par la pratique des jeux collectifs l'élève va apprendre à

- interagir avec les uns et contre les autres,
- contrôler une motricité spécifique,
- construire une action collective pour marquer,
- respecté des règles de plus en plus complexes.

A. Agir avec les uns et contre les autres :

Dès le début de sa pratique l'élève sera amené à différencier, coordonner et changer rapidement de rôles. En début d'apprentissage, l'élève construit sa capacité à se reconnaître dans un rôle, à reconnaître ses adversaires et ses partenaires dans un jeu d'opposition directe. Puis, il apprend progressivement à discriminer les actions de chacun en fonction de l'événement.

En maternelle, l'élève doit se reconnaître dans une équipe ou comme poursuivant ou poursuivi (« je suis dans l'équipe rouge ou je suis dans l'équipe des chats et je poursuis les souris »). Au cycle 3, il devra se reconnaître dans l'équipe du porteur de ballon ou non (« je suis dans l'équipe qui construit l'attaque») et dans un poste plus ou moins spécifique (porteur de ballon, soutien, etc.).

Grâce aux changements nombreux au sein d'un même jeu, l'élève est amené à développer des capacités de perception, d'anticipation et de décision de plus en plus rapides et efficaces. Exemple : A qui passer ? Où aller ?

B. Contrôler une motricité spécifique :

Chaque jeu nécessitant des manipulations spécifiques telles que tirer, lancé, attrapé, passé, ... les jeux collectifs favorisent le développement de capacités physiques dites d'anticipation-coïncidence.

Exemple : Lors de jeux de poursuite sans ballon, l'élève doit maîtriser des déplacements rapides dans toutes les directions et des changements rapides de direction en sachant esquiver. Lors de jeux de poursuite avec ballon, il doit apprendre à manipuler le ballon pour lancer, passé, réceptionner, visé, tirer à l'arrêt ou en course...

C. Construire une action collective pour monter rapidement vers cible :

Tout au long de son apprentissage, l'élève devra élaborer et mettre en œuvre collectivement de nouvelles stratégies et de nouveaux projets collectifs d'action pour atteindre ou monter le plus rapidement possible vers la cible.

Pour cela, l'élève doit identifier la cible à atteindre, les positions des partenaires et des adversaires puis adapter continuellement son trajet, son positionnement et ses choix (passer, tirer, contourner). Il sera alors amené à développer un système de communication verbale et non-verbale.

Exemple 1 : Dès la maternelle, l'élève comprend que pour attraper un adversaire, il faut s'approcher de lui.

Exemple 2 : Pour empêcher l'adversaire d'aller déposer les objets, il faut s'interposer sur le chemin qui le mène à la cible.

Plus tard, les élèves construisent des défenses et des montées collectives cherchant toujours à s'approcher de la cible et à éloigner l'adversaire de la cible.

Exemple : Dans un jeu de délivrance, l'élève peut faire le choix de fuir son poursuivant tout en s'approchant d'un camarade à délivrer.

D. Respecter des règles de plus en plus complexes.

Au fur et à mesure de sa pratique, l'élève va reconnaître, accepter et utiliser la règle (cycle 1) ou un ensemble de règles (cycle 3). Celles-ci seront de plus en plus complexes et nombreuses. L'apparition progressive des rôles d'observateurs et de co-arbitres en soutien à l'enseignant puis d'arbitres et de juges donne à l'élève l'accès à de nouvelles compétences et de nouvelles responsabilités.¹

¹https://zecoeps.files.wordpress.com/2017/03/finalites_des_jeux_collectifs.pdf

Conclusion :

Les jeux sportifs prennent une place particulière car ils favorisent le déploiement de toute la personnalité physique, morale, affective et relationnelle de l'enfant. Celui-ci, au centre de l'activité, expérimente la communication motrice, la prise de décision. Il participe à une dynamique de groupe au cours de laquelle il a le droit de s'affirmer, fondé sur des règles collectives, le jeu sportif repose sur un contrat social accepté, qui représente, à son échelle une sorte de modèle de la vie du futur citoyen. Le jeu sportif permet à l'élève de travailler et de découvrir par le plaisir et apprendre les rôles et fonctions sociales et organiser sa pensée et son intelligence.

Chapitre

02

La motivation

Introduction

La question des motifs de nos actes et des processus qui mènent à la décision et à la direction et au centre de pensée humaine, la motivation est au carrefour des forces multiples.

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

2.1. Définition de la motivation :

Le concept de motivation représente le construit hypothétique utilisé afin de décrire les forces internes et/ou externes produisant le déclenchement, la direction, l'intensité et la persistance du comportement¹.

La motivation est habituellement définie comme l'action des forces consciente et inconsciente qui détermine le comportement.²

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

Le terme de motivation est généralement utilisé par des psychologues avec des acceptions à la fois diverses et imprécises. Tous semblent néanmoins s'accorder pour la considérer comme étant l'ensemble des processus psychologiques qui déterminent le déclenchement, la direction, l'intensité, et la persistance du comportement dans des tâches ou dans des situations données.⁴

2.2. Les théories de la motivation :

2.2.1. 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

¹ VALERAND et THILL 1993 Introduction à la psychologie de la motivation

² Houssaye, Pierre de Vianin, 2006, p 24

³ RAYMOND, Thomas 1991, p32

⁴ Jean-Pierre Famose, la motivation en éducation physique et en sport édition Armand Colin, p 11

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

2.2.2. 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 négatives (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 Dun livre, utilisation de l'ordinateur, renforcement naturel dont la récompense se trouve dans l'ce 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 renforçateur qui correspondent a des biens matériel (cadeaux, bonne notes...) les renforçateur sociaux ou effectifs (compliments,

encouragement...) les renforçâtes 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'ensilant 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 auteurs proposent de laisser les élèves choisir eux-mêmes leur récompenses. Ainsi ceux-ci accroissent leur pouvoir de contrôle sur leur apprentissage. Ils se sentent davantage valorisés et respectés.

Les behavioristes estiment que les punitions doivent être évitées et que les objectifs ne doivent pas être trop lointains.

Quelques pistes pour favoriser la motivation selon la théorie behavioriste.

Le courant behavioriste propose 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 des exercices proposés permettent aux élèves de réussir car selon les behavioristes la réussite entraîne la réussite. Les sanctions, les punitions sont généralement évitées. Un feedback 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.

2.2.3. La motivation selon l'approche humaniste :

Pour Carl Rogers (1954), 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 corégienne 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 es élèves à apprendre est d'autant le plus élevée qu'on leur laisse choisir et exercer un contrôle su 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 corégienne prône l'utilisation du contrat pédagogique. Il a pour but de favoriser l'autonomie de l'élève et la coresponsabilité maitre/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 remédiassions.

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.

-quelques pistes pour favoriser la motivation selon la théorie corégienne :

- ✓ Laisser les choix du type d'évaluation.
- ✓ Proposer des énigmes, des défis.
- ✓ Favoriser l'utilisation des contrats pédagogiques.
- ✓ Permettre a chacun de s'exprimer.
- ✓ Partir d'un projet personnel et venir y greffer un projet scolaire.
- ✓ Tenir compte de l'avis de chacun.
- ✓ Etre 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.

2.2.4. 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 rognierions, 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.

L'enseignant devrait apprendre aux élèves à prendre conscience de leurs propres pensées, à leur inculquer qu'ils peuvent avoir une influence sur celle-ci. Dans un premier temps, le formateur devra tâcher de questionner l'élève pour connaître ses représentations et sa façon d'aborder un problème. Il devra favoriser l'auto-questionnement mental : qu'est-ce que je me dis ? Comment je procède ?

Selon Tardif (1992), la motivation scolaire regroupe cinq points :

- **La conception de l'élève des buts poursuivis par l'école**

Il faut différencier deux types de conception. Il y a des élèves qui poursuivent des buts d'apprentissage, ils sont motivés par le fait d'apprendre, de renforcer, d'élever leurs compétences. S'ils rencontrent une défaillance, celle-ci n'est nullement vécue comme un échec et n'est pas vue comme définitive. Elle est simplement expliquée par le fait qu'ils doivent peut être fournir plus d'efforts ou utiliser d'autres stratégies. Leur motivation est interne.

Par contre, les étudiants qui poursuivent des buts de performance sont motivés par des objectifs de reconnaissance sociale comme par exemple réussir en classe, être le premier, avoir une bonne note ... ces élèves pensent en générale que l'intelligence a un caractère fixe et

que l'évaluation va venir confirmer ou infirmer cette aptitude qu'ils pensent innée et immuable. Des lors, si les résultats ne sont pas à la hauteur de leurs espérances, ces élèves risquent fort de se résigner et de développer un sentiment d'impuissance car ils se trouvent devant un paramètre qu'ils ne peuvent contrôler.

En conséquence, il faut changer les buts de l'école en modifiant les raisons d'apprendre. En effet, l'élève qui ressent que les buts de l'école sont centrés sur l'apprentissage souhaitera développer ses compétences. Par contre, l'élève qui perçoit que les objectifs sont focalisés sur l'évaluation attend uniquement une reconnaissance.

✓ **La conception de l'élève de ce qu'est l'intelligence**

La motivation dépend également de l'idée que se fait l'élève de ce qu'est l'intelligence.

Si l'élève pense que l'intelligence est stable et qu'elle ne varie jamais au cours de la vie, il aura tendance à ne pas prendre de risque. S'il échoue de façon répétitive, il se considérera comme définitivement incompetent. Il présentera un sentiment de résignation.

Par contre, s'il a le sentiment que l'intelligence se développe continuellement il pourra plus facilement s'investir dans les apprentissages et s'orientera vers des activités qui favoriseront le développement de sa intelligence. Dans ce cas, l'erreur n'est pas vécue comme un échec, ni comme le signe d'un manque d'intelligence ou d'une incompetence dans un domaine mais bien comme l'utilisation d'une stratégie inadéquate.

Le formateur se doit de ne pas associer résultats médiocres et intelligence limitée.

Pour l'enseignant, tout l'enjeu est d'apprendre à l'enfant à modifier les croyances, la représentation qu'il a de ses compétences. Il doit amener l'enfant à contrôler le fonctionnement de ses pensées afin d'obtenir du pouvoir sur ses performances. L'élève parvient ainsi à se dégager des pensées négatives par rapport à ses compétences et à la peur de l'échec. Il est donc capable de s'auto-simuler.

Malheureusement, de nos jours encore, de nombreux enseignants et parents ont toujours que l'intelligence est innée et donc immuable.

✓ **La perception de la tâche à effectuer**

La valeur que l'élève va donner à la tâche qu'il lui est proposée va influencer la motivation.

Si une tâche a un sens pour l'élève, si elle a un intérêt au niveau cognitif, affectif ou social alors la motivation sera mobilisée et l'enfant y participera activement. Par contre, si la tâche n'a aucun sens et n'est reliée à aucun but, aucune finalité à ses yeux, l'élève risque de n'y porter aucun intérêt.

Dés lors, l'enseignant se doit planter le décor, de communiquer les objectifs, de justifier l'utilité de la tâche, de la mettre en relation avec les apprentissages précédentes, avec le futur métier de faire les liens avec les situations de la vie réelle et se afin de donner les sens.

✓ **La perception des exigences de la tâche**

Les composantes de la perception des exigences sont au nombre de quatre :

- Les connaissances antérieures.
- Les stratégies nécessaires pour réaliser une tâche.
- Les phases indispensables pour résoudre le problème.
- Les critères de réussites.

Plus l'élève connaîtra les exigences liées à la tâche, plus il se sentira concerné par celle-ci. Plus les buts, les objectifs, les exigences et les façons de procéder seront explicités, plus l'élève sera motivé et plus pourra mobiliser ses ressources pour réussir.

Il sera ensuite intéressant de faire une synthèse métacognitive qui consiste, pour l'élève, à prendre conscience de la façon dont il a procédé, des difficultés qu'il a rencontrées, des stratégies qui l'ont aidé, des apprentissages qui ont été effectués qu'il a rencontrés, des stratégies qui l'ont aidé, des apprentissages qui ont été effectués ou non ...ils 'agit d'une réflexion sur ses processus d'acquisition du savoir.

Dans le même ordre d'idée, l'auto-évaluation et l'évaluation formative sont également motivantes. Selon Tardif (1992), « si l'enseignant planifie la démarche en y insérant des évaluations formatives qui aident l'élève à chacune des étapes de la réalisation, le niveau de motivation de celui-ci est plus élevé que si le travail ne donne lieu qu'à une évaluation finale et sommative ».

✓ La perception de la contrôlabilité de la tâche

Il s'agit ici de la perception qu'a l'élève du fait qu'il contrôle la tâche ou non. « Est-ce que je suis capable de contrôler la tâche ? » Si l'enfant a le sentiment qu'il est incapable de maîtriser la tâche alors il évitera de réaliser. Par contre, s'il pense maîtriser celle-ci, il s'y engagera plus facilement.

En conséquence, l'enseignement est amené à développer chez les enfants le sentiment de contrôlabilité par l'intermédiaire de stratégies cognitives et métacognitives appropriées.

Quelques pistes pour favoriser la motivation selon la théorie de la psychologie cognitive :

- Considérer que l'erreur permet de comprendre comment l'élève fonctionne.
- Considérer que l'erreur est un moment indispensable dans tout apprentissage.
- Favoriser le dialogue pédagogique (ce qui motive, ne motive pas, pourrait motiver).
- Envisager l'intelligence comme évolutive.
- Faire comprendre à l'élève que l'intelligence est un ensemble de connaissances, stratégies cognitives et métacognitive.
- Donner du sens aux activités et valoriser les retombées personnelles.
- Favoriser l'autorégulation.
- Préciser les exigences des tâches.
- Verbaliser sur la façon d'apprendre.
- Trouver des stratégies efficaces.
- Accroître le sentiment de contrôlabilité.
- Faire prendre conscience à l'élève que les causes de l'échec ou de la réussite lui incombent.

En conclusion, l'élève sera motivé si l'école est perçue comme un lieu d'apprentissage, s'il perçoit l'intelligence comme non immuable, s'il connaît la valeur, les retombées, les exigences et les stratégies liées à un problème et s'il se sent capable de contrôler cette tâche.

2.2.5. Une théorie de la motivation humaine :

Pour Nuttin (1985), « ainsi l'être humain a besoin d'explication et de progrès, comme il a besoin d'oxygène ». Progresser, connaître et se développer recouvre donc des besoins fondamentaux de l'être humain. L'enfant a donc besoin de fonctionner et de progresser en fonction de milieu dans lequel il évolue. Ce besoin va se matérialiser dans des buts et dans des projets. Le but étant le résultat attendu et les projets, les moyens pour y arriver. C'est le but à atteindre, on quelque sorte une projection dans l'avenir qui est le secret de la motivation. Néanmoins, Nuttin souligne le fait que le but et le projet ne sont pas extérieurs à l'individu mais sont issues d'une construction cognitive. Elève à un plus grand contrôle sur sa vie s'il se fixe des objectifs. L'enseignant doit donc apprendre aux élève à se fixer des buts et des objectifs afin qu'ils puissent saisir qu'ils ont un pouvoir de décision sur leurs projets et donc sur leurs avenir. Pour Nuttin, c'est l'espace qu'il y a entre la situation présente et le but conçu qui va favoriser la motivation.¹

2.3. Les types de motivation :

2.3.1. La motivation extrinsèque :

La motivation extrinsèque vient des autres et cela par des renforcements que ce soit des choses qui font croire ou diminuer la possibilité de répéter certains comportement. ces renforcement peuvent être des objets tangibles comme l'argent ou des choses non tangibles comme les éloges et l'estime du public. Au moment ou ces renforcements sont reçus, il sont vu comme des récompenses extrinsèques.²

2.3.2 La motivation intrinsèque :

La motivation intrinsèque vient de l'intérieur, les personnes intrinsèquement motivé se lancent librement dans des activités, qui les intéressent avec un profond sentiment de évolution et de maîtrise de soi, leur action n'est pas motivé par l'obtention d'une récompense matériel ou externe de quelques natures que ce soit. On estime que la motivation intrinsèque

¹ Thèse de NATHALIE Desy, l'évaluation formative favorise la motivation, IEPSCF MORLANWELZ, p22-24.

² Martens, 1987. p 07

est multidimensionnelle par nature et quelle a une triple orientation : vers la connaissance, vers l'accomplissement et vers la stimulation.¹

2.3.3 La motivation positive et la motivation négative :

On parlait de motivation positive quand le sujet cherche à réaliser une performance (sportive, cognitive, scolaire...etc.), ou à obtenir une satisfaction elle se manifeste en général par une attente positive et qui est marquée par un espoir de réussite.

A l'opposé la motivation négative procède la peur, elle cherche à éviter un comportement désagréable ou échapper à un danger, elle s'exprime par la crainte de l'échec.²

2.4. Les indicateurs de la motivation :

Il ya quatre principaux indicateurs :

2.4.1. Le choix :

L'élève motivé, choisit d'entreprendre une activité d'apprentissage. Un individu perte de motivation aura tendance à éviter et attendre d'être obligé avant d'entreprendre cette activité.

2.4.2. La persévérance :

Se mesure en terme du temps que l'élève accorde à une tache telle que la prise de note, la lecture ou la rédaction des travaux. La persévérance est un prédicateur de réussite : plus on consacre temps et énergie plus on a de chance de réussir. Mais peu importe le temps investi, il faut également fournir des efforts de qualité.

2.4.3. L'engagement cognitif :

Un élève est motivé dans ses études utilisera des stratégies appeler les connaissances qu'on lui enseigne. Il planifiera son temps d'étude et élaborera des objectifs du travail. A ses cours, il prendra des notes dont il mémorisera l'essentiel, lors de lectures d'apprentissage. Il adaptera alors différents moyens, lui permettant d'acquérir, d'intégré et de se volumineuses et importantes.

¹ Richard.h. 2005,p70

² Pierre viannin, 2005. P34

2.4.4. La performance :

La performance correspond à la démonstration du savoir, aux résultats observables de l'apprentissage. Elle joue un rôle majeur dans la dynamique motivationnelle, et se pour deux raisons importantes :

D'abord, la performance est une conséquence e la motivation, car c'est à partir de celle-ci que l'élève développer les perceptions de sa propre compétence, perceptions, à l'origine même de la motivation.¹

2.5. Les facteurs de la motivation scolaire

2.5.1. Les facteurs relatifs à la société :

La société est la première véritable école de l'enfant apprenant. Le plaisir que l'enfant trouve dans les apprentissages se trouve au milieu des adultes et de la famille qui l'entourent, bien avant l'école. Les valeurs culturelles et spirituelles influencent les apprentissages. L'enfant doit baigner dans un univers de stimulations, dans un milieu familial qui valorise les activités intellectuelles, comme la lecture et l'écriture, pour le plaisir que ces activités procurent, aussi bien que pour leur utilité dans la vie quotidienne. Les parents sont les plus grands modèles d'identification pour l'enfant.

La discordance entre les valeurs qui sont véhiculées à la maison et à l'école peut aussi expliquer en partie la démotivation des élèves. Par exemple, certaines familles accorderont plus d'importance aux travaux manuels, aux sports, et négligeront de transmettre le goût d'apprendre. L'enfant-élève peut parfois se retrouver en conflit de loyauté entre la famille et l'école. L'élève peut voir dans les contenus enseignés une atteinte à sa culture familiale, susceptible de rendre légitime un rejet des matières enseignées.

2.5.2. Les facteurs relatifs à la vie personnelle de l'élève :

Ce sont les facteurs existants en dehors de la vie scolaire de l'élève comme les parents et les amis ces derniers influencent beaucoup plus la vie scolaire de l'apprenant lui-même car ils sont capable de changer le mouvais des élèves :

¹ **Barbeau, Denise.** Analyse de déterminations et d'indicateurs de la motivation scolaire d'élèves du collégial. Collège de Bois-de-Bologne. 1994.

2.5.2.1. Les parents Le rôle des parents :

N'est donc pas de faire faire les devoirs, ni de les corriger, mais de créer un climat propice pour que l'enfant puisse travailler dans le calme. L'enfant doit se responsabiliser par rapport à ses apprentissages. A partir du moment où il comprend l'intérêt pour lui de ses devoirs, il peut développer, petit à petit, son autonomie. Les parents doivent être informés de la pratique et des attentes de l'enseignant concernant les devoirs à la maison lors des réunions de parents et des entretiens individuels.

On trouve qu'il ya des conseils pour les parents qui cherchent à motiver leurs enfants :

- Attacher de l'importance aux apprentissages de l'enfant.
- Lui laisser une marge de liberté quant à la réalisation de ses tâches.
- Respecter son rythme d'apprentissage.
- Eviter de lui imposer un stress de performance.
- Privilégier le processus d'apprentissage et non pas les résultats scolaires.
- Souligner ses forces et les efforts qu'il accomplit.

2. 5.2.2. Relations parents-enfants :

Ecouter, c'est déjà s'engager à croire dans les ressources de l'autre: la bonne qualité des relations entre les parents et l'enfant, le dialogue peuvent avoir une influence sur la réussite scolaire.

En encourageant leur enfant à réussir des activités difficiles à l'école, les parents l'aident à surmonter ses peurs et lui inculquent le goût du succès. A partir de 7 ans, l'apprentissage de l'effort devient très important. Si on n'encourage pas l'enfant à terminer ce qu'il entreprend, même quand c'est difficile, il est fort probable qu'on ne pourra pas le faire durant l'adolescence.

