DU BON USAGE DE L'ADVERSAIRE

Apprendre à choisir de manière réfléchie son ou ses adversaires : les bénéfices chez les élèves d'une compétition bien orchestrée.

Le temps d'un cours d'EPS, l'enseignant gère les différences entre les élèves et organise les échanges entre eux. Les relations entre élèves sont indissociables du contexte culturel dans lequel ils s'expriment. Dans les pratiques sportives, qui constituent une partie du patrimoine culturel sur lequel s'appuie l'enseignant, c'est la rencontre avec un adversaire qui donne la plupart du temps une signification aux relations entre les pratiquants. Elle s'inscrit dans un cadre réglementaire et les résultats obtenus font que chacun se distingue des autres à partir de la position qu'il occupe au sein d'un classement. C'est cette confrontation avec un adversaire qui nuance les différences et donne du sens aux échanges entre les pratiquants.
Cette réalité peut être ignorée dans une EPS « sans adversaire ». Nous choisissons au contraire de l'adopter en montrant comment un « bon usage des adversaires » peut permettre aux élèves d'apprendre la compétition, la coopération et à performer.


Le bon usage de l'adversaire est un moyen d'accéder à la compétition.

Des adversaires pour apprendre la compétition

Le sport ne se réduit pas à la compétition, mais comme le rappelle Bernard Jeu, elle en est sa forme la plus « achevée » puisque « le climat de l'épreuve est conservé » et « la performance reste indispensable »[1]. Ce qui caractérise la compétition, c'est un défi entre des personnes, dans des conditions acceptées mutuellement, et dans lequel l'égalité des chances au départ débouche sur une inégalité des résultats.
La présence d'un adversaire et les conditions de l'affrontement peuvent s'envisager de différentes manières : il est possible de les imposer ou d'offrir à l'élève de les choisir. L'issue de ces rencontres doit rester incertaine afin que les élèves puissent effectivement vivre les sentiments opposés associés à la victoire ou la défaite.

Apprendre à choisir ses adversaires et les conditions de la compétition

Bien souvent, l'enseignant impose un adversaire. Il prend des garanties, le plus souvent en termes de niveaux de compétence, afin de préserver l'équilibre du rapport de force sans toujours expliquer les raisons de ses choix. Ils vont de soi.
Il nous semble intéressant d'inverser cette logique en offrant la possibilité à l'élève de choisir son adversaire. Il est alors réfléchi et plus facilement accepté. Choisir son adversaire, c'est se détacher des seules affinités et analyser les forces et les faiblesses de chacun avant de décider de l'identité de celui que l'on souhaite rencontrer. Choisir un adversaire nécessite de posséder un cadre d'analyse permettant une lecture outillée des forces en présence. Défier un adversaire trop « fort » ou trop « faible » peut être une erreur de jugement ou un choix délibéré pour satisfaire d'autres préoccupations (affirmer son leadership dans la classe, ne pas dévoiler un manque de compétence, régler un conflit antérieur, etc.). Vivre la compétition commence par repérer un adversaire à sa mesure. La situation inverse, être choisi ou non comme adversaire, complète et enrichit l'analyse du rapport de force. En complément du choix d'un adversaire, il peut aussi être intéressant d'offrir la possibilité aux élèves de décider, dans le cadre de l'activité sportive enseignée, du contexte dans lequel va se dérouler la rencontre. En manipulant des variables temporelles (la durée d'une rencontre, le nombre de ballons joués), spatiales (la nature de la cible, les dimensions du terrain), relationnelles (les droits et devoirs de chacun) ou événementielles (le type de validation des points marqués), l'élève doit penser un contexte de pratique pour mettre en avant ses forces tout en espérant qu'il révèle les lacunes de ses adversaires. À l'inverse, confronté au choix des autres, il évalue ses limites. En jouant sur le choix d'un adversaire et de contraintes, l'élève donne du sens et de la consistance à une opposition qui n'est plus vécue comme un passage sportif obligé mais un moment d'éducation fondé sur la rivalité.

Apprendre à gagner et à perdre face à des adversaires

La rencontre avec un adversaire est l'opportunité de vivre des sentiments

Photo : Archives EP&S

© Extrait de la Revue EP&S. Tous droits de reproduction et de représentation réservés. Reproduction interdite.

