

LES JEUX PARADOXAUX

Parmi les jeux sportifs traditionnels¹, les jeux paradoxaux offrent des caractéristiques originales et spécifiques.

Depuis qu'ils ont été mis en évidence, les jeux paradoxaux ont fortement intéressé les enseignants, car ils proposent des situations éducatives originales qui provoquent une motivation spectaculaire de la part des pratiquants. Ainsi, écrit Anne-Marie Venner : «*Lorsque j'enseignais dans le secondaire, j'avais été étonnée par l'investissement dans ces jeux que je proposais aux élèves de CAP et BEP. Ils suscitaient un engouement plus fort que les jeux collectifs, même pour des élèves qui avaient de grandes difficultés à cohabiter et à vivre ensemble*»². Cette remarque, continuellement confirmée de tous côtés, invite à mettre au clair cette réalité ludique : qu'est-ce qu'un jeu paradoxal ? Comment ce nouveau concept est-il apparu ? Quelles sont les grandes caractéristiques de ce type de jeu ?

D'où vient cette notion de jeu paradoxal ?

La notion de jeu paradoxal est née d'un constat d'incohérences relationnelles surgies à l'occasion d'expérimentations de terrain portant sur les jeux sportifs. On se proposait de répondre aux questions suivantes : les sentiments que les enfants éprouvent les uns pour les autres dans la vie quotidienne influencent-ils les interactions ludomotrices qui les mettent en liaison sur le champ de jeu ? Et réciproquement, dans quelle mesure les contraintes de la logique interne de chaque jeu induisent-elles des comportements d'interaction qui contrecarrent ou renforcent les affinités interindividuelles ?

L'enquête porta sur les données recueillies à la fois par une démarche sociométrique approfondie



(questionnaires, entretiens...) et par une démarche praxéologique (grilles d'observation : interactions multiples, distances, rapport à l'espace...)³. En utilisant des indicateurs dûment contrôlés, on observa de nombreux groupes d'enfants et d'adolescents au cours de jeux différents : balle assise, accroche-décroche, galine, basketball, etc. (encadré 1). Assortie de groupes-témoins, la comparaison des comportements observés offrit des résultats objectifs qui, manifestement, rendaient compte de phénomènes subjectifs qu'il convenait d'interpréter.

Le projet de base était de tester le rôle éventuel des différents jeux dans le maintien ou l'émergence des relations socio-affectives des joueurs et dans l'évolution de la cohésion des groupes. L'hypothèse classique, de type morénien, semblait confirmée : globalement, à la balle assise, les joueurs reproduisaient au cours du jeu le canevas de leurs amitiés et de leurs inimitiés sociométriques. Cependant, le relevé des données faisait apparaître dans le détail quelques anomalies qui contredisaient le résultat général. Ainsi, par exemple, une adolescente en tête des choix sociométriques se retrouvait en queue des choix praxiques, et un garçon

délaissé dans les préférences affectives était très recherché dans les communications motrices. Soupçonnant des maladresses dans notre relevé des données, nous avons recommencé à plusieurs reprises la même expérimentation avec d'autres groupes. À chaque fois, ces «résidus» relationnels, en décalage avec le résultat général, se sont renouvelés. Il ne s'agissait donc pas d'artefacts mais de phénomènes réels indéniables qu'il fallait tenter d'interpréter.

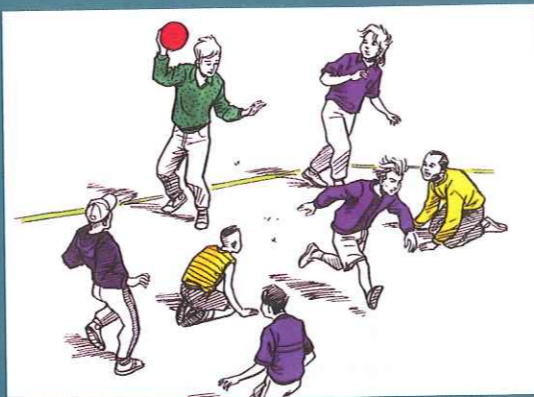
Nous avons alors procédé à des entretiens plus fouillés auprès des pratiquants et avons approfondi les universaux de la balle assise : réseau des interactions, système des scores, graphe des rôles et des sous-rôles sociomotrices⁴. Le phénomène est alors apparu dans toute sa réalité : ce jeu est fondamentalement différent des sports collectifs classiques ; il place les pratiquants dans des situations ambiguës où chacun est, en même temps, partenaire et adversaire de tous les autres. Il n'y a pas d'équipes constituées imposant un type exclusif d'interaction. Aussi, le joueur peut-il décider de suivre ses réactions affectives spontanées d'amitié ou d'hostilité, ou au contraire, par fantaisie, par désir de changement