En secondaire, beaucoup de jeunes sont laissés à eux-mêmes, les parents ne s'occupent plus de la scolarité de leur enfant, soit parce qu'ils veulent le rendre autonome, soit parce qu'ils manquent de temps, soit encore parce qu'ils sont dépassés par les exigences de l'école.

2.5.2.3. Les amis :

Selon VIAU : « les amis ont une influence cruciale sur la motivation des enfants et des adolescents à l'école ».

Cette citation confirme le rôle des amis le plus efficace pour motiver et pour aider à prendre confiance en soi et se rendre compte de sa valeur.

C'est pour cette raison il faut pour l'apprenant de bien choisir ses amis pour éviter des conséquences négatives à la réussite scolaire.

2.5.3. Les facteurs relatifs à l'école :

L'école est le seul lieu qui donne un enseignement collectif général aux élèves. quand on parle sur ce facteur qui liés à l'école il est plus important de parler à la classe car ce dernier donne des outils pour les enseignants lui-même pour bien motiver leurs apprenants. Selon des chercheurs américains il ya trois facteurs essentielles : les valeurs et règlement que véhicule l'école ; la création des classes en fonction du rendement des élèves et les effets de la mal orientation des élèves et la fréquentation scolaire obligatoire.

Chaque école met certain règlements et suit certains principes à lesquels l'élève doit montrer respect et obéissance ; parce que ces règles sont créer pour son intérêt pour qu'il puisse avoir un enseignement favorable et réussir .alors l'école élever les attentes et montrer clairement aux élèves qu'ils « sont là pour apprendre »cela favorise plus leur motivation et c'est le but qu'on cherche.

Des recherches ont aussi montré que les écoles qui mettent l'accent sur le rendement scolaire et la compétition plutôt que sur l'apprentissage et la collaboration dévalorise la motivation des élèves plus qu'elles ne la valorisent.

Le deuxième facteurs ayant porté sur la création des classes en fonction du rendement antérieure des élèves c'est le fait de créer des classes distinctes selon que les élèves sont considérés comme « fort »ou « faible ».les résultats de cette méthode sont clairs ;les élèves des classes dites « fortes »ont une motivation augmentée ;alors que les élèves dites

« Faibles» leur démotivation est diminuée.

Le troisième facteur qui est le plus important ; le fait d'obliger l'élève à étudier dans une école qu'il n'aime pas peut influencer négativement sa scolarité et peut être la cause de son intéressement envers l'apprentissage qui mènera certainement à l'échec puis à la démotivation et probablement à l'abandon des études.

Alors pour éviter cela il est recommandé aux parents de bien choisir les écoles selon les choix et la volonté de leurs enfants.

2.5.4. Les facteurs relatifs à la classe :

Pour bien comprendre et comprendre leur effet sur la motivation il est important de distinguer : les activités d'enseignement et les activités d'apprentissage. Dans lesquelles le

Professeur est l'acteur principal et les activités d'apprentissage, dans lesquelles ce sont les élèves qui ont les rôles principaux.¹

2.6. Stratégies d'intervention sur la motivation des élèves :

La motivation en contexte scolaire est un phénomène complexe que seul un modèle fait de plusieurs composants inters relier pour expliquer. Nous avons également montré que les recherches vont bon train dans ce domaine et qu'elles offrent des pistes intéressantes pour faire des interventions sur la motivation des élèves. Forts de ces connaissances, nous pouvons maintenant nous demander quelles sont les meilleures stratégies à adopter pour améliorer la motivation des élèves.

Comme nous sommes conscients que la plus part des enseignants n'ont pas de formation en psychologie et ont peu de temps à consacrer au problème de la motivation, nous leur suggérons de suivre une stratégie en trois étapes. La première, la plus rapide à franchir, consiste pour l'enseignant à ne pas nuire à la motivation de ses élèves. Celui-ci pourra y parvenir en réfléchissant à certains traits qui le caractérisent : sa formation et sa motivation à enseigner, les perceptions qu'il a de ses élèves et le système de récompenses et de punitions qu'il privilégie.

Les deuxième étapes est un peu plus exigeante que la première. Son est de permettre à l'enseignant d'améliorer certains aspects de son enseignement afin d'augmenter la motivation de ses élèves en classe. Afin de l'aider à franchir cette étape, nous lui donnons des

¹ <http://www.univ-tebessa.dz/fichiers/masters/francais/04160092.pdf>

suggestions qui lui permettront de rendre les activités d'enseignement, les activités d'apprentissages et l'évaluation pour les élèves.

La dernière étapes est encore plus exigeante et doit être franchie lorsque l'enseignant décide d'augmenter la motivation d'un élève en particulier en agissant directement sur une des composantes de la motivation. Dans ce cas, nous lui proposons d'établir tout d'abord le profil

motivationnel de set élève afin d'en déceler les composantes motivationnelles problématiques. Cela lui permettra par la suite de les améliorer. En suivant cette stratégie, l'enseignant réussira à augmenter de façon substantielle la motivation de l'élève. Toutefois, il devra y consacrer beaucoup de temps et accepter le fait que son travail ne portera a fruit qu'a moyen ou à long terme.

Chaque enseignant devra décider quelle étape il désire ou doit franchir. Mais que soit son choix, il devra reconnaître qu'il n'existe aucune recette infallible pour améliorer la motivation d'un élève, car celle-ci dépend d'un grand nombre de facteurs dont certains sont indépendants de sa volonté. Il devra, en effet cesse et qui est influencer non seulement par des facteurs pédagogique, mais également doit se sentir responsable de la motivation de ses élèves, il doit aussi accepter le fait que sa responsabilité se limite aux facteurs sur lesquels il peut agit.

Enfin, il est important de préciser que ces étapes ne contiennent pas de recettes toute faites. Nous y proposons plutôt différentes stratégies, que chaque enseignant devra adapter à la situation pédagogique dans laquelle il se trouve. Le choix de proposer des stratégies à adapter plutôt que des stratégies à appliquer découle du fait que nous croyons que l'enseignant, de par connaissance du conteste dans lequel il doit agir, et le seul expert capable de décider quelles stratégies adopter.

Pour que le lecteur puisse tirer le meilleur profil des suggestions de ces étapes, nous lui proposons d'en faire d'abord en première lecteur afin d'évaluer les exigences de chaque étape d'intervention. Par la suite, nous lui suggérons de lire la partie qui porte sur l'étape qu'il désire franchir et de choisir des stratégies qu'ils aiment adapter à la situation pédagogique qui

est sienne. Etant donné que chaque étape est indépendante des autres, il pourra, lorsqu'il décidera de franchir une nouvelle étape, pour suivre le lecteur.¹

Conclusion

La motivation est l'un des sujets les plus importants dans le domaine de la psychologie en général et particulièrement dans l'éducation physique et sportive.

Dans le domaine de l'EPS le concept de la motivation a été intéressé par plusieurs théoriciens, d'ailleurs ils expliquent les différents mécanismes, raison de la motivation et son impact sur l'orientation du comportement des élèves. Comme elle intéresse aussi l'enseignant de l'EPS en effet les facteurs motivationnels chez les élèves le conduit à bien préparer et planifier un programme propice qui lui permet de mieux motiver ses apprenants dans leur pratique, par exemple au cours de la séance d'EPS la motivation des élèves pour s'engager d'avantage dans les apprentissages, fournir plus d'efforts, et instaurer une concurrence entre eux, facilite le processus d'enseignement et comme elle génère une progression envers les objectifs tracés.

¹ Rolland viau, 2003, p118

Chapitre 03 :

EPS

Introduction :

L'éducation physique et sportive fait partie intégrante de la démarche éducative et elle contribue au développement physique, intellectuel, social et spirituel de chaque élève. La mission de l'éducation physique et sportive est de former des personnes autonomes, éduquées, stimulées, et pour avoir une vie active et saine, l'importance de l'éducation physique et sportive est pour répondre aux exigences de notre société. Les programmes de l'éducation physique et sportive visent à préparer tous les élèves quels que soient leur sexe, leur race, héritage culturel, ou leurs capacités, en leur donnant les habilités physiques nécessaires pour atteindre leur potentiel maximal.

3.1 Définition de L'EPS :

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.¹

Elle est aussi « L'EPS est faite d'un ensemble d'enseignement d'activités physiques sportives et artistiques qui visent la transmission d'une culture et le développement des conduites motrices que les valeurs admises conduisent à considérer comme souhaitables et susceptibles de procurer le bien être. »²

Et aussi « discipline d'enseignement, elle propose, en favorisant le développement et l'entretien organique et foncier l'acquisition de connaissance et la construction de savoirs permettant l'organisation et la gestion de la vie physique a tous les âges ainsi que l'accès au domaine de la culture que constituent les pratiques sportives. »³

3.2. L'évolution de l'EPS et sa place aujourd'hui :

C'est a la fin du XIXème siècle, avec la loi Falloux de 1850, que l'on commence à parler de gymnastique scolaire mais celle-ci ne présente pas, a ce moment la, de réels contenus scolaires puisque sous influence militaire.

Durant le XXème siècle, le contenu de l'EPS n'aura de cesse d'évoluer en liaison le plus souvent avec l'évolution politique et le développement de la société.

¹ Groupe de relecture des programmes du pôle des sciences au collège, 2003

² Alain hébrad, EPS interrogés, 2005, p05-06

³ C.pineau.1991

C'est en 1969 que l'EPS est enfin reconnue comme un des éléments principaux de l'éducation globale de l'enfant puisqu'il est dit dans une circulaire que : « les buts de l'enseignement de l'EPS ne sont pas fondamentalement distincts de ceux des autres disciplines. »

De 1969 à 1981, l'enseignement de l'EPS avance à grands pas avec l'instauration du tiers temps pédagogique (six heures hebdomadaires d'EPS). Les nouvelles instructions relatives à l'EPS à l'école datées du 22/07/1977 confirment que l'EPS est partie intégrante du cadre général de l'éducation.

Le grand tournant de l'enseignement de l'EPS n'apparaît qu'avec les Instructions Officielles de 1980 dans lesquelles on identifie les premiers objectifs concrets :

- Amélioration et entretien de la santé.
- Le développement de la disponibilité motrice.
- La contribution à l'éducation morale.

Dans les années 1980/1990, on parle d'élève au centre des apprentissages. La lutte contre l'échec scolaire devient une préoccupation majeure pour le gouvernement qui voit alors dans l'EPS une possibilité d'y remédier.

Depuis quelques années il est admis (programmes de 2002) que l'EPS joue un rôle capital à l'école primaire. L'EPS est devenue une discipline à part entière et, au même titre que les autres disciplines suivent les transformations du système éducatif dont la préoccupation majeure est la réussite de tous. L'EPS devient une discipline fondamentale qui se définit par des critères pédagogiques et didactiques, qui permet d'une part la construction de savoirs et de connaissances scolaires et d'autre part le développement de compétences spécifiques et transversales.

L'EPS apparaît alors comme une discipline particulièrement adaptée pour développer la transversalité puisque permettant de travailler à la fois les dimensions affectives, relationnelles, cognitives, physiques et morales.

Mais l'EPS reste une discipline à part pour beaucoup d'enseignants car elle n'est pas purement scolaire (absence de l'écrit et difficulté d'évaluation) comme le sont les autres.

Pourtant elle n'a plus besoin de prouver son efficacité : J. LANG (1) fait remarquer que « les Disciplines sportives interviennent efficacement dans la lutte contre l'échec scolaire, peuvent aider à l'insertion sociale et professionnelle des jeunes et contribuent de façon déterminante à leur épanouissement. »¹

3.3. La séance d'EPS :

3.3.1. Définition :

La séance d'EPS est la charnière entre la programmation (parfois très théorique) et la réalité de la classe. Avant d'entrer en classe, l'enseignant aura pris toutes une série de décisions quant aux choix des activités, à la quantité d'activités à proposer, à leur durée, au niveau qualitatif qui sera exigé des élèves, aux styles d'enseignement à adapter.²

3.3.2. La structure de la séance d'EPS :

Le schéma de la séance a longtemps préoccupé les didacticiens de l'éducation physique. Ceux-ci justifient le plus souvent l'ordonnance des exercices dans la séance sur la base d'une courbe d'intensité ou sur des critères rationnels, ou encore sur les classifications ou les systématiques d'exercice dans les « méthodes » préconisées. Il faut noter le parallélisme existant entre les schémas de séances et les systématiques adoptés pour le classement des exercices, fondées sur des critères anatomiques, sur la distinction entre l'exercice construit et l'exercice d'application, sur des critères psychomoteurs, sur les gestes naturels ou sur les qualités athlétiques.

Le plan de séance s'est simplifié et surtout s'est complété de principes réglant le choix des activités, leur succession, leur présentation. En observant les différents schémas mentionnés plus haut et les plans des séances de sport, on peut se limiter à trois grandes parties dans la séance :

- une partie préparatoire que l'on a appelée aussi mise en train ou échauffement : nous lui donnons une signification qui dépasse très largement ce simple objectif.
- la partie principale de la séance : certains utilisent l'expression « corps de la séance ».
- un retour au calme.

Cette structure simple constituait même l'essentiel des instructions officielles du Ministère de l'Éducation Nationale en France 1945, à l'usage des professeurs et maîtres d'éducation physique et du sport.

¹ Philippe PIERRON E.P.S. et Géographie CE2, Ecole des Piedalloues à Auxerre. Année universitaire 2005-2006. P 6 et 7

² MAURICE PIERON. Pédagogie des activités physiques et du sport. Edition REVUE EPS. PP 42.

La partie préparatoire :

Dans une séance, l'action éducative commence bien avant l'entrée en salle. Nous distinguerons deux phases dans cette partie de la séance.

1-Ce qui précède l'entrée dans la salle de sport ou sur le terrain. Nous y incluons l'accueil des élèves au vestiaire et le temps qu'ils y passent pour la mise en équipement. Cette période passée dans le vestiaire peut faciliter la relation entre le professeur et ses élèves. C'est pendant ce temps que l'enseignant :

- S'occupe de la routine administrative : relevé des absences, contrôle des disponibilités....
- Etablit certains rapports affectifs avec les élèves ;
- Rappelle des règles de comportement collectif ou individuel en classe ;
- Distribue déjà quelques tâches pour placer le matériel ;

2- Une seconde phase commence à l'entrée dans la salle. Elle peut elle-même comporter deux parties, l'une verbale, consistant à présenter le cours et l'autre faite d'actions motrices :

La présentation de cours, suivant l'expression utilisée par BRUNELLE, 1975, pendant celle-ci, le professeur :

- Faire l'entrée en matière ;
- Énoncer les objectifs spécifiques ;
- Énoncer le ou les objectifs généraux de la séance ;
- Présenter le contenu de la séance ;

La partie active de la période préparatoire. On n'assimile donc pas la partie préparatoire de la séance à un simple échauffement, même si l'objectif principal reste la préparation physiologique à l'activité. On choisira des séries d'exercices légers, déjà connus, n'exigeant que peu d'explications et réalisés avec une interruption minimale entre chaque exercice.

La partie préparatoire doit présenter un lien avec la suite de la séance. Le choix de plusieurs exercices de cette phase de la séance doit correspondre aux mécanismes de coordination et aux caractères des efforts imposés par suite.

La partie fondamentale :

On l'établit en fonction du thème central de la séance. Elle peut être subdivisée selon les objectifs opérationnels poursuivis. Elle reprend les divers moyens choisis pour atteindre ces objectifs.

La capacité de travail, comme l'attention volontaire des élèves ne se maintient que pendant un laps de temps relativement court. Il faut tenir compte lorsque l'on propose des activités complexes ou l'acquisition de nouvelles techniques ou formes de mouvement.

Les exercices visant le développement des qualités physiques sont souvent proposés dans l'ordre : vitesse, force, endurance NOVIKOV et MATVEJEV, 1967, notons que cet ordre n'est pas immuable.

On peut considérer que, très souvent, le match constitue l'aboutissement de la partie fondamentale de la séance, dans les sports collectifs.

La partie finale

Elle doit permettre un retour progressif au calme. Elle ne se limite pas nécessairement à quelques exercices respiratoires comme on la longtemps proposé. Des exercices de relâchement et d'étirement s'imposent après une séance particulièrement intense.

Cette conclusion de séance doit nécessairement resté de courte durée. Des remarques ou encouragements individuels trouveront encore place pendant le dernier passage au vestiaire.

Une séance fait partie d'un ensemble qui doit être cohérent, l'unité ou le cycle d'enseignement. Elle n'atteindra pas un résultat optimum sans une préparation minutieuse du contenu de l'enseignement comme de son organisation. La qualité de la programmation ne garantit pas automatiquement le succès de l'action en classe. Son absence entraîne, à coup sur, de nombreuses faiblesses et des improvisations peu favorables aux apprentissages et à l'éducation des élèves.¹

3.4. L'impacte de l'EPS a l'école :

Dans sa réalité quotidienne, l'EPS est occultée dans ses dimensions éducatives, culturelles et sociales. Elle se caractérise par un taux élève de dispensée des cours. Ce qui motive les élèves avant tout de se rencontre pour jouer entre camarades de classe. Pour la majorité, il n'existe pas de programme d'EPS et les cours sont improvisés, ils se déroulent dans des conditions mauvaise ...en définitive, une représentation et une erronée de cette discipline se dégage et l'EPS en est ainsi déviée de sa vocation fondamentale, car les problèmes de l'EPS restent nombreux et multiformes.

Des enseignants, des chercheurs et des intervenants à différents colloques ont mis en exergue le caractère d'urgence à réagir pour sortir l'EPS de sa léthargie. Notamment, lors d'un colloque sur l'EPS et le sport scolaire en 2001, des inspecteurs d'enseignement

¹ MAURICE PIERON. Pédagogie des activités physiques et du sport. Edition REVUE EPS. PP43 à 46.

secondaire ont mis l'accent sur la rareté des ressources financières et la faiblesse de participation au sport scolaire.¹

3.5. L'organisation de l'EPS dans les établissements scolaires :

A l'intérieur de ces cycles, l'organisation de l'éducation physique et sportive dans les établissements scolaires se fonde sur un projet dont la fonction est de planifier les apprentissages sur la base de compétences et de connaissances tissées sur les supports que constituent les APSA. Ces supports sont considérés comme des unités dont chacune est constituée par un système clos de contraintes adapté à une population caractérisée par son développement physique, cognitif, affectif, etc.

Calquée sur le besoin de l'école d'évaluer trimestriellement les élèves, on peut alors concevoir que l'organisation des apprentissages est davantage soumise à la logique (dictature) du temps institutionnel qu'aux exigences de l'adaptation réelle des élèves aux systèmes de contraintes que sont les APSA. Autrement dit, il ne semble pas inutile de s'interroger sur la tension qui s'exerce entre les trois unités que constituent : la durée institutionnellement consacrée à l'APSA (unité de temps), l'activité physique support elle-même (unité d'action), et les paliers adaptatifs (unité d'appropriation) dans la problématique de l'élaboration d'un « cycle » en EPS.

Ainsi, la temporalité constituée par l'articulation entre le projet éducatif de la nation (socle commun de compétences et de connaissances) et le développement des enfants et des

Adolescents (durée de la scolarité), la temporalité articulée par l'identification d'étapes pour de paliers pour réguler les parcours des élèves (cycles), la temporalité scandée par les nécessaires évaluations (bulletins trimestriels) sont donc autant de données qui, liées à une approche culturelle de l'EPS, discipline fondée sur l'adaptabilité des conduites et l'appropriation de faits culturels (Léontiev, 1976) légitiment une réflexion sur les contenus enseignés avec le prisme du temps :

- le cycle scolaire comme unité de développement.
- le cycle d'apprentissages considéré comme unité d'appropriation.
- la leçon comme unité d'intervention.²

3.6. Les finalités de l'éducation :

¹ Bourg J-F, Goguet J-J, 2001

² Jérôme GUERIN et Jacky PEOC'H, 6 repères pour enseigner l'EPS Edition devue EPS, 11, avenue du tremplay-75571 Paris cedex 12, 2007, p91.

Le comité d'études sur les objectifs de l'éducation et du sport en milieu scolaire dit : « le développement optimal d'une personne autonome », après « le développement optimale possible des différentes facettes et dimension de la personne. »

Enfin une personne dynamique capable d'apporter une contribution originale.¹

3.7. Les finalités de l'éducation physique :

Le comité d'étude sur les objectifs affirme que : « les objectifs de l'éducation physique et sportive en milieu scolaire sont avant tout l'éducation », donc l'éducation physique comme « la réalisation de la personne implique dans son activités physique. »²

3.8. Les finalités de l'éducation physique et sportive :

Les finalités de l'éducation physique et sportive est de former, par la pratique des APSA, un citoyen cultivé, autonome. Ce citoyen est responsable de la conduite de sa vie corporelle pendant la scolarité et tout au long de la vie.³

Les finalités assignées au système éducatif sont de :

- Développer la personnalité ;
- Élever le niveau de formation ;
- Insérer l'élève dans la vie sociale, lui permettre d'exercer la citoyenneté ;
- Former des femmes et des hommes de demain en mesure de conduire leur vie personnelle, civique ; responsable et capable d'adaptation, de créativité et de solidarité.⁴

3.9. Objectifs de l'EPS au lycée :

➤ Développer et mobiliser ses ressources pour enrichir sa motricité, la rendre efficace et favoriser la réussite :

L'EPS conduit chaque élève à 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 en disposer 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 pratiques diversifiées. Ils contribuent à l'équilibre personnel et à la réalisation de soi.

