

# Langage et EPS ou langage en EPS ?

La maîtrise de la langue orale est une priorité à l'école maternelle. C'est légitime. Mais le langage prend souvent le pas sur les apprentissages disciplinaires. Comment lier les deux ? **Sandrine Prevel**, conseillère pédagogique dans la Manche, mène une recherche sur la relation entre savoir, langage et apprentissage en EPS, en prenant appui sur les jeux traditionnels. Elle nous donne des pistes de « mises en langage » fructueuses.

La notion de mise en langage, s'appuie sur l'idée d'un double mouvement entre langage et apprentissages disciplinaires. S'il faut parler pour apprendre dans les disciplines, apprendre dans les disciplines permet aussi de mieux parler. Les nouveaux programmes 2015<sup>1</sup> développent également cette conception. Dans le cadre de notre recherche<sup>2</sup>, nous ciblons les jeux traditionnels traités comme les sports collectifs du point de vue didactique. De quoi parle-t-on et comment parle-t-on en EPS pour transformer son activité motrice ?

## Les pratiques usuelles

Les programmes de 2002 ainsi que les travaux de la recherche ont permis aux enseignants de mieux identifier certains contenus lorsque le langage est objet d'apprentissage, lorsqu'on apprend à mieux parler. Ils ont également rappelé que le langage est un outil pour apprendre dans toutes les disciplines. Dans les faits, on observe une instrumentalisation du langage qui ne concourt pas toujours aux apprentissages en EPS ou ailleurs.

Les observations menées dans les classes d'école maternelle montrent cinq modes de gestion différents de la dialectique langage/apprentissages en jeux traditionnels. Nous les présentons dans un ordre déterminé par leur pertinence à faire progresser les élèves en EPS.

- Le langage est mobilisé avant l'action. L'expérience vécue sert de support au langage pour s'approprier du lexique (Comment s'appelle le jeu ? Les joueurs ? De quel matériel avons-nous besoin ?).

- Après l'action, un évènement du jeu sert de support au langage afin de rappeler les règles, les contraintes de la situation (Ugo est sorti de la prison sans être libéré, en a-t-il le droit ?)

- Toujours après l'action, l'enseignante demande à un élève d'évoquer un projet mené à terme. (Par où est passé Ugo pour libérer les prisonniers ?) Cependant, la trajectoire est observée sans tenir compte des défenseurs par exemple. L'élève ne peut avoir accès aux indices qui ont permis de la choisir.

Dans ces trois cas, le langage n'est pas source de progrès en EPS. Les contenus d'enseignement ne sont pas mis à disposition des élèves faute d'être identifiés. Le troisième cas se centre sur le produit mais ne donne pas accès au processus.

Observés plus rarement, deux autres modes de gestion favorisent l'apprentissage des élèves.

- Une situation vécue va être l'occasion pour le joueur d'expliquer comment il a fait, y compris les informations qu'il a saisies chez l'adversaire, la manière dont il les a traitées et qui ont orienté le choix de trajectoires.

- Les élèves, avant l'action, se projettent et mettent des règles d'action à l'épreuve.

## Comprendre la spécificité du langage de l'EPS

Enseigner nécessite de cerner les contenus accessibles à des élèves en fonction de leur âge mais aussi de se poser la question de la spécificité du langage dans les disciplines.

Bronckart (2001)<sup>3</sup> montre que le langage est un moyen d'agir. Chaque sphère d'activité se construit un usage relativement stable de la langue avec des contenus, liés aux savoirs, et des moyens linguistiques qui lui sont propres.

En écho aux travaux d'Astolfi (1992)<sup>4</sup>, nous considérons qu'une connaissance accède au statut de savoir si elle est formalisée et transmissible dans le cadre théorique qui l'a vue s'élaborer. C'est par le langage que s'opère cette transmission. Il est nécessaire à la formalisation du savoir quelle que soit sa nature.

En EPS, la recherche de l'efficacité prévaut. L'enjeu de l'activité est de résoudre des problèmes concrets, de manière originale, en intervenant sur le réel. On construit et mobilise des savoirs techniques d'abord issus de l'expérience motrice. Par conséquent, une forme de langage technique se déploie en EPS. Ce dernier permet une reconfiguration de la pensée organisée par l'action dans un contexte donné. Il est le vecteur de la transmission de connaissances.

Les formes linguistiques du langage en EPS reflètent sa fonction. Elles mettent en mots l'action mais aussi les conditions à prendre en compte pour agir. Elles peuvent témoigner d'une activité d'analyse a posteriori ou d'anticipation a priori en mobilisant un lexique précis et une argumentation spécifique en lien avec la recherche d'efficacité.