Quelques jeux paradoxaux caractéristiques



◀ **Les 3 camps**
Trois équipes s'opposent (les renards peuvent capturer les poules, les poules ont pris sur les vipères qui peuvent faire prisonniers les renards). Prises et délivrance se font par simple toucher.



▲ **La balle assise** Jeu de ballon au cours duquel chaque joueur peut, à son gré, choisir ses partenaires (en leur faisant une passe avec un rebond au sol) et ses adversaires qu'il tente de toucher par un tir de volée.

▶ **La galine**
Chaque tireur tente de renverser une « gamelle » par le lancer d'un caillou. S'il réussit, le joueur qu'il a précédemment nommé va en prison ou est délivré ; le gardien tente alors de toucher le tireur afin que celui-ci le remplace.

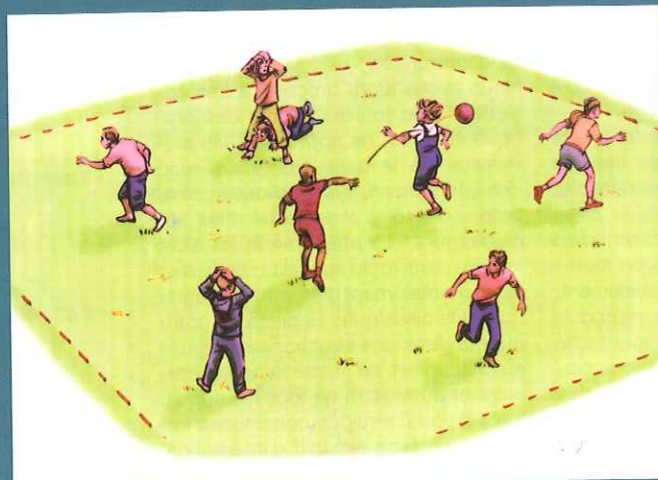


▶ **La porte** : 4 joueurs frappent la balle de la main afin de la faire rebondir contre un mur ; ils peuvent la détourner vers un autre qui est ainsi « envoyé au mur ». On favorise une délivrance avec une balle facile « à gober ».

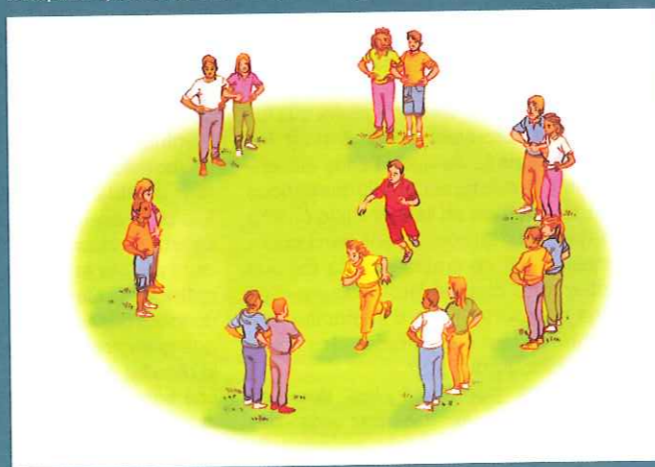
▶ **Les quatre coins**
4 joueurs sont placés sur une base (positionnée aux 4 angles d'un carré) que le cinquième tente de conquérir lorsque ceux-ci changent de place.

▶ **Le gouret** 7 trous défendus par un gardien sont disposés en 1/2 cercle face à un 8° appelé le pot. Un joueur (le rouleur) pousse une balle avec sa crosse pour la faire tomber dans un trou ; lorsqu'il la fait tomber dans le pot, tous les gardiens viennent la toucher avec leur crosse avant d'aller se replacer devant un trou. Celui qui n'a pas trouvé de place devient rouleur.