¹ Pauline desrosielle tousignant, 1979, p09

² Pauline deroseille tousignant, ministère de l'éducation, 1979, p10

³ VINCENT LAMOTTE. Lexique de l'enseignement de l'EPS. Dépôt légal. 1^{er} édition : 2005, mars 3^{eme} tirage : 2007.

⁴ VALERIE MERCIER. Seners. L'EP SCOLAIRE : enseigner et apprendre. 2004.édition vigot 23. Rue de l'école-de-médecine.75006 Paris. France .Dépôt légal : octobre 2004-ISBN:2-7114-1688-7.PP 16,20.

➤ **Savoir gérer sa vie physique et sociale :**

L'EPS permet à l'élève d'assurer sa sécurité et celle des autres, d'entretenir sa santé, de développer l'image et l'estime de soi pour construire sa relation aux autres. Elle vise à la recherche du bien-être, de la santé et de la forme physique. Elle doit amener l'élève à bâtir une image positive de son corps. Grâce au plaisir éprouvé, aux efforts consentis, aux progrès réalisés, les élèves comprennent les effets bénéfiques d'une activité physique régulière de plus en plus autonome tout au long de la vie. Par l'analyse réflexive sur les pratiques elles-mêmes et les conditions de la pratique, le lycéen évite d'être un consommateur naïf d'activités physiques et devient un pratiquant lucide et responsable, capable de réinvestir les effets de sa formation en dehors de l'école. 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 de vivre en société : connaître les règles et en comprendre le sens, les respecter, les construire ensemble, pour agir en responsabilité.

➤ **Accéder au patrimoine culturel :**

La pratique d'une forme scolaire des activités physiques, sportives et artistiques, favorise l'accès à une culture raisonnée, critique et réfléchie des pratiques sociales et des valeurs qu'elle véhicule. L'EPS permet au lycéen de disposer de connaissances nécessaires et d'un niveau de pratique suffisant pour l'aider à se situer au sein d'une culture contemporaine pour l'accès à des pratiques physiques qui complètent l'offre de formation proposée au collégien.¹

3.10. Le rôle de l'enseignant d'EPS :

L'enseignant d'EPS fait son choix et forme son objectif opérationnel et intermédiaire, selon les moyens qu'il a et la durée des exercices sans oublier le choix d'un procédé de contrôle de l'efficacité de la séance et il a un rôle d'organisation générale du groupe de classe et il organise les déplacements des élèves sur le bon choix des installations (terrains polyvalents ou spécialisée) en insistant sur le choix du matériel nécessaire (appareil pédagogique). L'enseignant d'EPS présente l'objectif de sa justification dans l'ensemble éducatif.²

Il s'agit en fait d'une triple mission : « éduquer, instruire, former », et la transmission des connaissances par le maître et leur acquisition par les élèves.

¹ Nicolas DOMBROWSKI, agrégé EPS, septembre 2013.P3 et P4

² ROBERT LOPEZ « l'action pédagogique en EPS » dossier E.P.S N°12.

Plusieurs finalités sont énoncées : « construire leur autonomie, élaborer un projet personnel, les préparer au plein exercice de la citoyenneté ». ¹

La mission du professeur est d'instruire les jeunes qui lui sont confiés, de contribuer à leur éducation et de leur assurer une formation en vue de leur insertion professionnelle.

L'évaluation des acquis des élèves et compétences énoncées dans les programmes, exercer sa responsabilité au sein du système éducatif, dans la classe, dans l'établissement.

L'élève au centre de la réflexion, équité envers les élèves (Respect de leur diversité) Travailler en liaison avec d'autres (équipes variées) Poursuivre sa formation.

Instruire des élèves dans un face à face pédagogique qui met le professeur en relation avec une classe, un groupe d'élèves, développer l'esprit critique des élèves, construire leur autonomie, élaborer leur projet professionnel. ²

Conclusion :

L'éducation physique et sportive occupe une place importante dans les activités scolaires et contribue à l'acquisition des compétences et des connaissances. L'EPS répond au besoin et au plaisir de l'élève et lui permet de développer le sens de l'effort et de la persévérance, elle permet à l'élève de mieux se connaître et à mieux connaître les autres, elle constitue un contexte favorable pour l'éducation et la responsabilité et à l'autonomie en permettent aux élèves de connaître des valeurs morales et sociales comme le respect des règles collectives ou le respect de soi même ou le respect de l'autre.

¹ VINCENT LAMOTTE. Lexique de l'enseignement de l'EPS. Dépôt légal. 1er édition : 2005, mars 3eme tirage : 2007. P 5.

² http://www.ac-corse.fr/EPS_20/docs/concours/composantes_metier.pdf

Partie pratique

Chapitre 04 :

Cadre

Méthodologique

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 appliquée à la réalité »¹

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

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. »³.

La technique 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 »⁴

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 »⁵.

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

¹ M. Grawitz, lexique des sciences sociales, 8^m éd, DALLOZ, paris, 2004, p.274.

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

³ IBID, p 60.

⁴ M. Grawitz, opcit p338.

⁵IBID, p 676.

Cadre méthodologique

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 »¹

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.»²

Notre population mère est représenté par l'ensemble des élèves du lycée mixte « CHAHID BEN-HADDAD M^d OUYIDIR- TIMEZRIT» soit 705 élèves répartie comme suite :

334 en première année (lettre et scientifique), et 198 en deuxième année (lettre et scientifique), et 173 en troisième année (lettre et scientifique).

L'échantillon :

« L'échantillon est un sous-ensemble d'éléments d'une population donnée. »³ 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. »⁴.

Notre population d'étude est représentée par un effectif de 705 élèves, répartie sur trois niveaux.

L'échantillonnage :

¹ M. Grawitz lexique des sciences sociales, 8^èm éd, DALLOZ, paris, 2004, p 319.

² M. Angers, opcit, p 244.

³IBID, p 246.

⁴ IBID, p 247.

Cadre méthodologique

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 s sélectionné pour faire partie de l'échantillon »¹

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.»².

¹ IBID, p 247.

²M. Angers opcit, p 231.

Chapitre 05 :

Analyse et interprétation des résultats

1. Analyse des tableaux

Tableau N° 01 : représente le sexe.

Echantillon	n. élève	%
Garçons	40	33.33%
Filles	80	66.66%
Totale	120	100%

Le tableau ci-dessus illustre la répartition de l'échantillon selon le sexe, dont **33.33 %** de enquêtés sont de sexe masculin, et **66.66 %** 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 dans cet établissement.

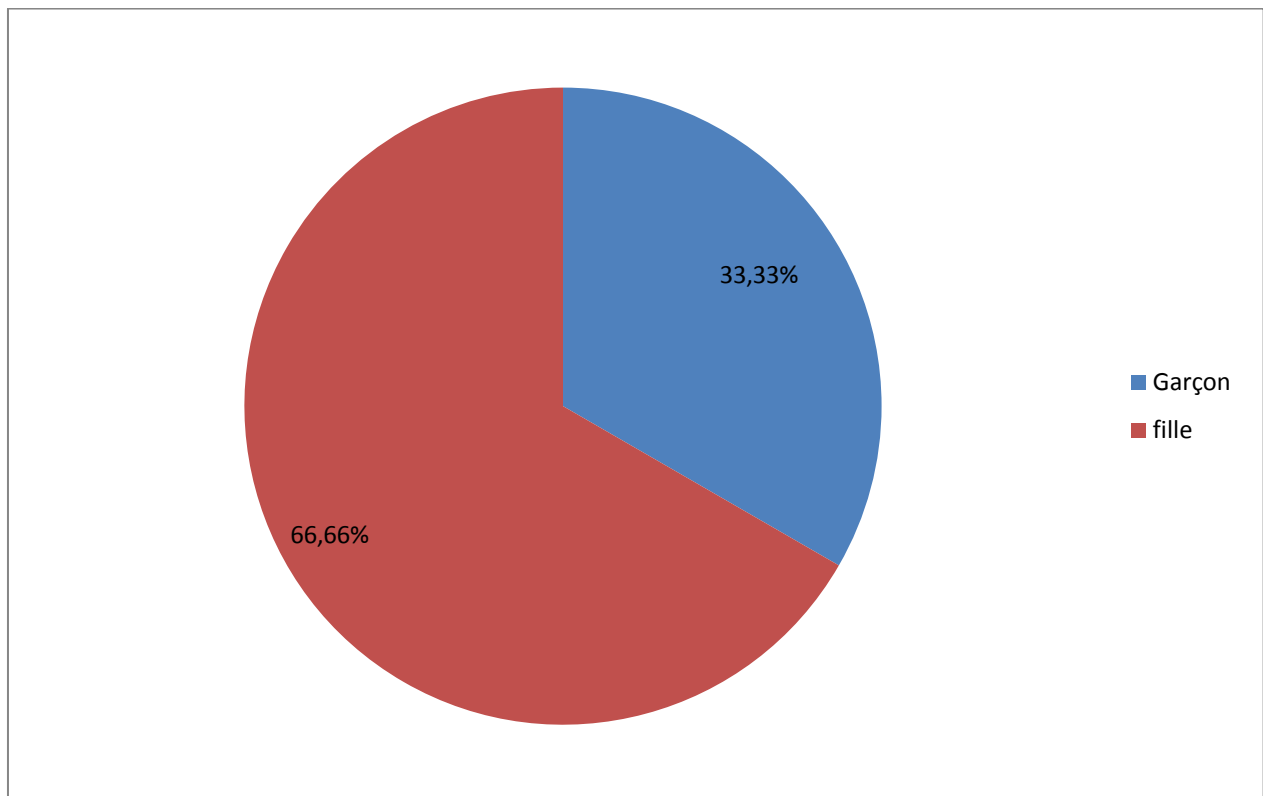


Figure 1 : la répartition de l'échantillon selon le sexe.

Tableau N° 02 : représente l'âge.

L'âge	N. élèves	%
15-18 ans	78	65 %
19 ans et plus	42	35 %
Total	120	100 %

Le tableau suivant nous démontre la répartition de l'échantillon selon les catégories d'âge, dont **65 %** des interrogés ont l'âge entre 15 ans et 18 ans, et **35 %** représente les enquêtés âgés entre 19 ans et plus.

Donc, on déduit que les enquêtés de notre échantillon ont majoritairement l'âge régulier entre 15 ans et 18 ans, ce qui nous mène à dire que l'âge des élèves du lycée « CHAHID BEN HADDAD Md IDIR » correspond à leurs niveau scolaire

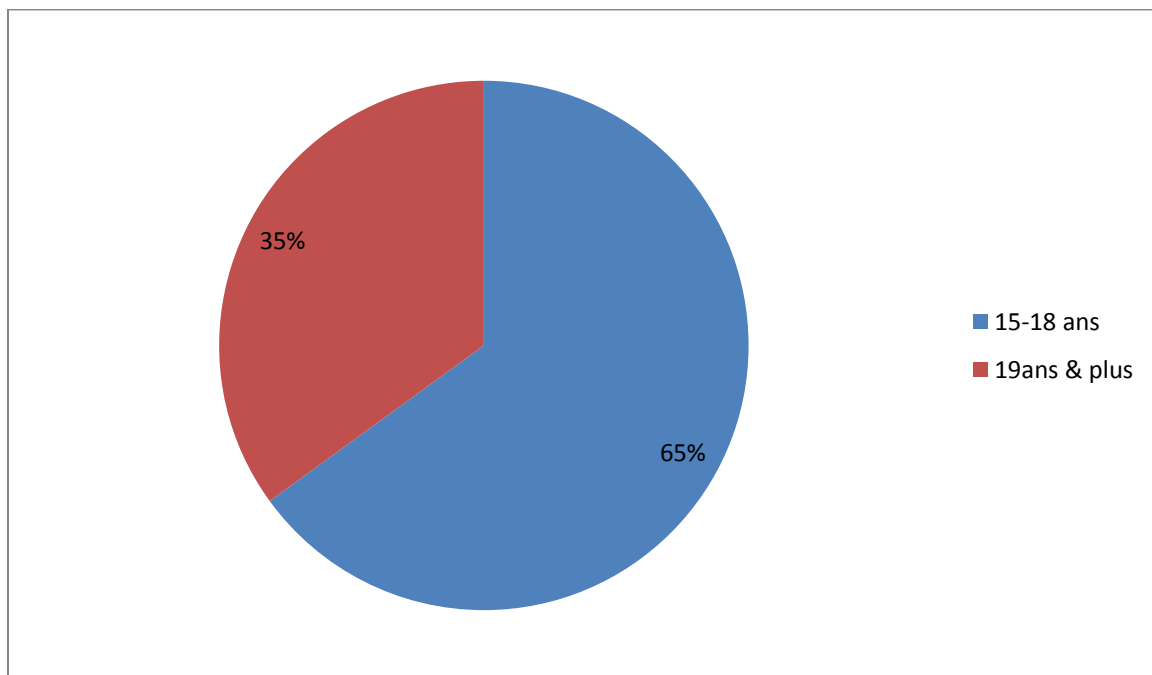
**Figure N°2 : la répartition de l'échantillon selon l'âge.**

Tableau N° 03 : la répartition de l'échantillon selon le niveau d'étude :

Le niveau d'étude	N. élèves	%
1 ^{ère} AS	50	41.66%
2 ^{ème} AS	32	26.66%
3 ^{ème} AS	38	31.66%
Total	120	100%

Le tableau ci-dessus illustre la répartition de l'échantillon selon le niveau d'étude dont **41.66%** de nos interrogés sont inscrits en 1^{ère} AS, puis **26.66%** représente les enquêtés inscrits en 2^{ème} AS, enfin on a la catégorie des 3^{ème} AS représentée par un taux de **31.66%**.

Donc, on constate que la plus part de nos enquêtés sont inscrits en 1^{er} AS avec un taux de **41.66%** sur l'ensemble des enquêtés.

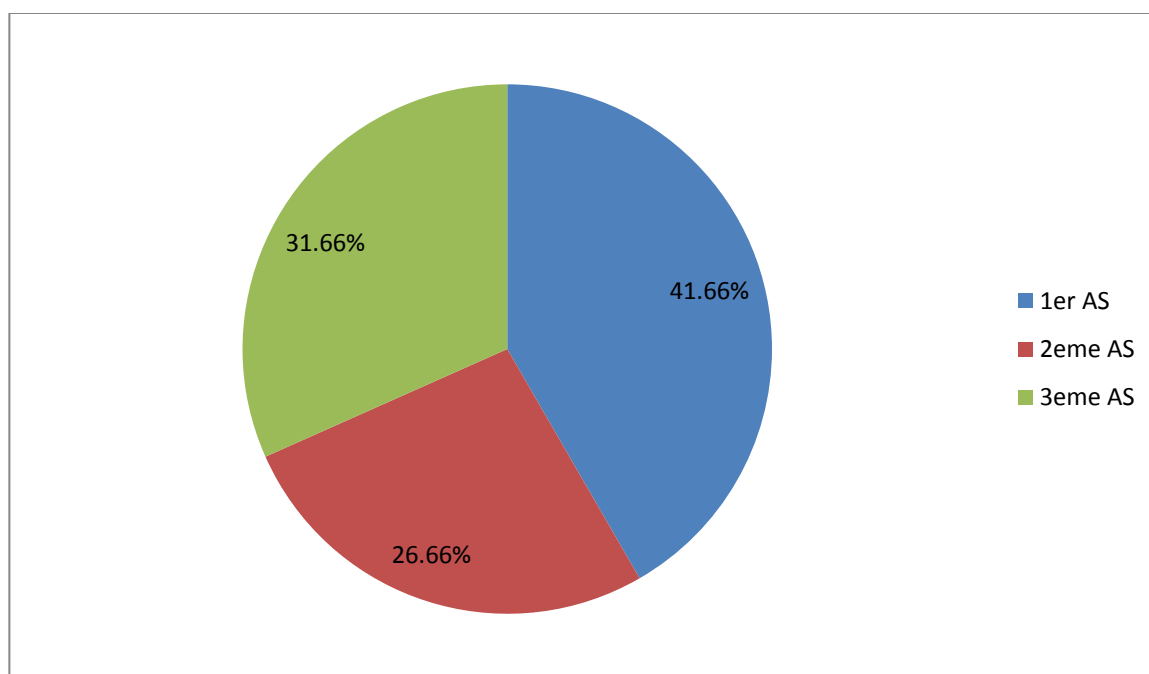
**Figure N°03 : la répartition de l'échantillon selon le niveau d'étude.**

Tableau N°04 : représente la participation aux séances d'EPS.

Participation aux séances d'EPS	1 ^{er} AS	2eme AS	3eme AS	Totale
Oui	48	32	38	98.33%
Non	2	0	0	1.66%
%	41.66%	26.66%	31.66%	100%

Le tableau ci-dessus illustre que la majorité de nos enquêtés ont répondu par oui pour la participation de tout les élèves aux séances d'EPS avec un taux de **98.33%**, puis **1.66 %** des enquêtés ont répondu par non.

Donc, on constate que les élèves du lycée « CHAHID BEN HADDAD Md IDIR » participent tous aux séances d'EPS, ce qui explique l'impacte de cette dernière sur les élèves

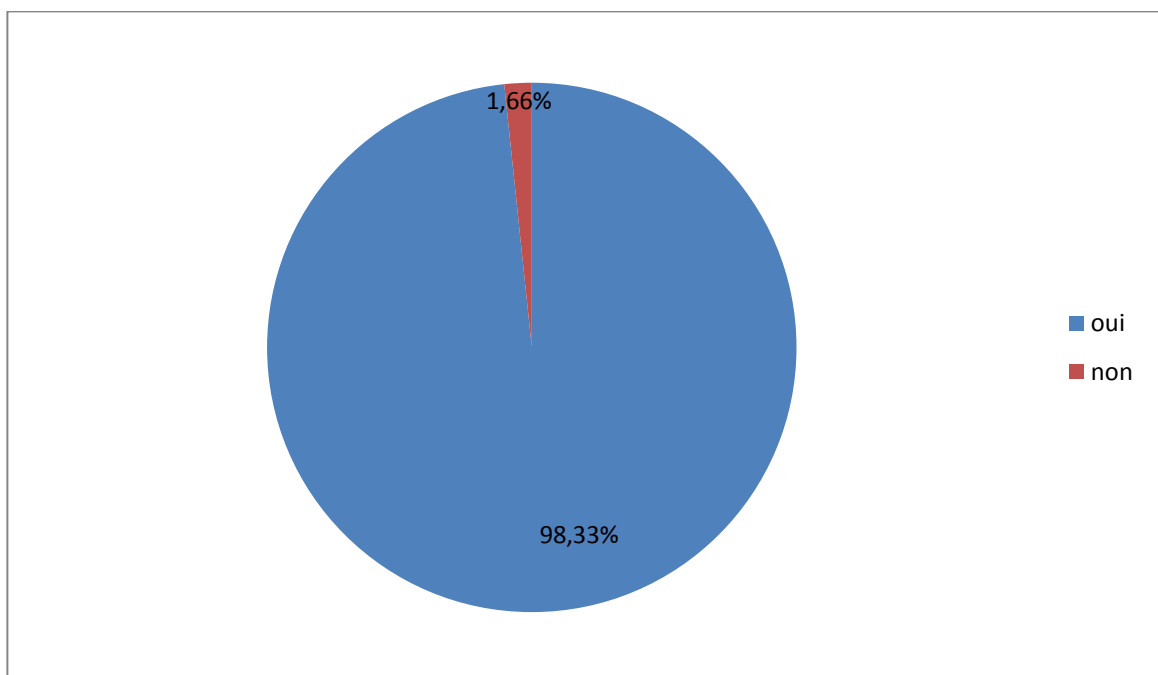


Figure 4 : la répartition de l'échantillon selon la participation aux séances d'EPS.

Tableau N°05 : représente le l'importance de la matière d'EPS :

L'importance de la matière d'EPS	1 ^{er} AS	2emeAS	3emeAS	%
N'a pas d'importance	02	0	1	2.5%
C'est moyennement important	10	08	3	17.5%
C'est important	38	24	34	80%
%	41.66%	26.66%	31.66%	100%

Le tableau ci-dessus représente la matière d'EPS, dont la majorité de nos enquêtes ont répondu majoritairement qu'elle est importante avec un taux de **80 %**, puis on a la catégorie « moyennement importante » avec un taux de **17.5 %**, et enfin on a la catégorie « n'a pas d'importance » avec un taux de **2.5 %**.

Donc à partir de ce tableau, on peut dire que l'ensemble de nos enquêtes ont qualifié la séance d'EPS comme une matière importante, ce qui nous conduit à dire que la majorité des élèves de cet établissement donnent une importance capitale à la pratique de l'EPS.