Performer avec et contre des adversaires : **un exemple en demi-fond**

Selon leur potentiel, les élèves s'inscrivent dans une épreuve de 3 x 500 m (conseillée pour des élèves dont la VMA est estimée supérieure à 14 km/h), 3 x 400 m (VMA estimée entre 12 et 14 km/h) et 3 x 300 m (VMA estimée inférieure à 12 km/h). Les courses sont entrecoupées de 10 min de récupération.

- **Première course :** tous les élèves partent sur la même ligne de départ et cherchent à réaliser le meilleur temps possible. Les différences de distances (300, 400 ou 500 m) permettent à tous de produire des efforts comparables en durée, et donc en intensité. Leur temps final est référé à un barème (1er critère). Il est aussi comparé à un temps intermédiaire aux 200 m pour s'assurer que les coureurs sont partis sur une allure pertinente (2e critère).
- **Deuxième course :** selon l'écart de temps par rapport au vainqueur de la première course, les élèves ont un avantage pour la seconde course : 5 m d'avance par seconde de retard[1]. Tous peuvent ainsi remporter la course en résistant ou en rattrapant leur retard. L'écart au vainqueur de cette 2e course (en secondes) est référé à un barème (3e critère)[2].
- **Troisième course :** elle se déroule selon les mêmes modalités et avec les mêmes critères que la deuxième course en additionnant les écarts de la première et de la deuxième course pour calculer l'avantage au départ.

Pour apprécier la gestion globale de la compétition, l'écart de vitesse entre les deux courses les plus rapides est référé à un barème (quatrième critère).

1. Pour être plus juste, l'avantage devrait être plus ou moins réduit selon les courses : de 4 m/s pour l'épreuve sur 300 m à 5,5 m/s pour l'épreuve sur 500 m.
2. Au moment de la saisie des résultats, il est important de vérifier que le temps du premier est situé dans un intervalle de confiance (par exemple, moins d'1 km/h d'écart par rapport à la course précédente).



La relation à l'adversaire s'inscrit dans un jeu d'alliance-défiance.

partagés liés à la victoire ou la défaite. Dans une école où la tendance est de privilégier les émotions positives et d'éviter les émotions négatives[2], il peut y avoir confusion entre les effets recherchés (les bien-être) et les moyens d'y parvenir (le confort à tout prix). On ne se sent pas mieux en se protégeant des émotions négatives, des frustrations, des échecs et des défaites. On se sent mieux quand on s'approprie les tensions qui, dans le vécu d'une expérience, associent les peines et les satisfactions. La joie que procure la victoire se savoure d'autant plus si on a connu la tristesse de perdre. À l'inverse, l'échec est à plus forte raison repoussé et accepté si on a eu l'occasion de vivre les plaisirs de la réussite. Éviter à tout prix de perdre amène à se couper de la possibilité de donner du sens et de l'intensité au plaisir de gagner. Vivre les réalités de ces sentiments opposés n'est envisageable que si les expériences de victoire et de défaite se partagent de manière équilibrée et si on laisse à l'élève du temps pour faire d'un échec momentané la condition d'une réussite à venir.

Des adversaires pour apprendre la coopération

Envisager la présence d'adversaires en compagnie de partenaires permet d'agréger les compétences de chacun autour d'une ambition commune et ainsi s'écarter de la tentation du repliement sur soi et de la seule préservation de ses propres intérêts. La présence d'un adversaire est l'occasion de fédérer et de faire coopérer un ensemble d'élèves (une équipe, un club) face à d'autres élèves qui collaborent et se coordonnent. Cette coopération doit s'enrichir de la possibilité de voir un adversaire devenir un partenaire. Cette perspective permet à la fois d'éviter de figer les relations dans un rapport d'adversité et de provoquer le passage de la confrontation au partage des compétences.

Coopérer avec des partenaires pour affronter des adversaires

La coopération dans l'adversité invite les élèves à s'intéresser à leurs partenaires dans la mesure où l'efficacité de chacun est nécessaire à la réussite collective. Se centrer sur la première isole. Se mettre au service de la seconde unit. La coopération en situation de compétition requiert l'écoute des autres, le partage d'émotions, la compréhension et la confiance mutuelle. Sans être prescrite, elle s'impose chez les pratiquants qui s'opposent.