▶ **Accroche-décroche** Un chat et une souris se poursuivent dans un espace où des couples forment un cercle en se donnant le bras, l'autre bras forme une anse, main sur la hanche. La souris peut s'accrocher à n'importe quel couple dont le joueur opposé devient souris.



▲ **La balle empoisonnée** Comme à la balle assise, le porteur de balle choisit de faire une passe (amicale) ou d'effectuer un tir (antagoniste) ; il peut choisir de libérer un prisonnier en passant entre ses jambes.



ou par humour, peut-il adopter un comportement différent de ses réactions habituelles : ainsi, il va tirer sur son meilleur copain ou faire une passe à un participant peu apprécié. Cette double possibilité contradictoire, cette ambivalence est à l'origine de l'énigme posée par les données insolites issues de l'observation de la rencontre. Un joueur qui a été l'objet d'une passe amicale répond par un acte d'hostilité, et un pratiquant agressé réagit en soutenant son agresseur ! Ce sont ces échanges déconcertants, souvent teintés d'humour et de provocation, qui nous ont conduits à proposer l'expression : « jeu paradoxal ».

Qu'est-ce qu'un jeu paradoxal ?

Les constats mis à découvert par les expérimentations que nous venons d'évoquer ont permis d'identifier ce phénomène original et d'en proposer une définition. Un jeu paradoxal est un jeu sportif dont la logique interne entraîne des interactions motrices affectées d'ambiguïté et d'ambivalence relationnelle, qui suscitent des effets collectifs contradictoires et incohérents.

Concrètement, le paradoxe se manifeste par le fait que des joueurs se retrouvent à la fois partenaires et adversaires, caractéristique qui provoque des incohérences. Dans les jeux classiques et dans les sports, entre deux joueurs c'est l'un ou l'autre : soit ils sont partenaires, soit ils sont adversaires, jamais les deux en même temps. Au cours des jeux paradoxaux, l'ambivalence engendrée par la relation circulaire de domination déconcerte souvent le participant qui se sent tiraillé à hue et à dia.

Ainsi que l'illustre le schéma ci-contre, aux trois camps (encore appelés poules, renards, vipères), chaque joueur est inséré dans un circuit de domination intransitif à trois participants de camps respectifs différents⁵. Pour « gagner », un joueur d'un premier camp (le renard par exemple) doit capturer un joueur

d'un deuxième camp (une poule), mais c'est précisément cette poule qui, seule, peut le protéger en capturant le membre du troisième camp qui le menace (la vipère). C'est ce que l'on appelle une « double contrainte » ; plus le renard capture de poules, plus il se prive de ses protecteurs face aux vipères : plus il fait ce qu'il faut pour gagner, plus il s'engage dans la défaite ! Le paradoxe est particulièrement accentué et ne peut absolument pas être évité dans un jeu tel les trois camps, alors qu'il est plus affaibli dans d'autres cas. Les enfants aiment à exploiter les multiples ressources de cette ambivalence qu'on retrouve à des degrés divers dans de nombreux jeux paradoxaux tels la balle assise, le gouret, la porte, la balle empoisonnée, accroche-décroche, les quatre coins, la galine... Il n'est pas possible de détailler ici les règles de ces jeux, mais nous pouvons en quelques mots indiquer les types d'interaction qui sont à l'origine du paradoxe qui les traverse.

• La balle assise : le détenteur du ballon

peut, à l'égard du même joueur, soit lui envoyer ce ballon par rebond au sol (passe amicale), soit tirer sur lui de volée (tir d'hostilité).

• **La balle empoisonnée** : comme à la balle assise, mais avec la possibilité pour le joueur libre de libérer les prisonniers (sur lesquels il pourra ensuite tirer!).

• **Les quatre coins** : le joueur peut loyalement échanger son coin, ou feindre de le libérer tout en le réoccupant brutalement, ce qui condamne son pseudo-complice à rejoindre le pot central.