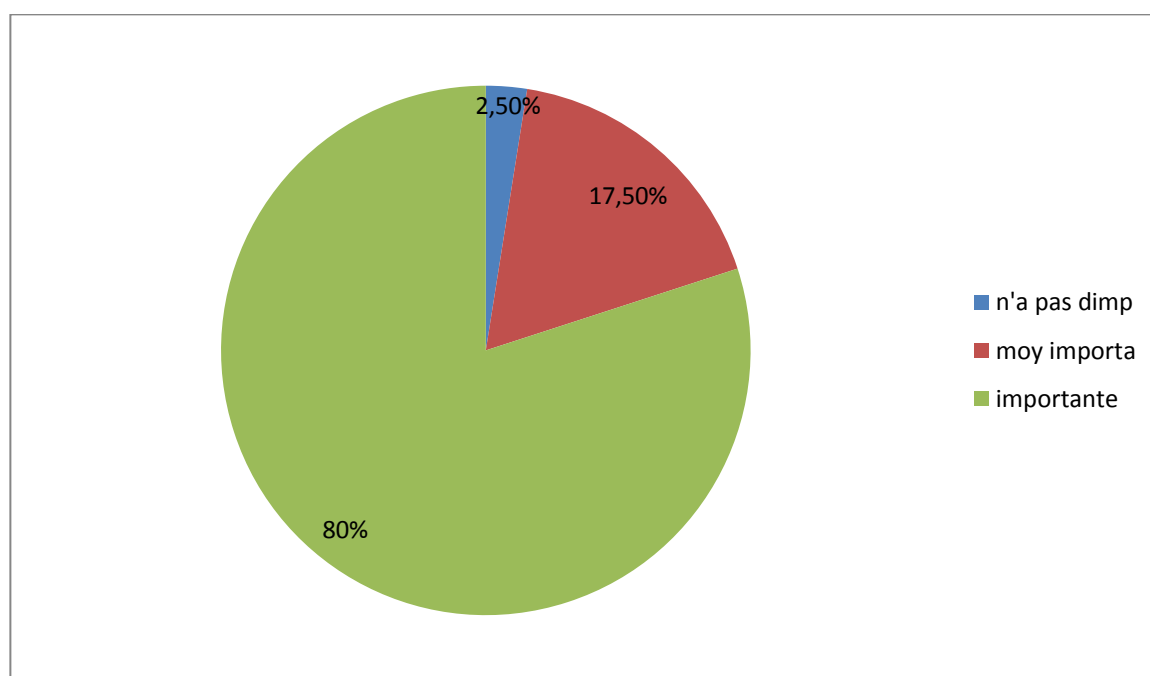


Figure 5 : la répartition de l'échantillon selon l'importance de la matière d'EPS.

Tableau N°06 : représente le rôle de la séance d'EPS :

rôle de la séance d'EPS	1 ^{er} AS	2eme AS	3emeAS	%
Rester en bonne santé	24	01	05	25%
Se défouler	11	13	16	33.33%
Apprendre	15	18	17	41.66%
%	41.66%	26.66%	31.66%	100%

D'après le tableau ci-dessus, on remarque que **41.66 %** des enquêtés ont répondu par « apprendre » pour le rôle de la séance d'EPS, et **33.33 %** ont répondu par « se défouler » ; enfin le reste de nos enquêtés en répondu de « rester en bonne santé » avec un taux de **25%**.

Donc on constate que les élèves du lycée « CHAHID BEN HADDAD Md IDIR » donnent une importance aux séances d'EPS et cherchent à apprendre toutes les disciplines mais pas de se défouler ou bien rester en bon santé seulement.

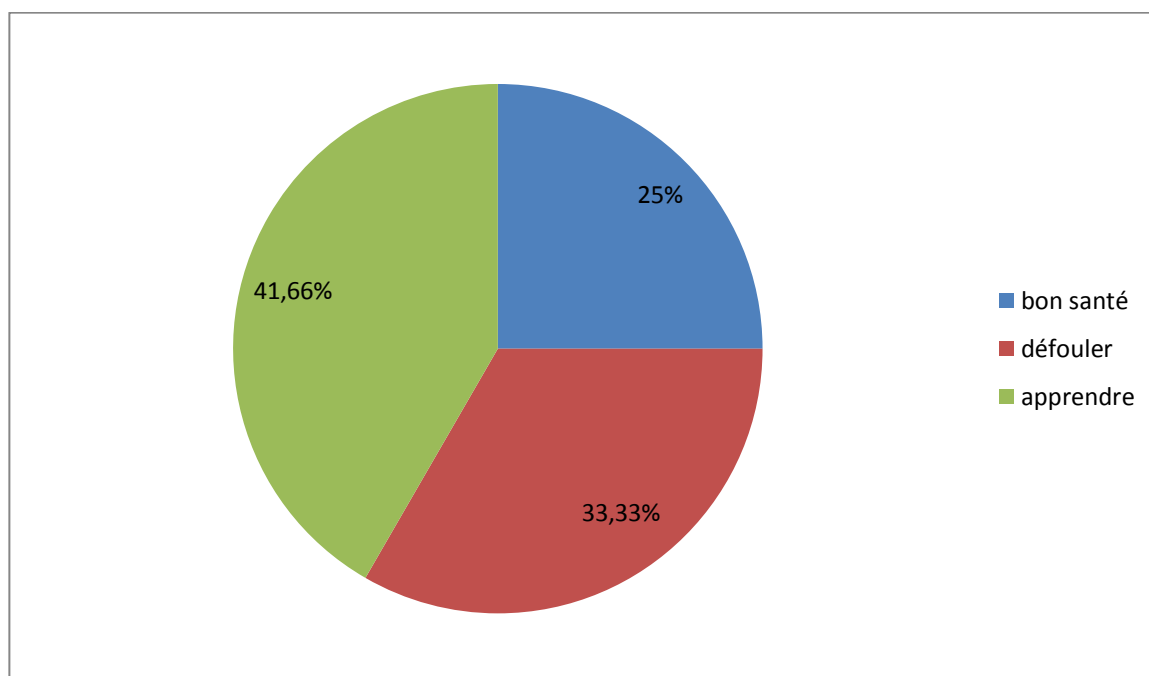


Figure N°06 : la répartition de l'échantillon selon le rôle de la séance d'EPS.

Tableau N°07 : représente la suffisance des deux heures d'EPS par semaine :

suffisance des deux heures d'EPS	1 ^{er} AS	2eme AS	3eme AS	%
Oui	10	06	07	19.16
Non	40	26	31	80.83%
%	41.66%	26.66%	31.66%	100%

Le tableau ci-dessus illustre la répartition de l'échantillon selon la suffisance des deux heures d'EPS par semaine dont **19,16%** de nos interrogés ont répondu par oui, et **80%** de nos interrogés ont répondu par non.

Donc, on constate que la plupart de nos enquêtés déclarent l'insuffisance des deux heures d'EPS par semaine.

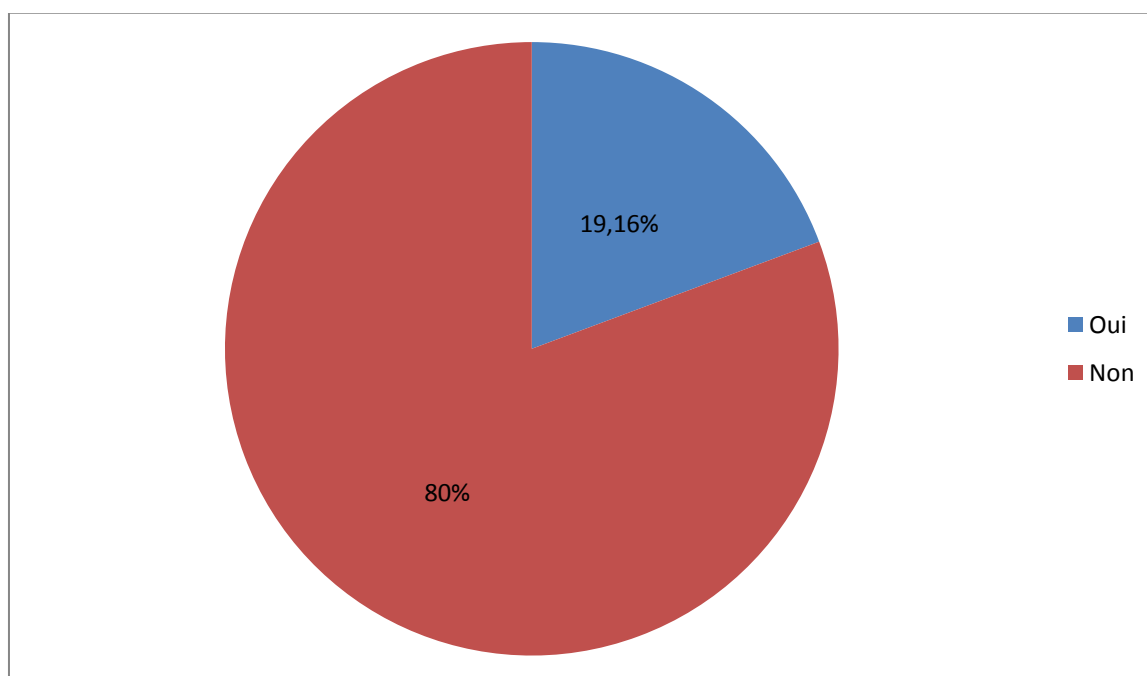


Figure N°07: la suffisance des heures d'EPS par semaine.

Tableau N° :08 : représente le choix de pratiquer l'EPS si elle n'était pas obligatoire à l'école.

Choix de pratiquer l'EPS	1 ^{er} AS	2eme AS	3eme AS	%
Oui	30	21	23	67,5%
Non	14	07	03	19,16%
Je ne sais pas	06	06	10	13,33%
%	41,66%	26,66%	31,66%	100%

Le tableau ci-dessus illustre : la répartition de l'échantillon selon le choix de pratiquer l'EPS si elle n'était pas obligatoire à l'école dont **67,5%** de nos enquêtés ont répondu par oui, puis **19,16%** représente les enquêtés de réponse non, et la réponse « je ne sais pas » représentée par un taux de **13,33%**.

Donc, on a déduit que les enquêtés sont très motivés de pratiquer l'EPS.

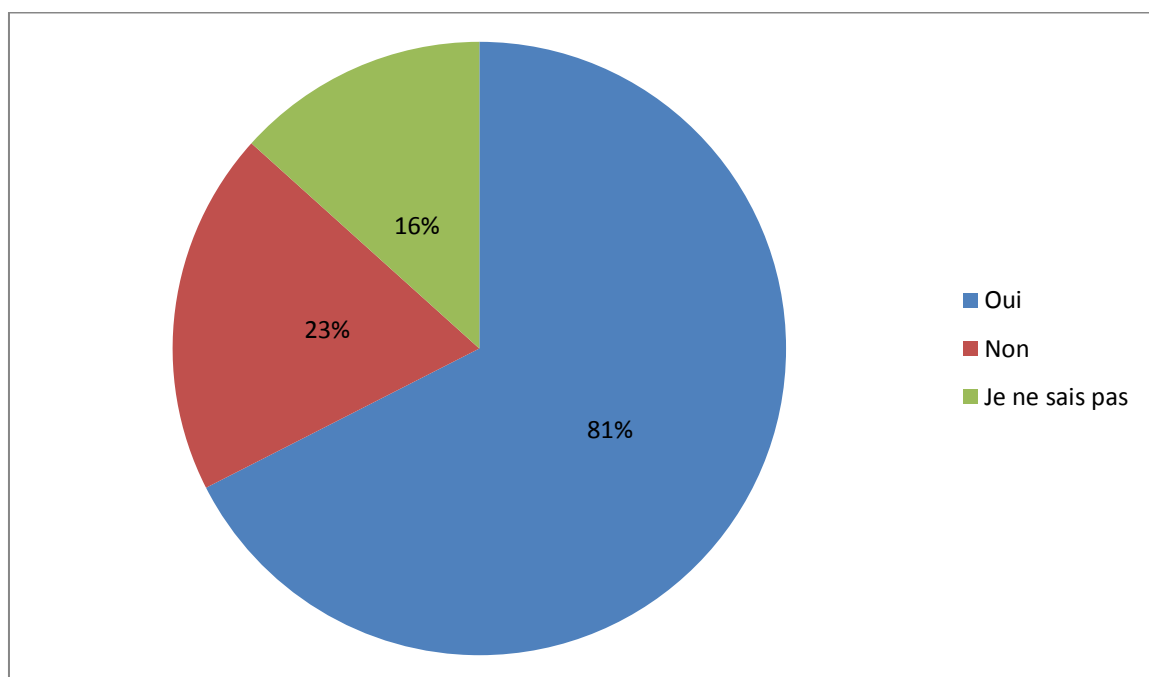


Figure N°08: le choix de pratiquer l'EPS si elle n'était pas obligatoire à l'école.

Tableau N° :09 : représente la spécialité sportive individuelle préférée :

spécialité sportive individuelle	1 ^{er} AS	2eme AS	3eme AS	%
Courses	30	16	12	48.33%
saut en longueur	14	10	18	35%
Lancer de poids	06	06	08	16.66%
%	41.66%	26.66%	31.66%	100%

Ce tableau ci-dessus représente la discipline individuelle la plus intéressante, dont une grande partie de l'échantillon a opté pour les courses avec un taux de **48.33%**, puis on à la discipline de saut en longueur avec un taux de **35%**, enfin le lancer de poids avec un taux de **16.66%**.

On remarque que la discipline individuelle la plus intéressante est celle des courses, cela correspond au développement de la discipline dans la région, en conséquent on remarque qu'un taux considérable des interrogés ont optés pour le saut en longueur et lancer de poids.

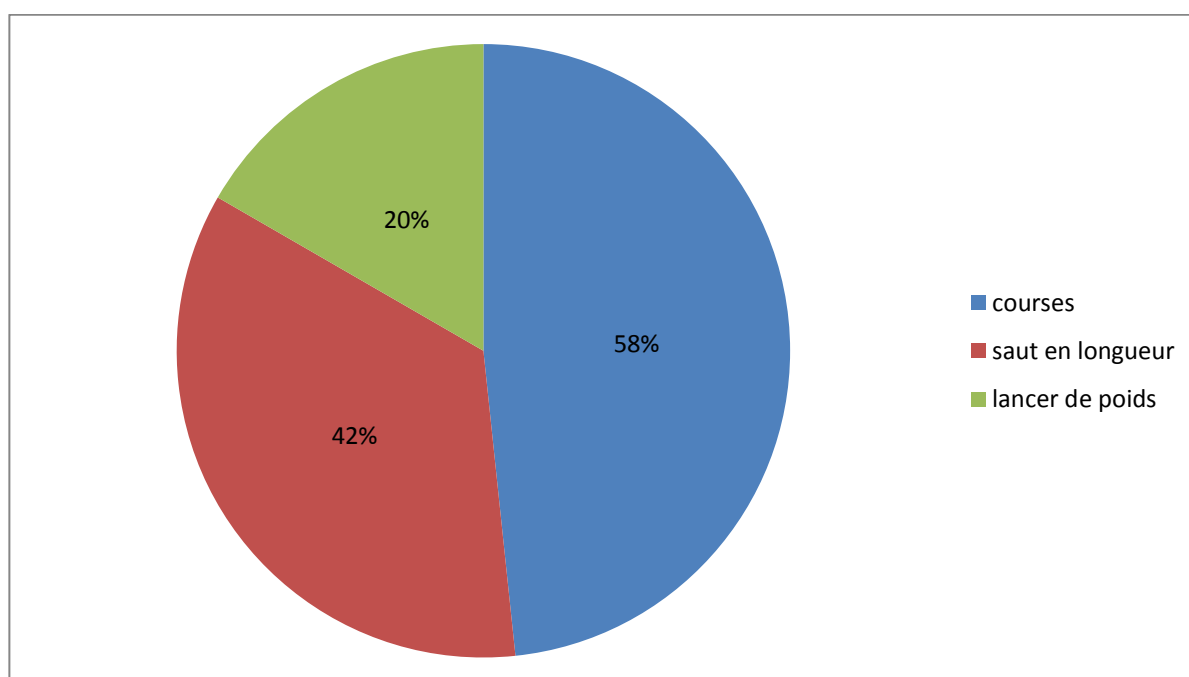
**Figure N°09: la spécialité sportive individuelle préférée.**

Tableau N°10 : représente la spécialité sportive collective préférée :

spécialité sportive collective	1 ^{er} AS	2emeAS	3emeAS	%
Handball	12	10	16	31.66%
Volleyball	38	18	16	60%
Basketball	00	04	06	8.33%
%	41.66%	26.66%	31.66%	100%

Ce tableau ci-dessus représente la discipline collective la plus intéressante, dont une grande partie de l'échantillon a opté pour le volleyball avec un taux de **60 %**, puis on a la discipline hand-ball avec un taux de **33.66 %**, et enfin on a la discipline basketball avec un taux de **8.33 %**.

Donc, à partir de ce tableau on déduit que la discipline la plus préférée par les élèves du lycée « CHAHID BEN HADDAD Md IDIR » est celle du volleyball, cela est justifié par l'existence d'une salle qui répond aux normes de cette dernière.

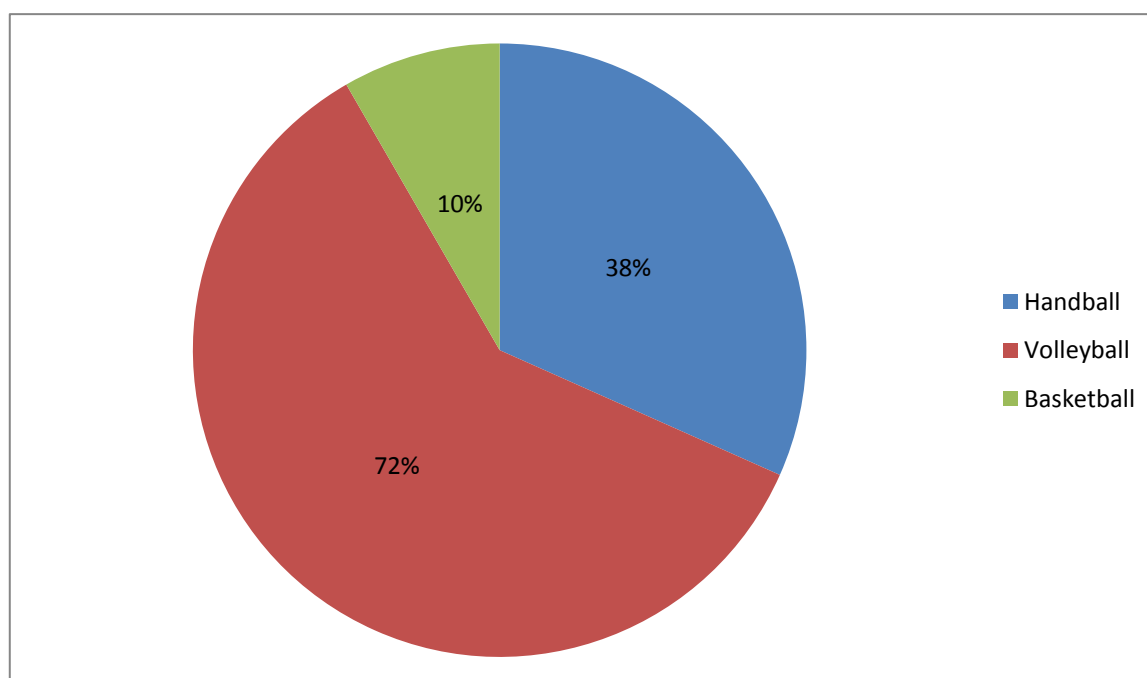
**Figure N°10: la spécialité sportive collective préférée.**

Tableau N°11 : représente l'obtention de bonnes notes en EPS :

	1 ^{er} AS	2eme AS	3emeAS	%
Oui	44	32	38	95%
Non	06	00	00	5%
%	41.66%	26.66%	31.66%	100%

Le tableau ci-dessus représente la répartition de l'échantillon selon l'obtention des bonnes notes en EPS dont une grande partie des élèves du lycée « CHAHID BEN HADDAD Md IDIR » ont opté pour la réponse oui avec un taux de **95%**, et la réponse non du reste des interrogés représente un taux de **5%**.

Donc, on déduit qu'une grande partie des élèves du lycée « CHAHID BEN HADDAD Md IDIR » obtiennent de bonnes notes en EPS.