Dans un jeu traditionnel traité sur le plan didactique pour l'école maternelle<sup>5</sup>, les objets de discours seront référés aux informations prises par le joueur (ce que je regarde) en matière de position, d'orientation, de trajectoire, de vitesse chez l'adversaire, à la manière dont il les interprète (ce que je me dis) et aux choix qu'il effectue en termes de trajectoire et de projet (ce que je décide) au regard de ces contenus d'enseignement. « Si les loups sont au milieu du terrain et qu'ils ne me regardent pas alors je sors très vite en passant sur les côtés et en les contournant ». Le lexique demeure simple (chemin, camp, yeux). L'univers peut être fictionnel (loups et agneaux, gendarmes et voleurs, etc.) mais l'équipe rouge peut également affronter l'équipe bleue.



« Aborder la question du langage dans les disciplines constitue une voie prometteuse pour faciliter les apprentissages disciplinaires »

### Les mises en langage : une piste à explorer dès l'école maternelle

À la suite de Jaubert, Rebière et Bernié (2012)<sup>6</sup>, nous définissons les mises en langage comme des situations qui inscrivent les échanges dans le genre de discours propre à la discipline enseignée. Les mises en langage ont pour projet d'amener les élèves à construire une position énonciative pertinente dans le cadre de la discipline enseignée et à s'appropriier ses modes d'agir-parler-penser. En jeux collectifs, il s'agit d'articuler l'action à des indices spatio-temporels pris sur soi ou les autres joueurs, et plus particulièrement, l'adversaire.

Les mises en langage permettent de faire vivre les contenus d'apprentissage, en lien avec le mode d'agir-parler-penser. Ces contenus ne sont pas des actions nouvelles mais des conditions nécessaires à leur production.

Au cours des mises en langage, la pensée des élèves se réalise dans le mot puisque, comme le montre Vygostki, pensée et langage ne se superposent pas. Cependant cette réalisation nécessite des tentatives, des essais. On peut comparer les mises en langage à des brouillons à l'écrit, qui reconfigurent la pensée au sein de la classe.

Un exemple en moyenne section :

*M: Alors ? D'après vous si elle ne se fait pas attraper, c'est seulement parce qu'elle court vite ?*

*E: Non, c'est parce que... c'est parce que... les loups étaient en train d'attraper deux cochons.*

*M: Les loups étaient occupés.*

*E: À attraper deux cochons...*

*M: À chaque fois ?*

*E: Y avait... y'avait pas de loup au milieu et j'ai couru au milieu pa'ce que y'avait pas de loup.*

*M: Tu entends ? Quand il n'y a pas de loup au milieu, elle court au milieu. Ça c'est choisir...*

*E: Une bonne route !*

Ici, le travail du langage, avec des mots simples, va centrer les élèves sur des conditions à prendre en compte (la position, l'orientation du défenseur et le couloir de jeu direct dégagé) pour sélectionner une trajectoire. La focalisation sur le joueur rapide est délaissée au profit d'un jeu dynamique à lire continuellement.

### Une nécessaire formation

Dans la mesure où le langage est un instrument qui permet au sujet de se transformer lui-même en conceptualisant toutes sortes de savoirs, on comprend l'importance de travailler à la maîtrise des langages dès l'école maternelle.

Aborder la question du langage dans les disciplines constitue une voie prometteuse pour faciliter les apprentissages disciplinaires, en EPS par exemple, mais aussi pour diversifier les situations langagières dans les classes qui manquent parfois d'authenticité. Il ne s'agit pas de projet interdisciplinaire, comme on peut parfois le laisser entendre mais bien de mobiliser l'outil langage au mieux pour permettre aux élèves de réaliser des apprentissages disciplinaires. Ceci ouvre des pistes de formation. ♦ SP

1. MEN Programme d'enseignement de l'école maternelle Bulletin Officiel spécial n°2 du 26 mars 2015.

2. Prevel, S (2015) Controverse et formation : une étude empirique autour d'un format d'entretien professionnel. *Recherche et formation*. HS N°7, p. 29-42.

3. Bronckart, J.P. (2001) S'entendre pour agir et agir pour s'entendre. In Baudouin J.M. et Friedrich, J. *Théories de l'action et éducation*. De Boeck Supérieur, coll. Raisons éducatives pp. 133-154.

4. Astolfi, JP (1992) *L'école pour apprendre*, ESF éditeur.

5. Pontais, C. (2002) Jouer au loup en EPS à l'école maternelle. *Contrepied* n°11, octobre 2002. Maternelle, quelle EPS ? [www.epsetsociete.fr](http://www.epsetsociete.fr)

6. Jaubert, M, Rebière M, Bernié J.P (2012) Communautés discursives disciplinaires scolaires et construction des savoirs : l'hypothèse énonciative. Forum lecture.ch