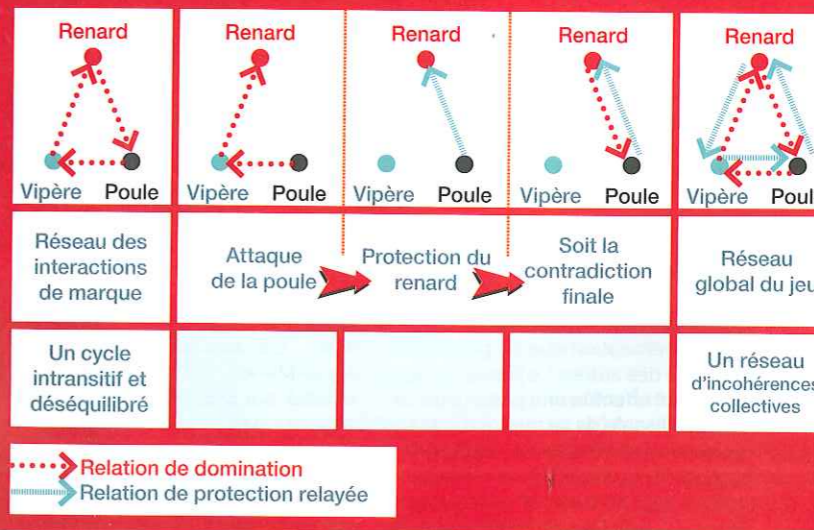
• **La galine** : tout lanceur est libre de mettre en prison ou de délivrer tout autre participant, sous réserve d'un lancer réussi (lui-même susceptible d'être simulé).

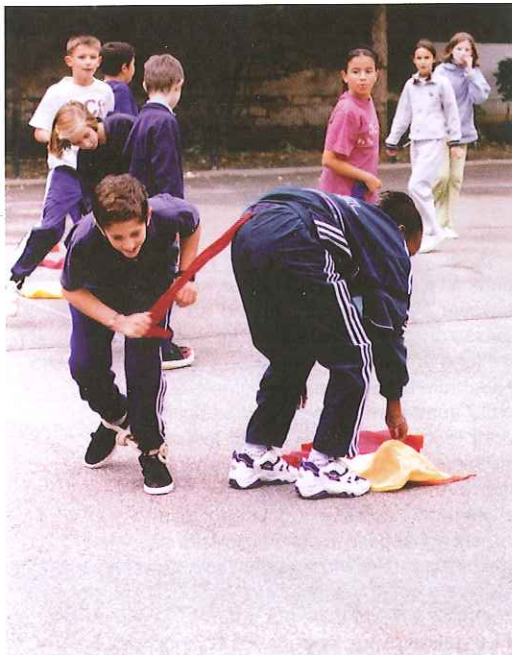
• **Le gouret** : le rouleur peut choisir sa victime, et tout joueur peut protéger le pot d'un voisin ou s'en emparer à l'occasion d'un retourne-pot.

• **La porte** : le relanceur peut offrir une balle amicale à gober, ou détourner un rebond sur un partenaire afin de l'envoyer au mur.

Les trois camps : la « double contrainte » du paradoxe ludique

Considérons la liaison renard-vipère : la poule protège le renard en capturant la vipère ; or la visée du renard est d'éliminer la poule ! C'est la « double contrainte » présente dans chacune des 3 paires de joueurs.





• **Accroche-décroche** : la souris peut offrir ou refuser à un camarade l'occasion de décrocher, et peut même mettre le décrocheur en situation de prise quasi assurée.

Ajoutons que certains autres jeux traditionnels permettent au pratiquant de traiter tel joueur comme un partenaire ou comme un adversaire, à son gré, ce qui introduit une nuance paradoxale (l'ours et son gardien, un-deux-trois-leil!, la balle nommée...).

Qu'apportent les jeux paradoxaux aux enfants ?

Au cours d'un jeu paradoxal, le joueur n'est pas soumis aux contraintes du schéma tactique d'une équipe. Il décide lui-même, selon son propre désir, de la conduite à tenir. Dans un tel jeu, pourtant organisé selon des règles précises, le pratiquant dispose d'une grande autonomie. Il n'est pas réduit au rôle d'exécutant des consignes d'un entraîneur; il est responsable de ses interactions et n'a de compte à rendre qu'à lui-même.