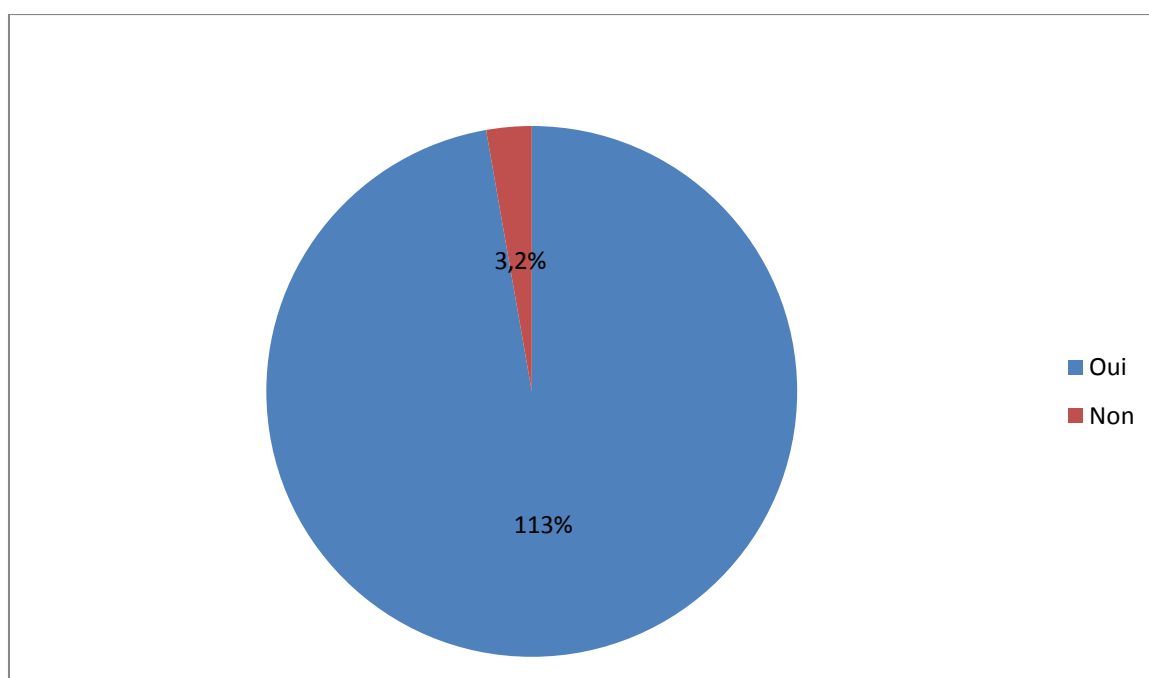
**Figure N°11:l'obtention de bonnes notes en EPS.**

Tableau N°12 : représente le souhait d'être dispensé aux séances d'EPS :

Le souhait d'être dispensé en EPS	1 ^{er} AS	2eme AS	3emeAS	%
Oui	06	04	02	9,16%
Non	44	28	36	90,83%
%	41,66%	26,66%	31,66%	100%

Le tableau ci-dessus illustre la répartition de l'échantillon selon le souhait d'être dispensé aux séances d'EPS dont, la majorité de nos enquêtés ont répondu par non avec un taux de **90,83%**, et le reste de nos enquêtés ont opté pour la réponse oui avec un taux de **9,16%**.

Donc, on constate que la majorité de nos interrogés ne souhaitent pas être dispensé aux séances d'EPS.

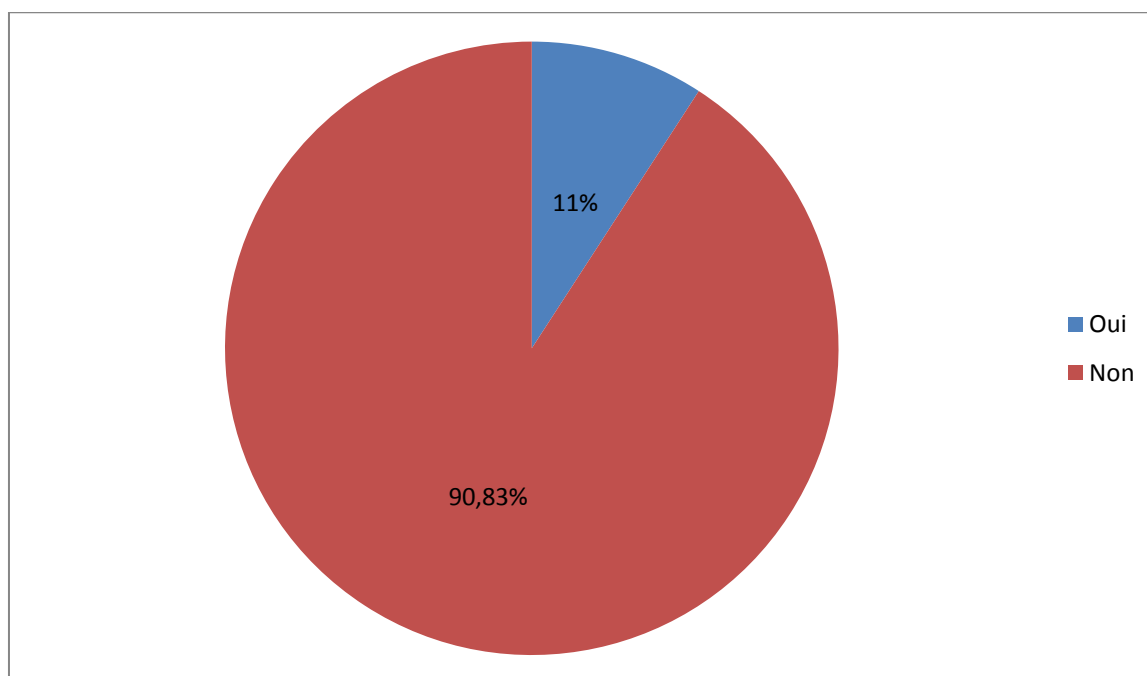
**Figure N°12: le souhait d'être dispensé aux séances d'EPS.**

Tableau N°13 : représente la méthode d'échauffement préférée :

méthode d'échauffement	1 ^{er} AS	2eme AS	3eme AS	%
Echauffement sans jeu	08	08	08	20%
Echauffement sous forme de jeu	42	24	30	80%
%	41.66%	26.66%	31.66%	100%

Le tableau ci-dessus représente la répartition de l'échantillon selon la méthode d'échauffement préférée, dont une grande partie des élèves du lycée « CHAHID BEN HADDAD Md IDIR » ont opté pour l'échauffement sous forme de jeu avec un taux de **80%**, et une catégorie de nos enquêtés ont opté pour un échauffement sans jeu avec un taux de **20%**.

Donc, on déduit que une grande partie des élèves du lycée « CHAHID BEN HADDAD Md IDIR » préfèrent la méthode d'échauffement sous forme de jeu.

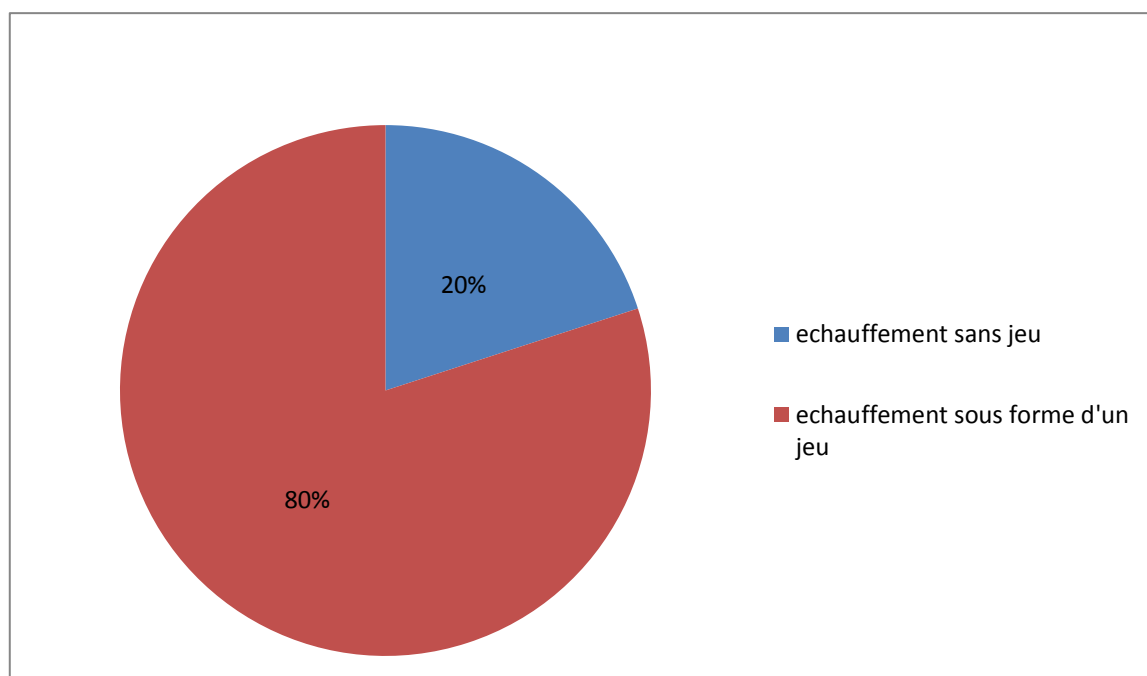
**Figure N°13: méthode d'échauffement préférée.**

Tableau N°14 : représente la méthode préférée pendant les séances d'EPS :

méthode préférée en EPS	1 ^{er} AS	2eme AS	3eme AS	%
Une séance animée par des jeux	42	24	29	79,16%
Une séance sans utilisation des jeux	08	08	09	20,83%
%	41.66%	26.66%	31.66%	100%

Le tableau ci-dessus représente la répartition de l'échantillon selon la méthode préférée pendant les séances d'EPS dont une grande partie des élèves du lycée « CHAHID BEN HADDAD Md IDIR » ont opté pour une séance animée par des jeux avec un taux de **79,16%**, et une catégorie de nos enquêtés ont opté pour une séance sans utilisation des jeux avec un pourcentage de **20,83%**.

Donc, on déduit qu'une grande partie de nos interrogés préfèrent la méthode animée par des jeux ce qui est représenté par leur réponse avec un taux de **79,16%**.

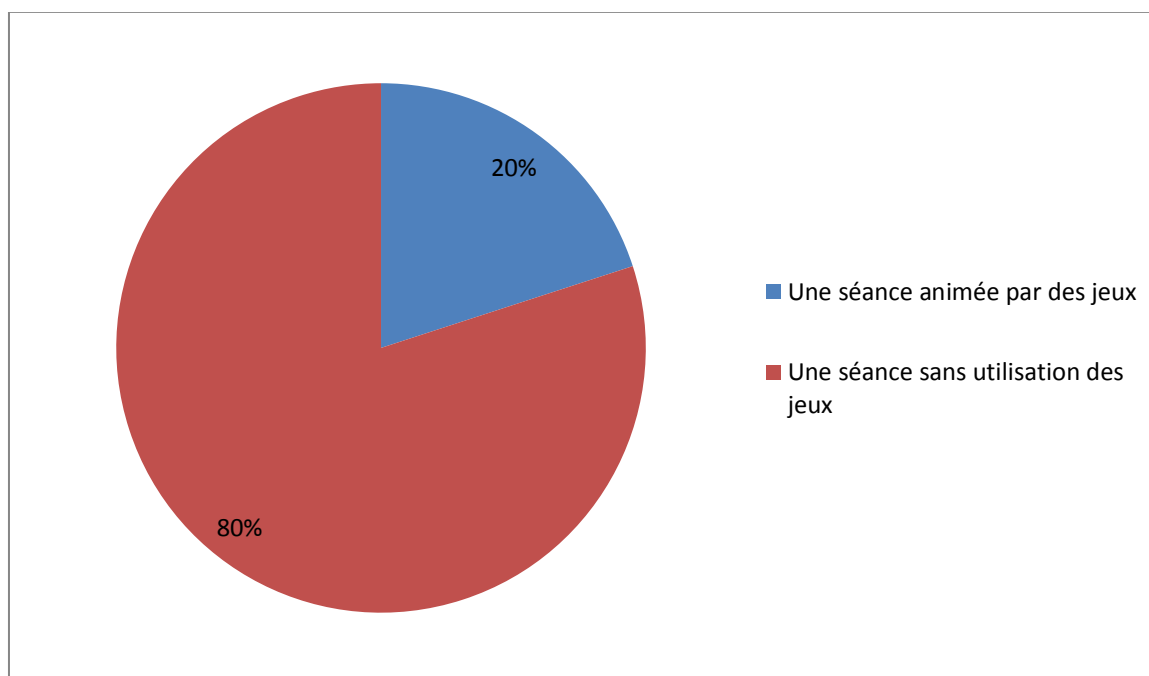
**Figure N°14 : la répartition de l'échantillon selon la méthode préférée pendant les séances d'EPS.**

Tableau N°15 : représente le plaisir de pratiquer les jeux sportifs :

plaisir de pratiquer les jeux sportifs	1erAS	2emeAS	3emeAS	%
oui	32	28	34	78.33%
Un peu	12	02	04	15%
Très peu	06	00	00	05%
Pas du tout	00	02	00	1.66%
%	41.66%	26.66%	31.66%	100%

Le tableau ci-dessus illustre la répartition de l'échantillon selon le plaisir de pratiquer les jeux sportifs dont, la majorité de nos enquêtés ont opté pour la réponse oui avec un taux de 78,33%, et 15% pour la réponse un peu, une autre catégorie de nos enquêtés qui disent très peu avec un taux de 05%, et pour la réponse pas du tout représente un taux de 1,66%.

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

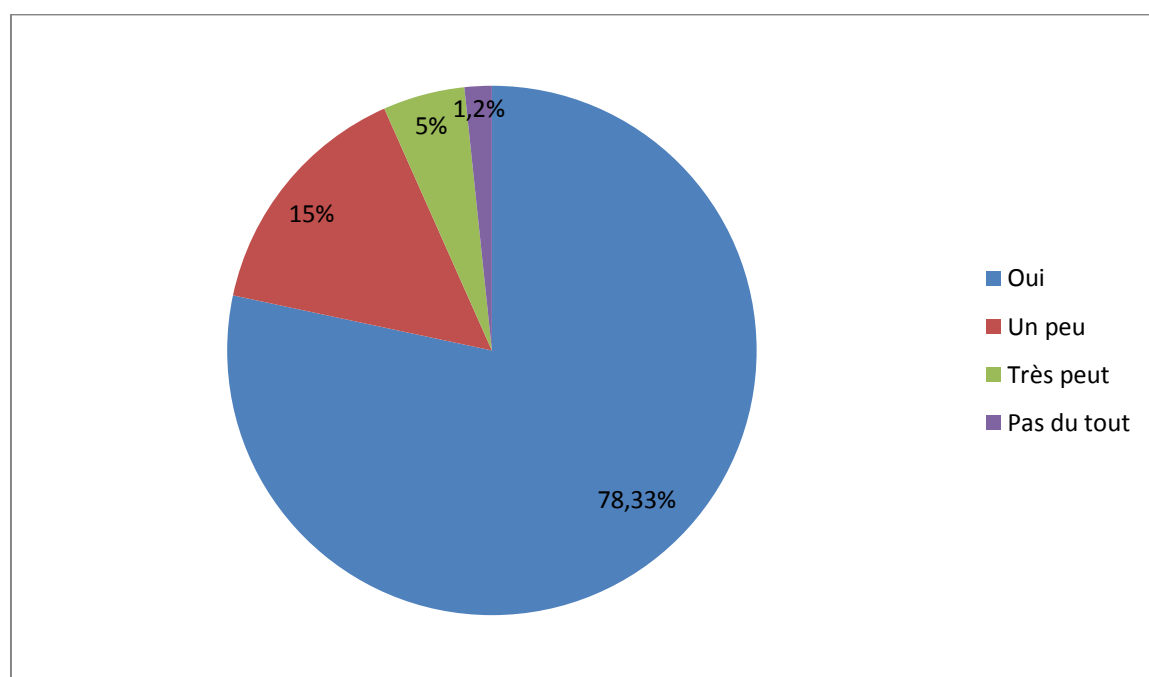
**Figure N°15 : la répartition de l'échantillon selon le plaisir de pratiquer aux jeux sportifs.**

Tableau N°16 : représente les jeux connus.

jeux connus	1 ^{er} AS	2eme AS	3eme AS	%
Passé à dix	15	08	10	27.5%
L'horloge	19	18	20	47.5%
Le ballon aux prénoms	10	04	05	15.84%
Les tours du château	06	02	03	9.16%
%	41.66%	26.66%	31.66%	100%

Le tableau ci-dessus illustre la répartition de l'échantillon selon les jeux sportifs connus, dont **47.5%** de nos enquêtés connaissent le jeu de l'horloge, et **27.5%** connaissent le jeu de passé à dix, et le jeu de ballon aux prénoms avec un taux de **15.84%**, enfin **9.16%** de nos enquêtés connaissent les tours du château.

Donc, on constate que la majorité de nos enquêtés connaissent le jeu de l'horloge ce qui explique que les enseignants de cet établissement en l'habitude de pratiquer ce jeu.

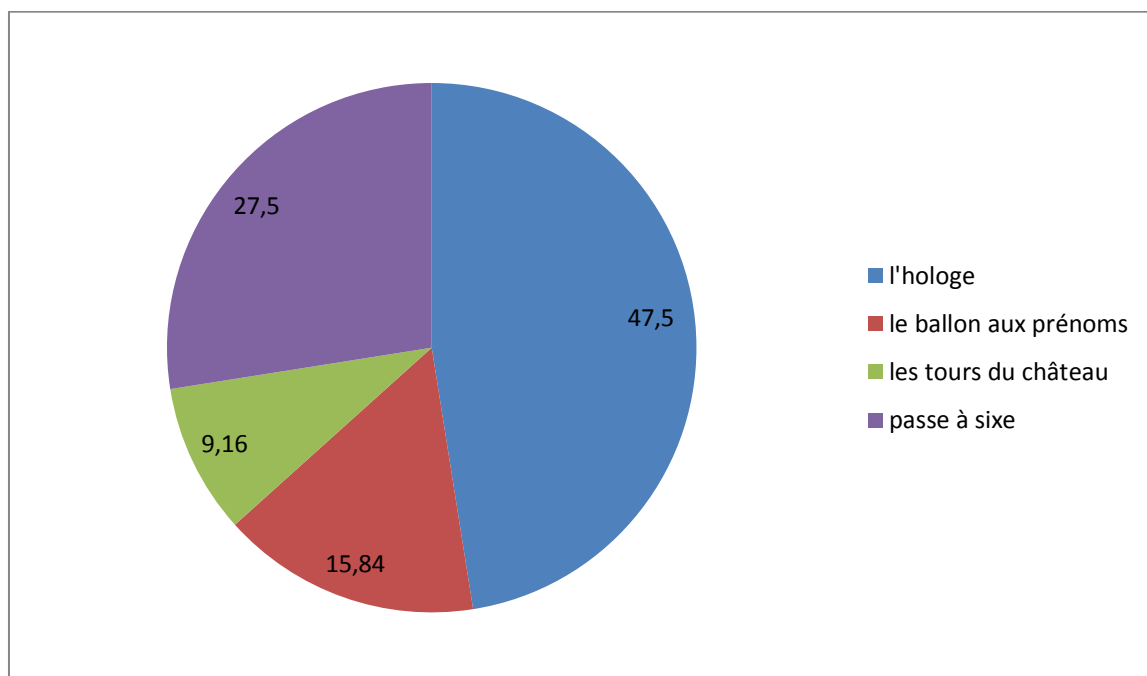
**Figure N°16 : la répartition de l'échantillon selon les jeux sportifs connus.**

Tableau N°17 : représente l'importance des jeux aux cours des séances d'EPS :

P'importance des jeux	1 ^{er} AS	2eme AS	3eme AS	%
Moyen de motivation	46	30	38	95%
N'a pas d'importance	02	00	00	1.66%
Qui n'est pas de votre niveau	02	02	00	3.33%
%	41.66%	26.66%	31.66%	100%

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 **95%**, et **1.66%** de nos enquêtés disent que les jeux aux cours des séances d'EPS n'ont pas d'importance, enfin le reste disent « qui n'est pas de votre niveau » avec un taux de **3.33%**.

Donc, on constate que la majorité des élèves du lycée « CHAHID BEN HADDAD Md IDIR » sont influencés positivement par les jeux aux cours des séances d'EPS c'est-à-dire ils sont motivés.

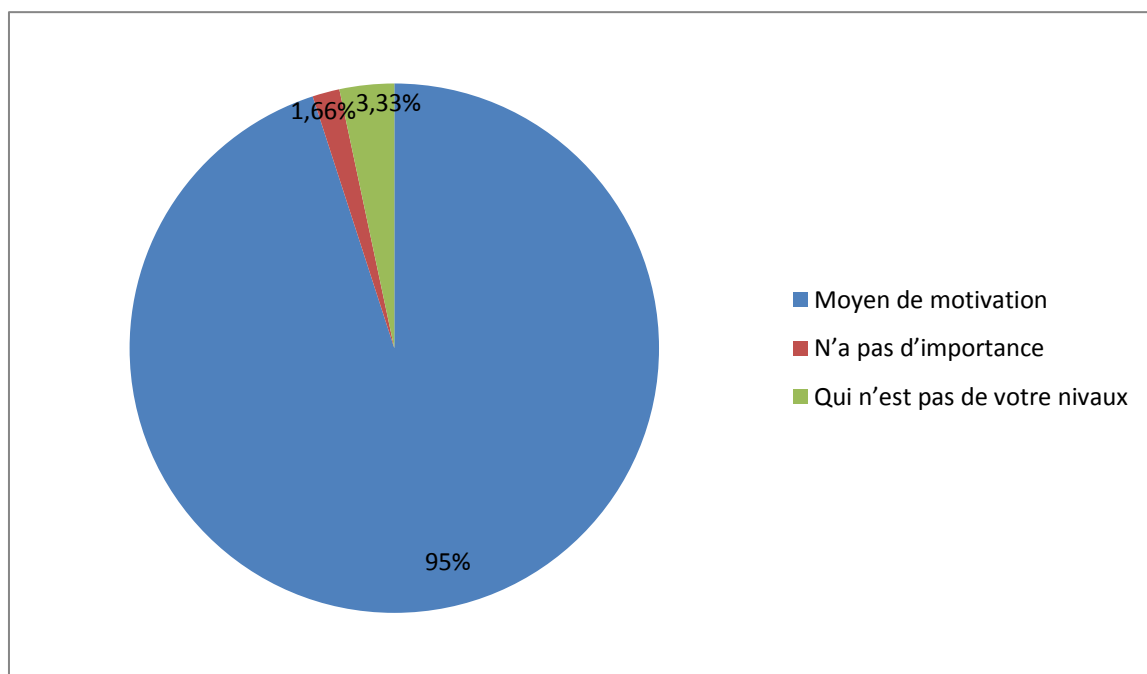


Figure N°17 : la répartition de l'échantillon selon l'importance des jeux aux cours des séances d'EPS.

Tableau N°18 : représente participation des élèves aux jeux dans les séances d'EPS

La participation aux jeux sportifs	1 ^{er} AS	2eme AS	3eme AS	%
Des fois	14	06	14	28.33%
Souvent	32	24	24	66.66%
Jamais	04	02	00	5%
%	41.66%	62.66%	31.66%	100%

D'après le tableau ci-dessus, on remarque que **66.66%** des enquêtés ont répondu par « souvent » pour la participation aux jeux dans les séances d'EPS, et **28.33 %** ont répondu par « des fois » et le reste de nos enquêtés répandu par « jamais » avec un taux de **5%**.

Donc, on constate que la majorité des élèves du lycée « CHAHID BEN HADDAD Md IDIR » participent aux jeux dans les séances d'EPS ce qui est explique qu'ils sont motivés par ces jeux.

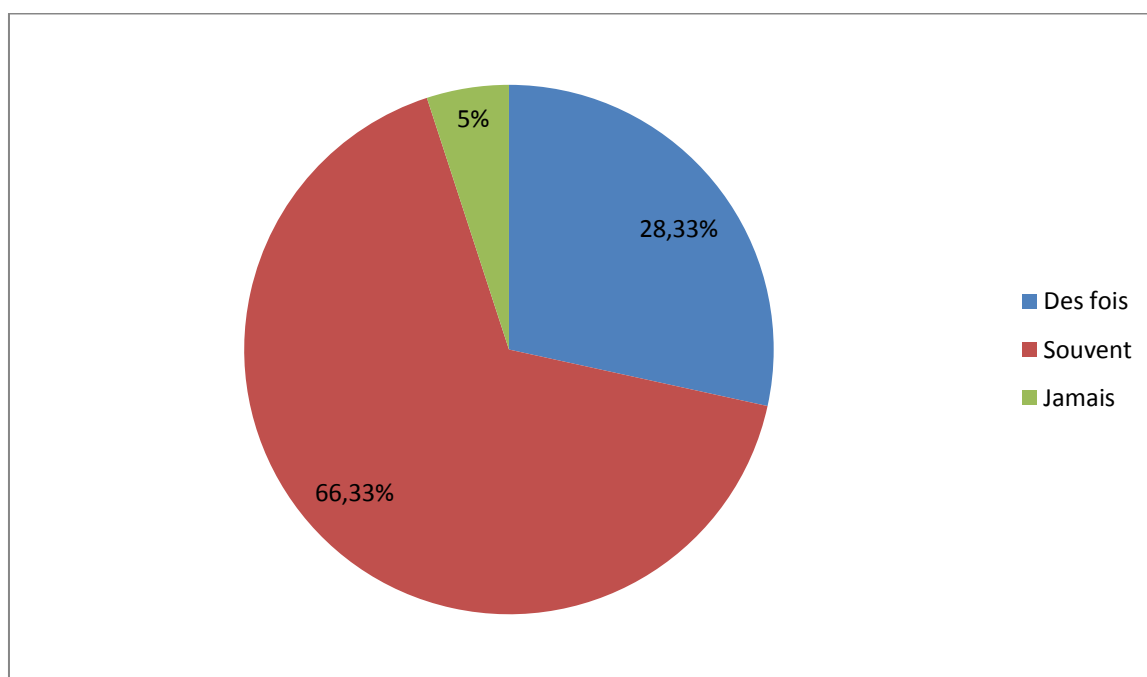


Figure N°18 : la répartition de l'échantillon selon la participation aux jeux dans les séances d'EPS.

Tableau N°19 : représente le sérieux de la pratique de ces jeux pendant les séances d'EPS :

Sérieux pendant les jeux	1 ^{er} AS	2 ^{eme} AS	3 ^{eme} AS	%
Oui	46	28	38	93.33%
Non	04	04	00	6.66%
%	41.66%	26.66%	31.66%	100%

Le tableau ci-dessus illustre que la majorité de nos enquêtés ont répondu par oui pour le sérieux de la pratique de ces jeux pendant les séances d'EPS avec un taux de **93.33%**, puis **6.66%** des enquêtés ont répondu par non.

Donc, on constate que la majorité de nos enquêtés prend les jeux sportifs au sérieux dans les séances d'EPS, cela est expliqué par le taux élevé du sérieux dans cet établissement.

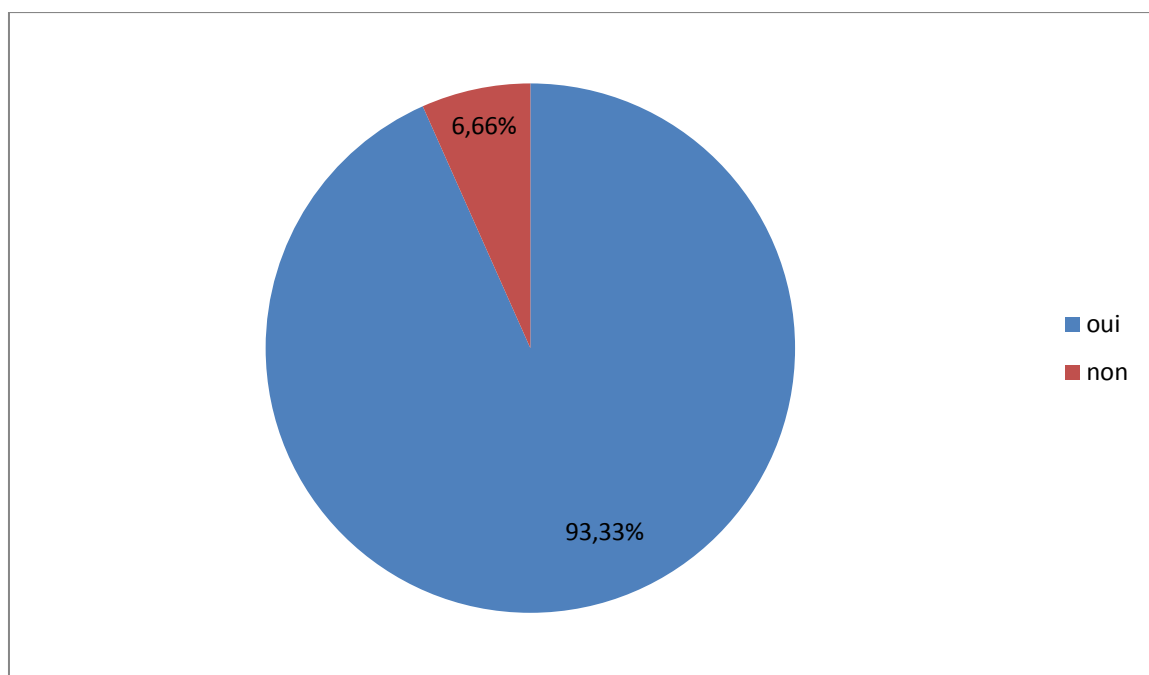


Figure N°19 : la répartition de l'échantillon selon le sérieux de la pratique de ces jeux pendant les séances d'EPS.

Tableau N°20 : représente le changement de taches entre les élèves pendant les jeux :

Changement de tache entre les élèves pendant les jeux	1 ^{er} AS	2eme AS	3eme AS	%
Des fois	11	12	09	26.66%
Souvent	39	16	29	70%
Jamais	00	04	00	3.33%
%	41.66%	26.66%	31.66%	100%

Le tableau ci-dessus illustre la répartition de l'échantillon selon le changement de taches entre les élèves pendant les jeux Dont **70%** de nos interrogés ont répondu que c'est souvent , et **26.66%** ont répondu : des fois, enfin le reste de nos interrogés ont répondu : jamais avec un taux de **3.33%**.

Donc, à partir de ces résultats, on constate que le changement de taches entre les élèves durant les jeux est majoritairement souvent, ce qui explique l'intérêt et la collectivité donnée par les élèves du lycée « CHAHID BEN HADDAD Md IDIR » aux jeux sportifs durant les séances d'EPS, ce qui nous laisse penser que les élèves de cet établissement sont motivés par ces jeux.

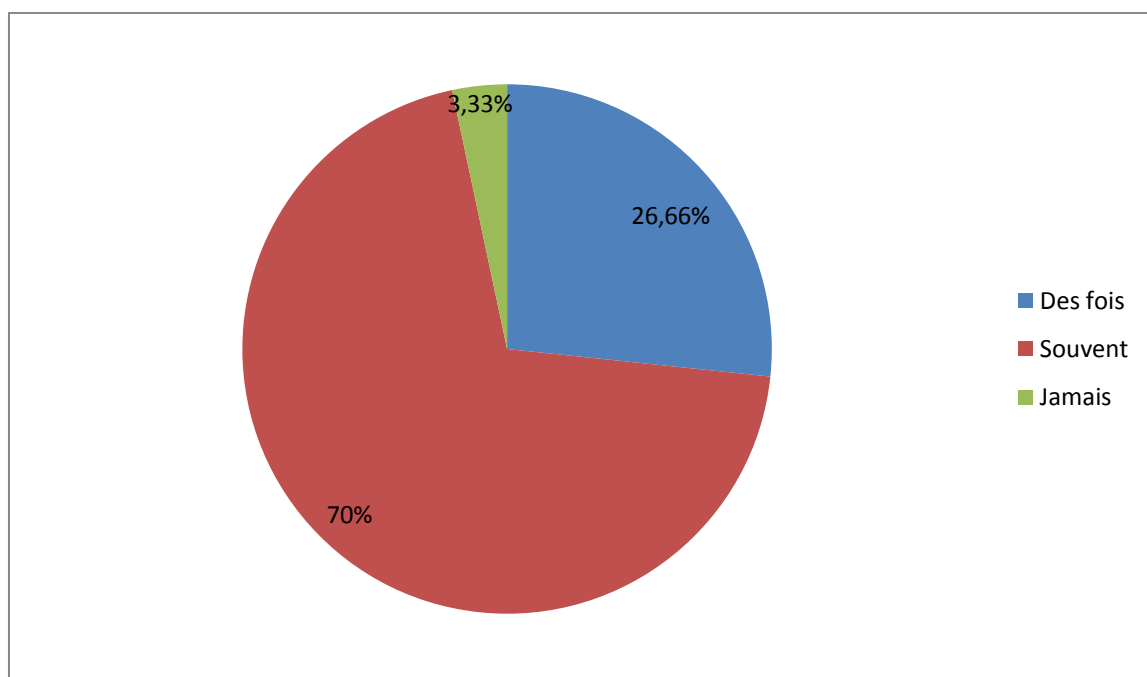


Figure N°20 : la répartition de l'échantillon selon le changement de taches de entre les élèves pendant les jeux.

Tableau N°21 : représente la considération du résultat final des jeux :

considération du résultat final des jeux	1 ^{er} AS	2eme AS	3eme AS	%
Oui	45	23	28	80%
Non	05	09	10	20%
%	41.66%	26.66%	31.66%	100%

D'après le tableau ci-dessus, on remarque que **80%** des enquêtés ont répondu par oui c'est-à-dire prendre en compte le résultat final des jeux, et **20%** ont répondu négativement.

Donc, on remarque que la majorité des enquêtés donnent une importance aux résultats finaux des jeux avec un taux de **70%**, ce qui démontre que les élèves de cet établissement s'intéressent aux jeux dans les séances d'EPS.

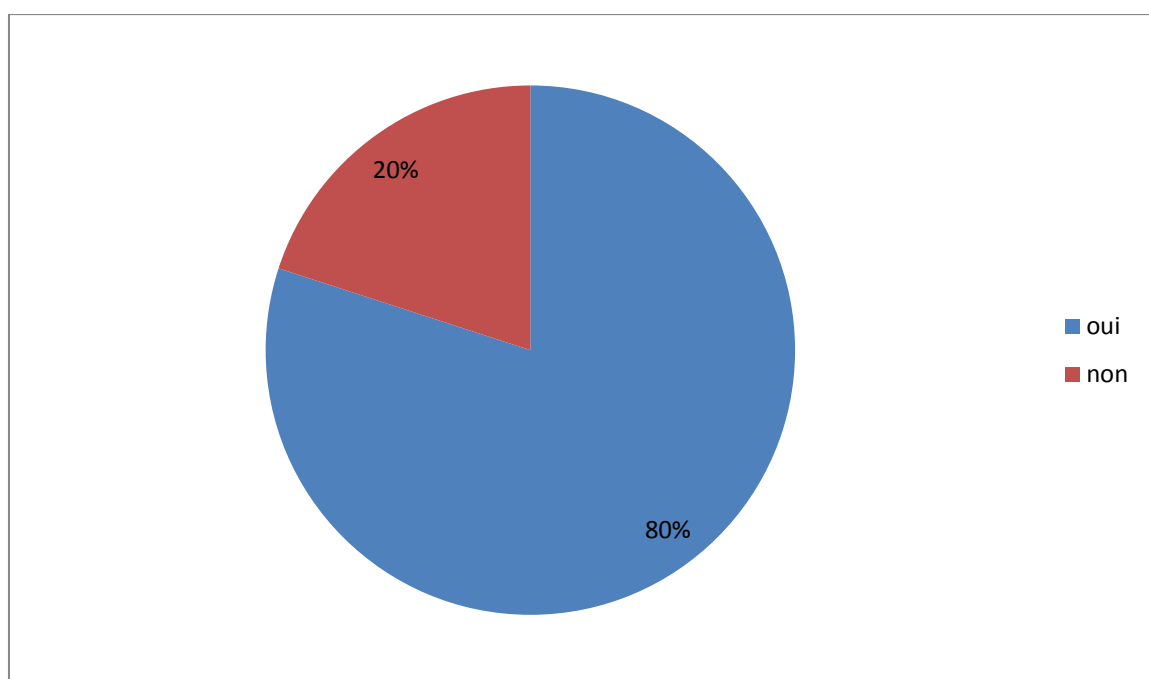
**Figure N°21 : la répartition de l'échantillon selon la considération du résultat final des jeux.**

Tableau N°22 : représente la participation de l'enseignant avec les élèves pendant les séances des jeux :

participation de l'enseignant aux jeux	1 ^e AS	2 ^e me AS	3 ^e me AS	%
Oui	50	32	38	100%
Non	00	00	00	00%
%	41.66%	26.66%	31.66%	100%

D'après le tableau ci-dessus, on remarque que **100%** des enquêtés ont répondu par oui pour la participation de l'enseignant pendant les séances des jeux, et **00%** ont répondu négativement.

Donc, on remarque que la majorité des élèves de cet établissement sont encouragés et motivés par leurs enseignants pendant les séances des jeux.

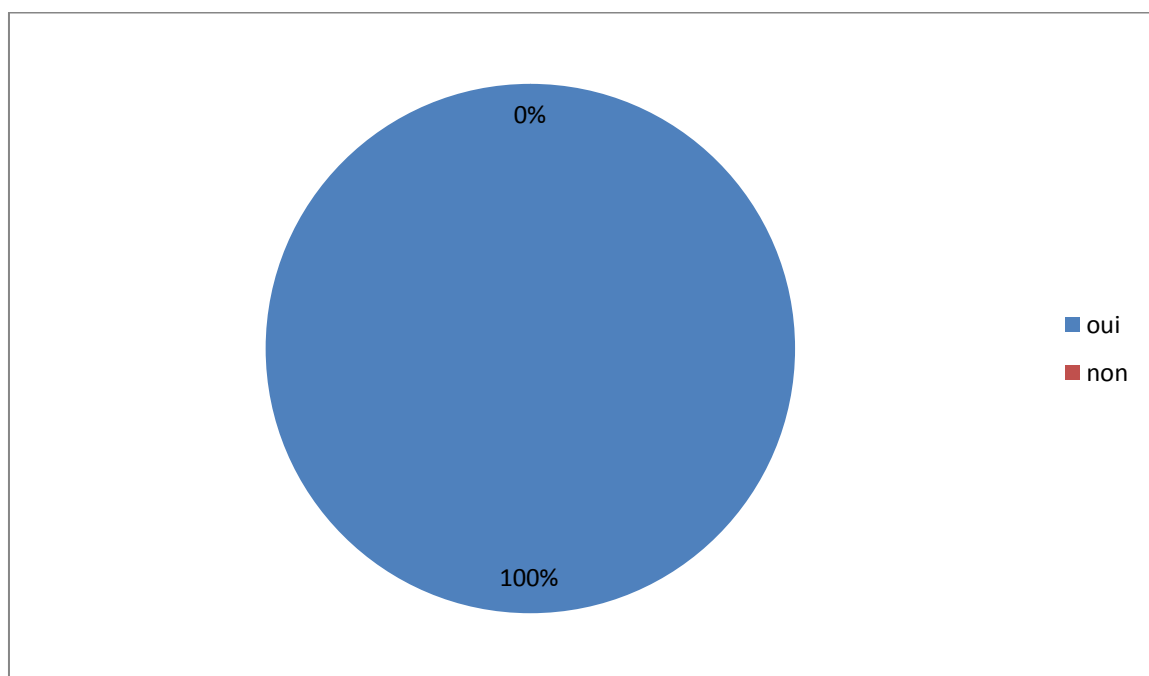


Figure N°22 : la répartition de l'échantillon selon la participation de l'enseignant avec les élèves pendant les séances des jeux.

Tableau N°23 : représente le plaisir des élèves quand ils participent l'enseignant aux jeux :

Le plaisir des participé l'enseignant	1 ^{er} AS	2eme AS	3eme AS	%
Oui	50	32	38	100%
Non	00	00	00	00%
%	41.66%	26.66%	31.66%	100%

D'après le tableau ci-dessus, on remarque que **100%** des enquêtés ont répondu par oui pour le plaisir de faire participer l'enseignant pendant les séances des jeux, et **00%** ont répondu négativement.

Donc, on remarque que la majorité des élèves de cet établissement son encouragés et motivés par leurs enseignants pendant les jeux dans les séances d'EPS.

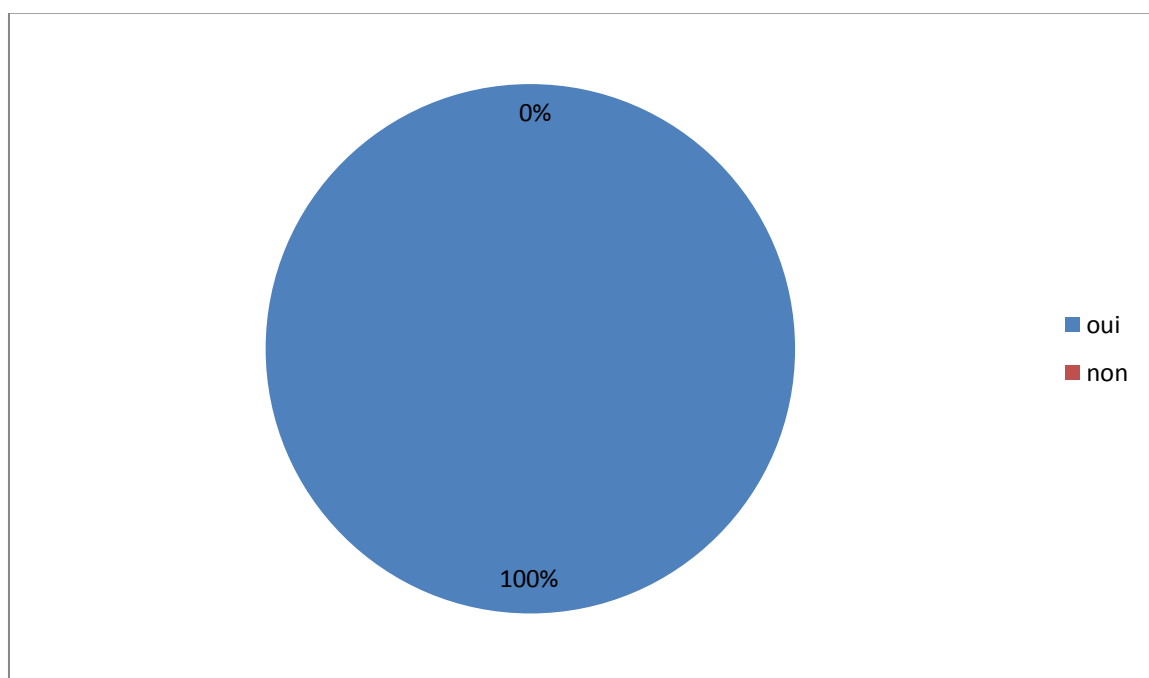


Figure N°23 : la répartition de l'échantillon selon le plaisir des élèves quand il participe l'enseignant aux jeux.

Tableau N° 24 : représente le rôle et l'importance des jeux sportifs pour l'intégration des élèves timides au sein d'un groupe.