L'action motrice actualisée par le joueur ne prend son sens qu'en liaison avec la perception que ce participant se donne des autres. Le joueur de balle assise qui effectue une passe à un camarade, essaie de se mettre à la place de celui-ci et de deviner comment il réagira. Il lui accorde sa confiance, espère qu'il lui fera une passe en retour, et, surtout, qu'il ne tirera pas sur

lui. Bref, il compte sur la loyauté de ce camarade. La passe qu'il effectue est donc un pari qui repose sur une évaluation, plus ou moins hasardeuse, des intentions d'autrui. L'empathie socio-motrice, c'est-à-dire la capacité de se mettre à la place des autres en vue d'anticiper leurs réactions, tient un rôle fondamental dans les jeux paradoxaux. Le joueur anticipe les actions des intervenants; communiquer, c'est ici suggérer et comprendre un message second, c'est méta-communiquer. On serait tenté de dire que dans les jeux paradoxaux, il y a davantage de pensée que de mouvement.

Au sein de la dissonance paradoxale, la trahison guette le joueur trop altruiste; l'isolement et les représailles menacent le joueur trop égoïste. À la rationalité fonctionnelle des actes sportifs habituels, l'enfant opposera parfois l'inattendu de réactions fantaisistes et discordantes: par exemple, à la galine, il jettera en prison son meilleur ami; ou, au gouret il s'emparera du pot d'un proche en le condamnant à devenir rouleur; aux trois camps, le renard se saisira de la poule en sauvant ainsi la vipère qui, sans le moindre état d'âme, se jettera ensuite sur son sauveur afin de l'éliminer!

Le jeu paradoxal suscite une effervescence qui bouscule les habitudes, enchante les enfants et stimule leurs réflexions. Il crée un climat très favorable aux interventions interdisciplinaires. De nombreux enseignants s'en sont aperçus: ainsi, Pascal Bordes, en collaboration avec un professeur de lettres, a-t-il engagé auprès de ses élèves une activité particulièrement intéressante d'expression écrite et de mise en textes des actions de terrain vécues au cours de la balle assise⁶. De son côté, Anne-Marie Venner a initié sur plusieurs séances avec des collégiens, des débats de groupe fructueux sur les thèmes du pouvoir, de la liberté et de

la justice, thèmes surgis au cours des péripéties des jeux paradoxaux⁷. Les jeux paradoxaux suscitent un éveil à la réflexion à propos de la rencontre sociale et de la place de la liberté individuelle face au pouvoir collectif. On y observe la ruse, la trahison et la duplicité; cependant, l'observateur constate que les processus de confiance et de loyauté y sont profondément engagés. Par les aléas de son action motrice, l'enfant affronte la réalité des rapports ambivalents qui sont ceux de son monde quotidien, et il apprend à y négocier une place équilibrée. Finalement, les jeux paradoxaux représentent une belle école d'apprentissage de la subtilité des relations sociales et de l'exercice de l'autonomie individuelle au sein des groupes. ■

Pierre Parlebas,

Président des CEMEA (Centres d'entraînement aux méthodes d'éducation active),
Docteur d'Etat – Sorbonne –
Université Paris-Descartes (75).

NDLR : Les illustrations de cette présentation sont de J.-L. Boiré et extraites des différentes publications des CEMEA que nous remercions.

1. Lire dans ce numéro, du même auteur, rubrique «Métiers», «Coopération et opposition dans les sports et jeux traditionnels».
2. VENNER (A.-M.), «À propos des jeux paradoxaux», *Revue EPS 1*, n°135, 2007.
3. PARLEBAS (P.), «Autour de la Balle assise», *Revue EPS 1*, n° 34, 1987.
4. PARLEBAS (P.), «Jeux sportifs et sociomotricité» *Revue EPS*, n° 114, 1972.
5. PARLEBAS (P.), «Modélisation dans les jeux et les sports», in «Mathématiques et sciences humaines», *Revue de l'EHESS*, n°170 thématique: «Mathématiques, jeux sportifs, sociologie», CNRS, 2005.
6. BORDES (P.), «Ludomotricité et expression écrite», *Revue EPS 1*, n° 34, 1987.
7. VENNER (A.-M.), *Les jeux paradoxaux sont-ils socialisants?*, Thèse, Université de Metz (Pr J.-Y. Trepos, dir.), 2009.

Bibliographie

Jeux du monde, d'ici et d'ailleurs
Jeux sportifs
24 jeux de pleine nature
Jeux d'intérieur
www.cemea.asso.fr