Rôle des jeux sportifs sur l'intégration	1 ^{er} AS	2eme AS	3eme AS	%
Oui	46	32	38	96.66%
Non	04	00	00	3.33%
%	41.66%	26.66%	31.66%	100%

Le tableau ci-dessus démontre le degré que donnent les élèves pour l'intégration des élèves timides au sein d'un groupe, dont **96.66%** des enquêtés ont exprimés par oui. Ensuite **3.33%** ont répondu par non.

Donc, on remarque que les élèves de cet établissement sont satisfaits par la valeur que donne les jeux pour l'intégration des élèves timides au sein d'un groupe, ce qui démontre l'importance des jeux dans les séances d'EPS.

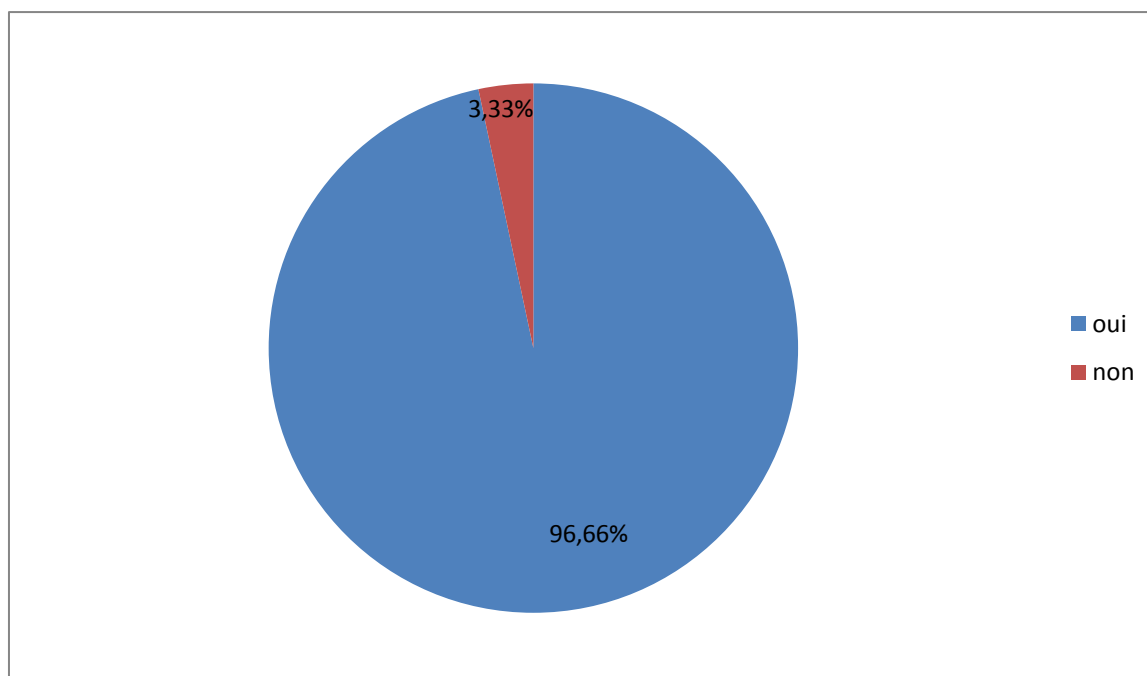


Figure N°24 : la répartition de l'échantillon selon la valeur des jeux sportifs pour l'intégration des élèves timides au sein d'un groupe.

Tableau N°25 : représente la facilité de la réalisation de l'exercice par la méthode des jeux.

Méthode des jeux facilite l'exercice	1 ^{er} AS	2emeAS	3eme AS	%
Oui	46	32	38	96.66%
Non	04	00	00	3.33%
%	41.66%	26.66%	31.66%	100%

Le tableau ci-dessus démontre la facilité de réalisation de l'exercice par la méthode des jeux, dont **96.66%** ont répondu par oui, et **3.33%** 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 **78%** 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.

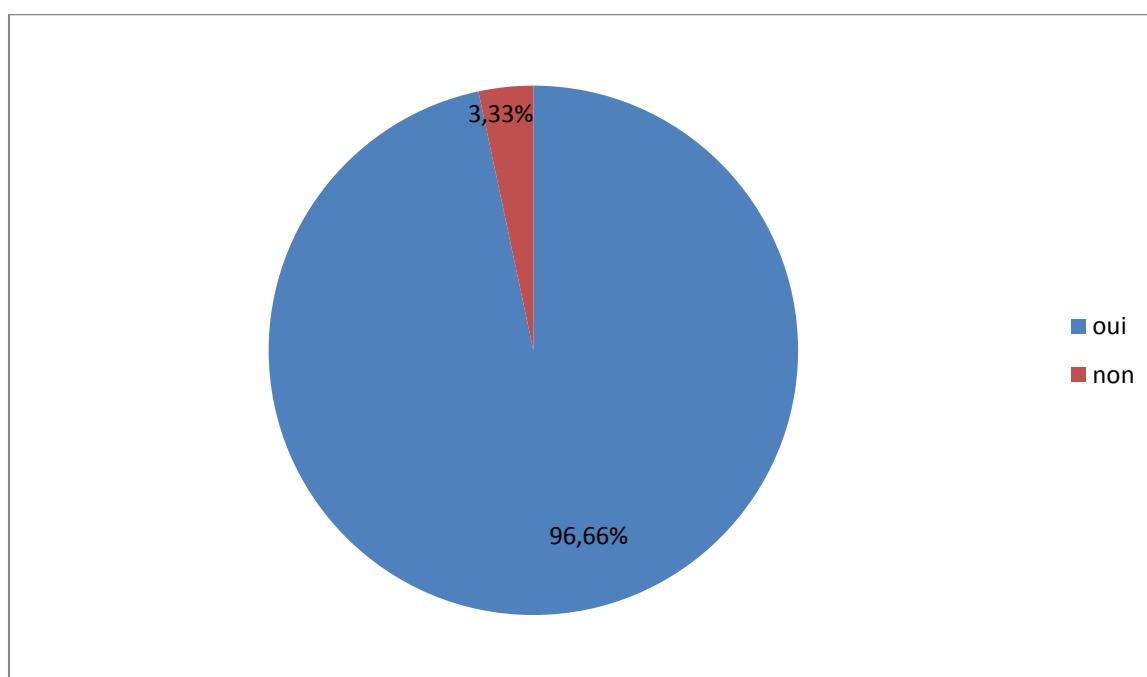


Figure N° 25 : la répartition de l'échantillon selon la facilité de la réalisation de l'exercice par la méthode des jeux.

Tableau N°26 : représente la concurrence entre les élèves durant les jeux :

concurrence entre les élèves	1 ^{er} AS	2eme AS	3eme AS	%
Des fois	16	14	16	38.33%
Toujours	30	08	20	48.33%
Rarement	04	10	02	13.33%
Jamais	00	00	00	00%
%	41.66%	26.66%	31.66%	100%

Le tableau ci-dessus représente la concurrence entre les élèves durant les jeux, dont la majorité de nos enquêtés ont répondu majoritairement que souvent il existe de la concurrence avec un taux de **48 %**, puis on a la catégorie qui répondu des fois avec un taux de **38.33 %**, et enfin le reste de nos enquêtés ont répondu rarement avec un taux de **13.33%** et jamais avec un taux de **00%**

Donc, à partir de ce tableau, on peut dire que l'ensemble de nos enquêtés ont l'esprit de la volonté et de la concurrence durant les jeux, ce qui nous conduit à dire que la majorité des élèves de cet établissement donnent une importance capitale à ces jeux

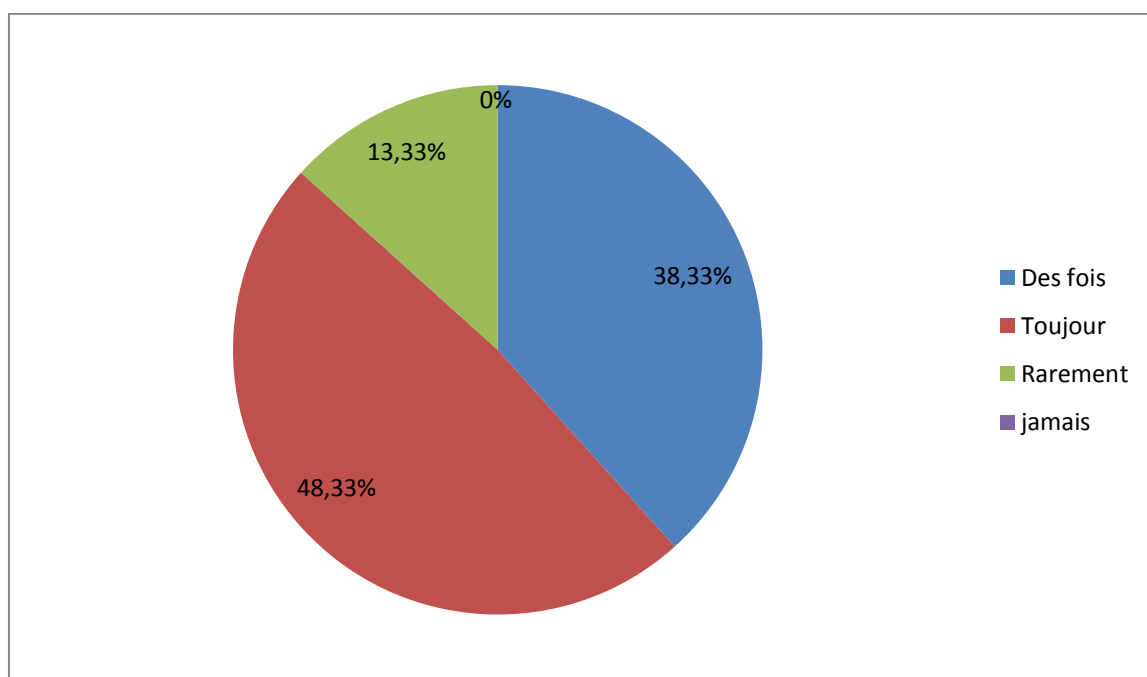
**Figure 26 : la répartition de l'échantillon selon la concurrence entre les élèves durant les jeux.**

Tableau N°27 : représente la liberté des élèves pendant les jeux :

liberté des élèves pendant les jeux	1 ^{er} AS	2eme AS	3emeAS	%
Oui	48	30	36	95%
Non	02	02	02	5%
%	41.66%	26.66%	31.66%	100%

Le tableau ci-dessus représente la répartition de l'échantillon selon la liberté des élèves pendant les jeux, dont la majorité de nos enquêtés ont répondu par oui avec un taux de **95%**, et une petite catégorie de nos enquêtés ont opté pour la réponse non avec un taux de **5%**.

Donc, on constate que une grande partie de nos interrogés se sentent libre durant les jeux pratiqués en EPS.

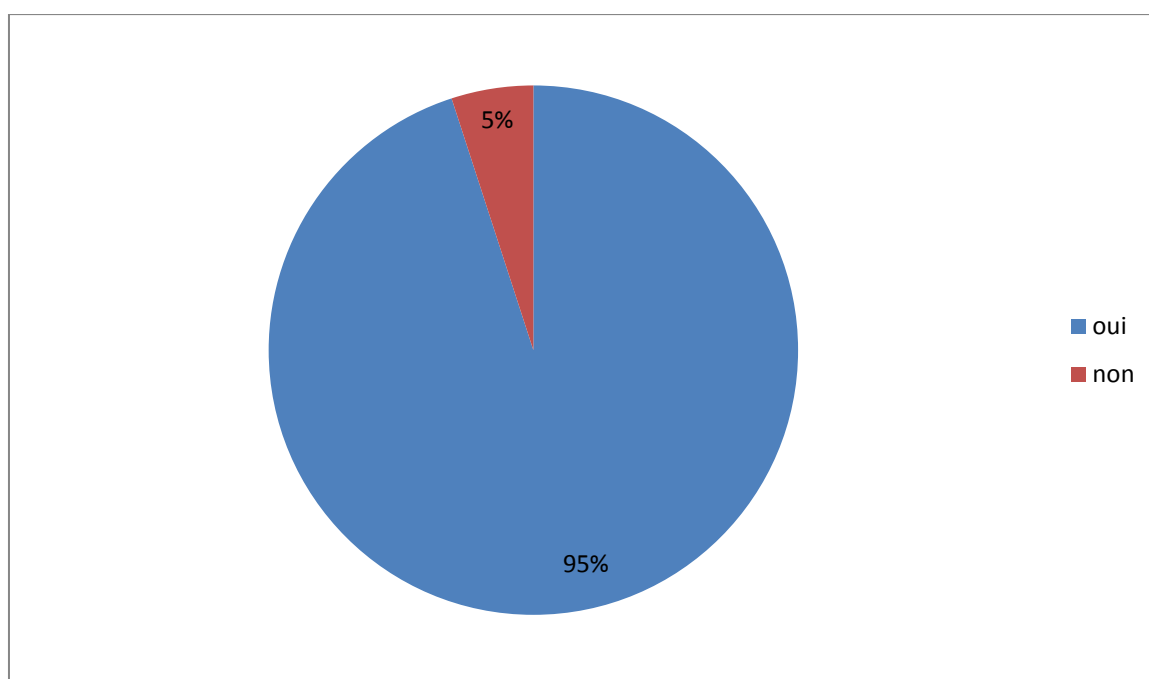
**Figure N°27 : la répartition de l'échantillon selon la liberté des élèves pendant les jeux :**

Tableau N°28 : représente la pratique des jeux sportifs comme un facteur mieux exprimé dans un groupe :

Les jeux sportifs comme un facteur de mieux exprimé	1 ^{er} AS	2eme AS	3eme AS	%
Souvent	36	18	23	64.16%
Parfois	14	10	15	32.5%
Jamais	00	04	00	3.33%
%	41.66%	26.66%	31.66%	100%

Le tableau ci-dessus illustre la répartition de l'échantillon selon la pratique des jeux sportifs comme un facteur mieux exprimé dans un groupe dont la majorité de nos enquêtés ont répondu majoritairement que souvent les jeux sportifs sont comme facteur pour exprimer dans un groupe avec un taux de **64,16%**, puis on a la catégorie qui a répondu parfois avec un taux de **32,5 %**, et enfin le reste de nos enquêtés ont répondu jamais avec un taux de **3.33%**.

Donc, on a déduit qu'une grande partie de nos enquêtés ont répondu que les jeux sportifs sont comme un facteur pour exprimer dans un groupe.

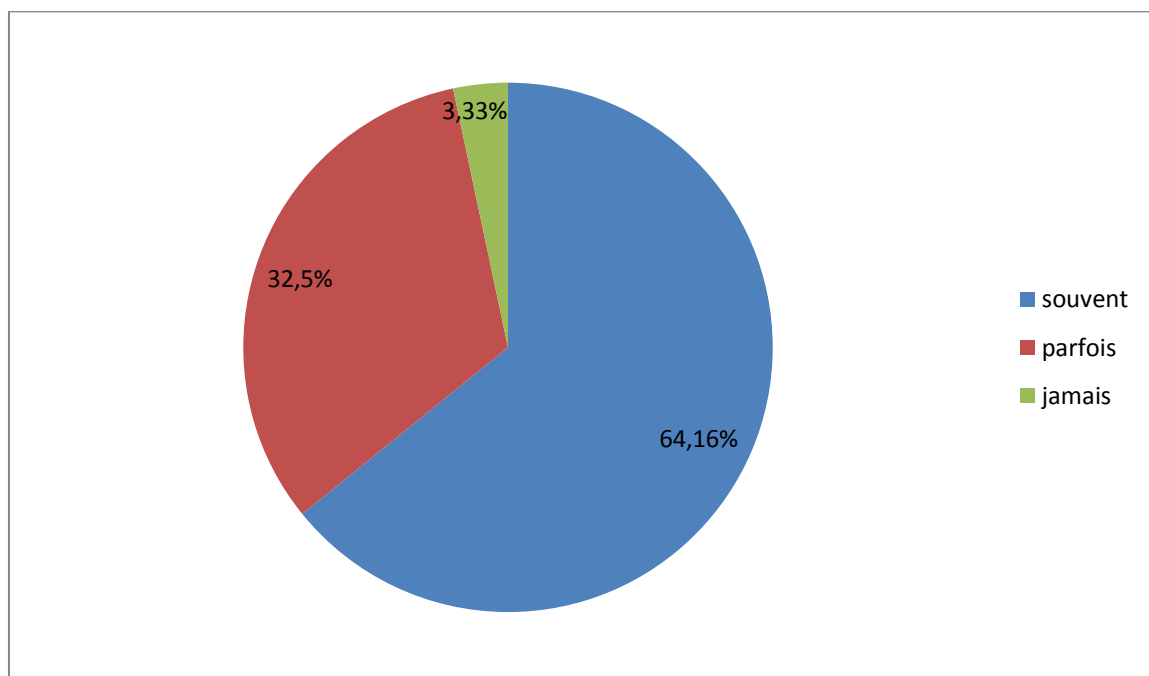


Figure N°28 : la répartition de l'échantillon selon la pratique des jeux sportifs comme un facteur mieux exprimé dans un groupe.

Tableau N°29 : représente la pratique des jeux sportifs comme un facteur de décompression psychologique :

Les jeux sportifs comme un facteur de décompression psychologique	1 ^{er} AS	2eme AS	3eme AS	%
Souvent	38	20	25	69.16%
Parfois	07	08	10	20.83%
Jamais	05	04	03	11%
%	41.66%	26.66%	31.66%	100%

Le tableau ci-dessus représente la répartition de l'échantillon selon la pratique des jeux sportifs comme une décompression psychologique dont, une grande partie de nos enquêtés ont répondu que « souvent » les jeux sportifs sont comme un facteur de décompression psychologique avec un taux de **69,16%**, puis on a la catégorie qui a répondu « parfois » avec un taux de **20,83 %**, et enfin le reste de nos enquêtés ont répondu « jamais » avec un taux de **11%**.

Donc, on constate que la majorité des élèves du lycée « CHAHID BEN HADDAD Md IDIR » ressentent une décompression psychologique lors de la pratique des jeux sportifs.

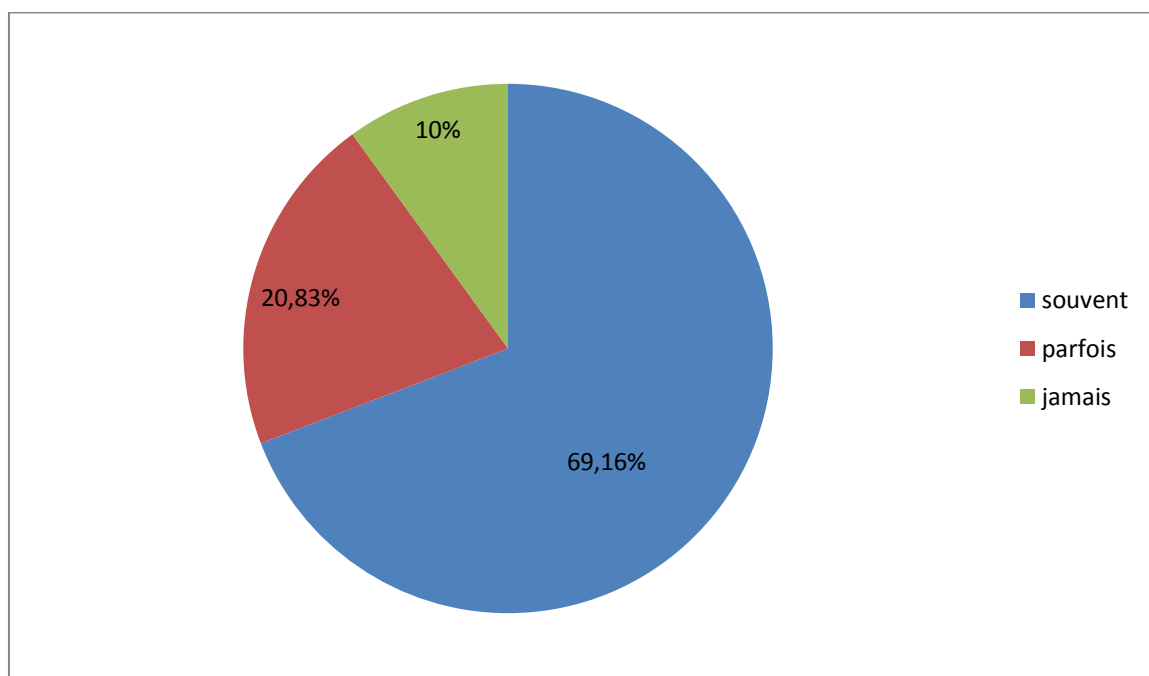


Figure N°29 : la répartition de l'échantillon selon la pratique des jeux sportifs comme un facteur de décompression psychologique.

Tableau N°30 : représente la pratique des jeux comme un facteur de renforcement de la relation entre les élèves au sein de la classe.

Les jeux sportifs renforcent la relation entre les élèves	1 ^{er} AS	2eme AS	3eme AS	%
Souvent	29	26	22	64.16%
Parfois	16	02	10	23.33%
Jamais	05	04	04	12.51%
%	41.66%	26.66%	31.66%	100%

Le tableau ci-dessus illustre la répartition de l'échantillon selon la pratique des jeux comme un facteur de renforcement de la relation entre les élèves au sein de la classe dont, la majorité de nos enquêtés ont répondu par « souvent » que la séance d'EPS renforce les relations au sein de la classe avec un taux de **64.16%**, et « parfois » par un taux de **23.33%**, et **12.51%** ont répondu par « jamais ».

Donc, on constate que la majorité des élèves sont d'accord que les séances d'EPS renforcent les relations au sein de la classe.

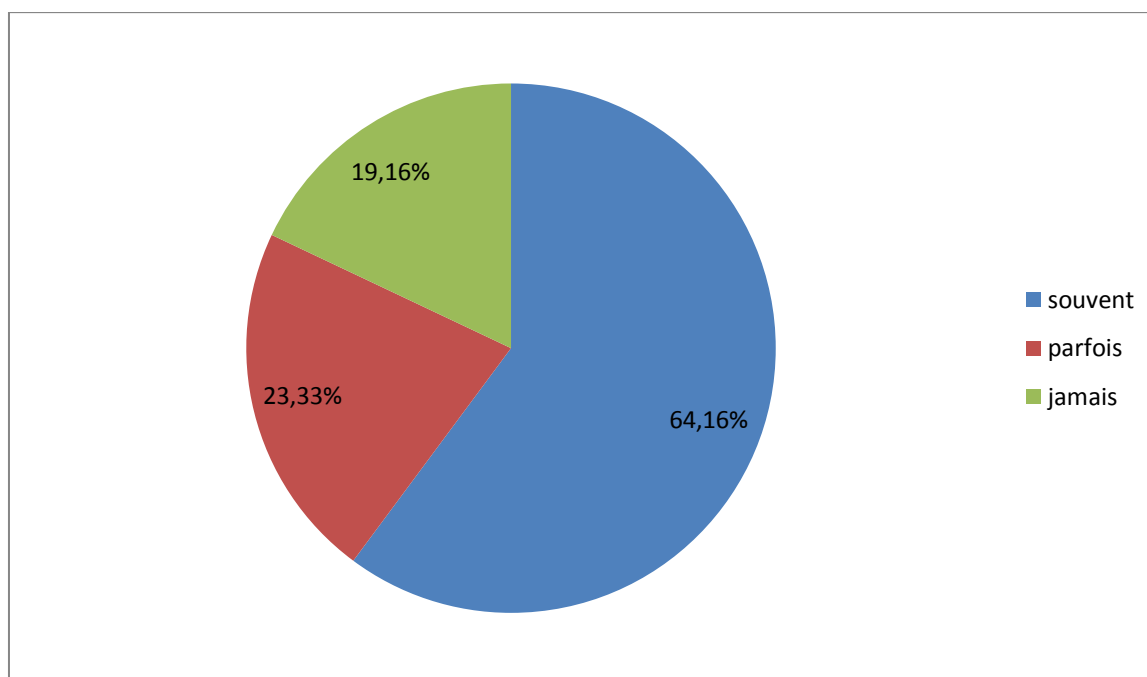


Figure N° 30 : la répartition de l'échantillon selon la pratique des jeux comme un facteur de renforcement de la relation entre les élèves au sein de la classe.

Tableau N°31 : représente le degré de la sensation positive :

Le degré de la sensation positive	1 ^{er} AS	2eme AS	3eme AS	%
Souvent	34	22	30	71.66%
Parfois	14	06	08	23.33%
Jamais	02	04	0	5%
%	41.66%	26.66%	31.66%	100%

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 **71.66%** ont opté pour la réponse « souvent », puis **23.33%** représente les enquêtés qui ont répondu « parfois », enfin le reste de nos enquêtés ont répondu « jamais » avec un taux de **5%**.

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.

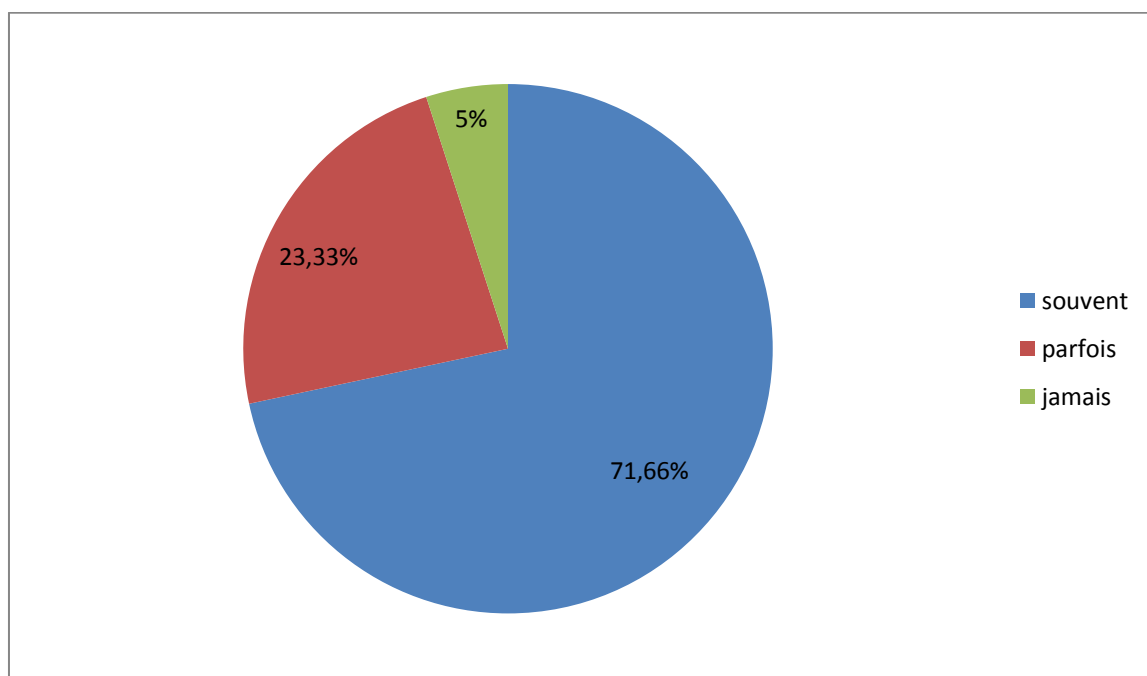
**Figure N°31 : la répartition de l'échantillon selon la procuration de sensations.**

Tableau ° :32 : représente le rôle des jeux sportifs pour se débarrasser des troubles du comportement comme l'autisme et la timidité :

jeux sportifs débarrasse des troubles du comportement	1 ^{er} AS	2eme AS	3eme AS	%
Oui	46	28	38	93.33%
Non	04	04	00	6.67%
%	41.66%	26.66%	31.66%	100%

Ce tableau ci-dessus représente l'échantillon selon l'aide des jeux sportifs pour se débarrasser des troubles du comportement dont 93.33% de nos enquêtés ont répondu par « oui », et 6.67% ont opté pour la réponse « non ».

Donc on constate que la majorité des élèves se débarrassent de leurs mauvaises habitudes pendant la pratique des séances d'EPS avec un taux de **93.33%**.

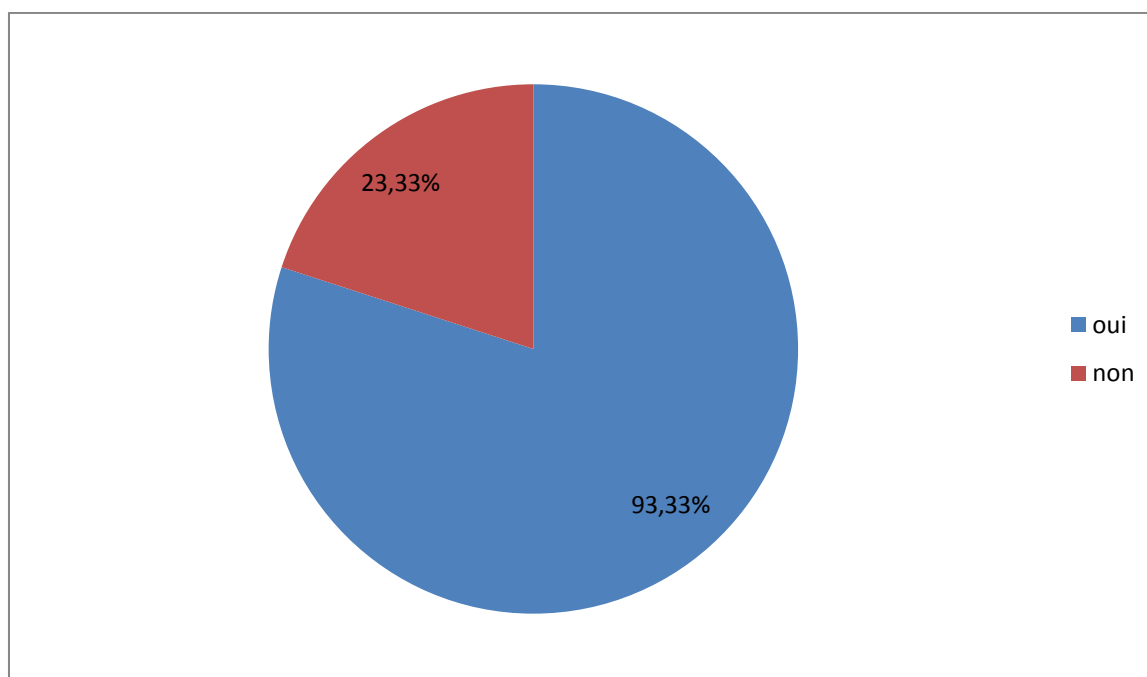


Figure N°32 : la répartition de l'échantillon selon l'aide des jeux de se débarrasser des troubles du comportement.

Discussion et vérification des hypothèses :

D'après notre enquête sur le terrain, sous le thème « **le rôle des jeux sportifs sur la motivation des élèves dans les séances d'EPS** » on a conclu les résultats suivants :

D'après les résultats des tableaux, on constate qu'une grande partie des élèves des différents niveaux ont confirmée 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°14 on remarque que les élèves du lycée CHAHID BEN HADDA Md IDIR préfèrent des séances d'EPS animées par des jeux, et avec un taux de 80%, 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°13,15,17,18,19, on constate que les élèves du lycée CHAHID BEN HADDAH M^d IDIR 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 96,66%, 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 a 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 dans les séances d'EPS.

Conclusion Générale

Conclusion

Conclusion

Les jeux occupent une place primordiale dans l'éducation physique et sportive. Nous les considérons comme une activité physique très appropriée, la plus sérieuse, caractérisée par son attrait, sa simplicité et son effet positif sur l'élève. La psychologie moderne allait lui donner raison, reconnaissant à l'enfant son besoin d'expérimenter pour apprendre, de refaire pour son propre compte toutes sortes de découvertes.

La motivation occupe une place importante dans la sphère sociale, plus particulièrement dans le monde du sport et celle de l'éducation physique en contexte scolaire. En effet, pour un enseignement de l'EPS, la motivation est un facteur psychologique important qui lui permet d'instaurer un climat motivationnel adéquat pour favoriser l'engagement des élèves dans les objectifs à atteindre vers un meilleur niveau de performance.

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 intéressent. 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.

Nous pouvons conclure que les jeux dans les séances d'EPS est devenue une méthode indispensable dont l'objectif est la motivation des élèves afin d'atteindre les résultats attendus, ainsi crée un sens d'appartenance et de cohérence entre les élèves, et ce qui induit à une réussite scolaire.

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 dépend 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.

Conclusion

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 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 autodéterminée .

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 suit à nos résultats obtenus on a confirmé que les jeux sportifs influent positivement sur la motivation des élèves dans les séances d'éducatons physique et sportives.

Donc, nous conseillons les enseignant d'éducation physique et sportive d'intégrer les situations de jeux dans les séances d'EPS et maintenir le moment de plaisir d'apprendre : éviter l'interruption et les longues transitions, éviter la monotonie des exercices et utiliser les jeux d'ajouter des disciplines sportives et d'acquisition du matériel nécessaire afin de promouvoir d'avantage l'EPS au sein des établissements scolaires.

Annexe

Questionnaire

Thème : le rôle des jeux sportifs sur la motivation des élèves dans les séances d'EPS.

1. sexe :

Un garçon.

Une fille.

2. âge :

15ans- 18 ans

19ans et plus

3. niveau d'étude :

1^{er} As

2eme As

3eme As

4 .participez vous aux séances d'EPS ?

Oui

Non

5. selon vous, la matière d'EPS :

N'a pas d'importance.

C'est moyennement importante

C'est importante

6. la séance d'EPS sert à :

Rester en bonne santé

Défouler

Apprendre

7. selon vous 02 heures d'EPS par semaine suffisante ?

Oui

Non

8. Si les séances d'EPS n'étaient pas obligatoires à l'école, les suivrais-tu quand même ?

Oui

Non

Je ne sais pas

9. Quelle spécialité sportive individuelle préférez-vous ?

Courses

Saut en longueur

Lancer de poids

10. Quelle spécialité sportive collective préférez-vous ?

Handball

Volleyball

Basketball

Questionnaire

11. Obtenez-vous des bonnes notes en EPS ?

Oui

Non

12. Souhaiteriez-vous être dispensé aux séances d'EPS ?

Oui

Non

13. Quelle méthode d'échauffement préférez-vous ?

Échauffement sans jeu

Échauffement sous forme d'un jeu

14. pendant une séance d'EPS, que préférez-vous :

Une séance animée par des jeux

Une séance sans utilisation des jeux

15. Avez vous le plaisir de pratiquer ces jeux sportifs ?

Oui

Un peu

Très peu

Pas du tout

16. Citez quelques jeux sportifs que vous connaissez ?

.....

.....

.....

.....

17. Comment vous voyez l'importance des jeux aux cours des séances d'EPS ?

Moyen de motivation

N'a pas d'importance

Qui n'est pas de votre niveau

18. Vous participez toujours aux jeux dans les séances d'EPS ?

Des fois

Souvent

Jamais

Questionnaire

19. Prenez vous au sérieux les jeux pendant les séances d'EPS ?

Oui

Non

20. Pendant les jeux changez-vous les taches avec tes camarades ?

Des fois

Souvent

Jamais

21. Prenez-vous en compte le résultat final des jeux ?

Oui

Non

22. Votre enseignant participe avec vous pendant les séances des jeux ?

Oui

Non

23. Trouvez-vous le plaisir quand il participe avec vous ?

Oui

Non

24. Est-ce que les jeux sportifs peuvent aider les élèves timides pour mieux intégrer dans un groupe ?

Oui

Non

25. Est-ce que la méthode des jeux vous facilite la réalisation de l'exercice ?

Oui

Non

26. Existe t-il une concurrence entre vous durant les jeux ?

Des fois

Toujours

Rarement

Jamais

Questionnaire

27. Sentez vous libre pendant les jeux ?

Oui

Non

28. Est-ce que les jeux vous permettent de mieux vous exprimer dans un groupe ?

- Souvent
- Parfois
- Jamais

29. Est-ce que les jeux permettent une décompression psychologique ?

- Souvent
- Parfois
- Jamais

30. Est-ce que les jeux renforcent les relations avec tes camarades au sein de la classe ?

- Souvent
- Parfois
- Jamais

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

- Souvent
- Parfois
- Jamais

32. Est-ce que les jeux vous aident à vous débarrasser des mauvaises habitudes comme l'autisme ?

. Oui

. Non

Liste bibliographique

Les ouvrages :

- **Alain hébrad**, « EPS interrogés », 2005, p05-06
- **Barbeau, Denise**. « Analyse de déterminations et d'indicateurs de la motivation scolaire d'élèves du collégial ». Collège de Bois-de-Bologne. 1994.
- **Bourg J-F, Goguet J-J**, 2001
- **C.PINEAU**, « Introduction à une didactique de l'EP, Dossier EPS1990 » n°8
- **C.pineau**.1991
- **CUQ, Jean, Pierre**, « cours de didactiques ». P.457
- Groupe de relecture des programmes du pôle des sciences au collège, 2003
- **Gréhaigne, J.F.** « Du bon usage des règles d'action, échange et controverse », Paris, APECC.1991.
- **Houssaye, pierre de vianin**, 2006, p 24
- **Jean-Pierre Famose**, « la motivation en éducation physique et en sport édition Armand colin », p11
- **J.piaget Play**, « dreams and imitation in childhood ». New York : Norton.s
- **Jérôme GUERIN et Jacky PEOC'H**, « 6 repères pour enseigner l'EPS Edition dévoue EPS », 11, avenue du tremplay-75571 Paris cedex 12, 2007, p91.
- **Kathy Hirsh-Pasek et Roberta Michnick Golinkoff**, « *Einstein Never Used Flash Cards* », Rodale Inc. (ISBN 978-0-08-023383-3)
- **MIALARET**, « Le vocabulaire de l'éducation », 1979
- **M. Grawitz**. « Lexique des sciences sociales », 4em éd, DALLOZ, paris, 2004, p.285, 286
- **M. Grawitz**, « lexique des sciences sociales », 8m éd, DALLOZ, paris, 2004, p.274
- **M. Angers**, « initiation pratique à la méthodologie des sciences humaines », éd Casbah, Alger, 1997, p58
- **M. Grawitz** « lexique des sciences sociales », 8èm éd, DALLOZ, paris, 2004, p 319.
- **Martens**, 1987.p 07
- **Nicolas DOMBROWSKI**, « agrégé EPS », septembre 2013.P3 et P4
- **O.REBOUL**, « Le langage de l'éducation », 1984
- **Pauline desrosielle tousignant**, 1979, p09

Liste bibliographique

- **Pauline deroseille Tousignant**, « ministère de l'éducation », 1979, p10
- **P.parlebas**, « contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice », INSEP, paris, 1987.
- **P.parlebas**, « jeux sportifs, 24 jeux sans frontières », CEMEA, paris, 1999.
- **PARLEBAS**, « Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice », 1981
- **P.parlebas**, « jeux sportifs, 24 jeux sans frontières », CEMEA, Paris, 1999.
- **Philippe PIERRON** « E.P.S. et Géographie CE2, Ecole des Pied alloues a Auxerre ». Année universitaire 2005-2006. P 6 et 7
- **Pierre viannin**, 2005. P34
- **RAYMOND, Thomas** 1991, p32
- **Richard.h.** 2005, p70
- **Rolland viau**, 2003, p118.
- **R.thomas**, 1991.p 34
- **Rolland Viau**, 2003, p118
- **ROBERT LOPEZ** « l'action pédagogique en EPS » dossier E.P.S N°12.
- **ROLLAND VIAU**, « la motivation en contexte scolaire », Ed du renouveau pédagogique 1994
- **VINCENT LAMOTTE**. « Lexique de l'enseignement de l'EPS. Dépôt légal ». 1er édition : 2005, mars 3eme tirage : 2007. P 5.
- **VINCENT LAMOTTE**. « Lexique de l'enseignement de l'EPS. Dépôt légal ». 1erédition : 2005, mars 3eme tirage : 2007.
- **VALERIE MERCIER**. « Seners. L'EP SCOLAIRE : enseigner et apprendre ». 2004.édition vigot Rue de l'école-de-médecine.75006 Paris. France .Dépôt légal : octobre 2004-ISBN : 2-7114-1688-7.PP 16,20.
- **VALERAND et THILL** « Introduction à la psychologie de la motivation » 1993

Dictionnaire :

Liste bibliographique

- **Le petit Robert**, dictionnaire de français, EDIF 2000, Paris, 2005, P.237.
- **H. Malie de bois landelle**, dictionnaire de gestion, éd Economica, paris, 2001, p 280.

Thèses :

- Thèse de **NATHALIE Desy**, « l'évaluation formative favorise la motivation », IEPSCF MORLANWELZ, p22-24

LES REVUS :

- **S.Minet**, et al, « revue de la cellule pathologique de la fonction Rodin » 2004, p 13.
- **MAURICE PIERON**. « Pédagogie des activités physiques et du sport ». Edition REVUE EPS. PP 42.
- **MAURICE PIERON**. « Pédagogie des activités physiques et du sport ». Edition REVUE EPS. PP43 à 46.

Les sites internet :

- (<https://www.revue-eps.com>, novembre-décembre2015, p62).
- https://zecoeps.files.wordpress.com/2017/03/finalites_des_jeux_collectifs.pdf.
- www.univ-tebessa.dz/fichiers/Theses_dissertations/docs/./FR/FR2017DID07.pdf.
- <http://lesdefinitions.fr/jeux-sportifs>
- http://www.ac-corse.fr/EPS_20/docs/concours/composantes_metier.pdf
- <http://www.univ-tebessa.dz/fichiers/masters/francais/04160092.pdf>

Résumé

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 adaptés 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.

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

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 participer et d'intégrer socialement au sein d'un groupe dans les séances d'EPS.

Abstract

The purpose of our research is to highlight the role and importance of sports games on the motivation of students in physical education and sport sessions, so we opted to define the benefits and objectives and the different types of sports games, from our field survey we have come to propose integrated sports games and adapted for the development of students psychomotor learning and to participate in physical education and sport sessions with pleasure and with their own will and to break the ice between the teacher and his students.

The sample of our research consists of 120 high school students of both sexes girls and boys and all levels of study.

Through our research we have found that the method of games aims to create a motivational climate between students and also allows learners to participate and integrate socially within a group in physical education and sport sessions.