Mais tout contexte compétitif ne favorise pas d'emblée la coopération. La compétition encourage la coopération quand les joueurs poursuivent un but collectif à plus ou moins long terme, que la contribution de chacun est nécessaire et reconnue par l'ensemble de l'équipe et que les joueurs peuvent partager des interprétations et des résultats. Pour cela, l'enseignant peut moduler les systèmes de score pour amplifier l'importance de la coopération dans le résultat collectif, donner des rôles à se partager, fournir des repères pour évaluer l'efficacité des joueurs dans leurs fonctions respectives, introduire des espaces de dialogues entre des actions, inscrire la coopération dans la durée et conserver des traces des résultats de l'équipe[3].

Coopérer avec ses adversaires

S'allier à ses adversaires peut apparaître comme contradictoire aux représentations initiales de l'opposition. Or, il existe toujours une forme de couplage, rationnel et émotionnel, entre deux adversaires.

- Avant la rencontre, ils s'entendent et acceptent le contexte dans lequel ils s'affrontent.
- Pendant la rencontre, ils repèrent des indices pertinents entre eux pour prévoir leurs actions (deviner le service que va produire son adversaire en tennis de table, estimer la fatigue de l'autre en course de demi-fond, anticiper un appel de balle en football, etc.) et les exploiter (utiliser la force de l'autre en sport de combat, amplifier les rotations de balle en tennis de table, profiter de l'aspiration lors d'une poursuite en natation, etc.). En percevant chez l'autre des opportunités d'agir et en se mettant à sa place pour anticiper les effets de ses actions, le joueur fait l'expérience d'une interdépendance avec son adversaire. Par un conflit d'intérêts, il peut même développer son empathie vis-à-vis de lui.
- Après la rencontre, ils peuvent échanger sur les résultats, l'efficacité de leurs stratégies et tactiques respectives, sur les sensations procurées par la rencontre.

Il nous paraît aussi intéressant de permettre à des adversaires de s'associer pour en rencontrer de nouveaux. Cette coopétition offre alors la possibilité aux élèves de partager avec ceux qu'ils affrontaient l'expérience d'une collaboration. Elle présente un double intérêt. Elle évite la cristallisation d'opposition entre adversaires en les réunissant pour en rencontrer d'autres. Elle stimule la mise en place de nouveaux projets dans lesquels la tension entre points

© Extrait de la Revue EP&S. Tous droits de reproduction et de représentation réservés. Reproduction interdite.

Du bon usage de l'adversaire

Trois dimensions	Des recommandations	Des enjeux éducatifs
Apprendre la compétition	Choisir ses adversaires et les conditions de la rencontre	Repérer un adversaire et les conditions d'un affrontement à sa mesure
	Vivre la victoire et la défaite	Vivre la tension entre gagner et/ou perdre
Apprendre la coopération	S'allier avec des partenaires	Partager des émotions, écouter et comprendre les autres, se faire confiance
	S'allier avec des adversaires	Éviter de fixer les oppositions et stimuler la construction de nouveaux projets
Apprendre à performer	Se rencontrer pour se dépasser	Donner du sens et des repères à son engagement
	Se comparer pour se situer	Fixer les contours de l'identité de pratiquant sportif

forts et points faibles se transforme. Les points forts ne sont plus considérés comme des obstacles, mais comme des richesses et à l'inverse, les points faibles ne sont plus considérés comme des angles d'attaque, mais comme des aspects à défendre.

Des adversaires pour apprendre à performer

Sans adversaire, la performance peut manquer de saveur. La compétition invite tous ceux qui cherchent à gagner (et pas seulement le vainqueur qu'on ne connaît qu'à la fin) à donner le meilleur d'eux-mêmes. Elle permet de donner un supplément de sens à l'apprentissage qui suppose, de la part de l'élève, une intention d'efficacité. Elle permet également à l'élève de se comparer à d'autres qui peuvent alors constituer des « adversaires miroir ». À l'inverse, par le jeu des comparaisons, l'élève peut également constituer un miroir pour l'adversaire.

S'affronter pour se dépasser

Pour mesurer les effets des apprentissages, les enseignants ont recours à des performances auto-référencées. Cette procédure n'est pas incompatible avec la compétition. Mieux, lorsqu'elles s'expriment dans le cadre d'une compétition, les performances auto-référencées peuvent être majorées. Cela suppose d'articuler, sans les confondre, la signification de la pratique (se confronter dans une compétition) et les critères d'évaluation (être le plus performant possible compte tenu de son potentiel). Il est envisageable de proposer une compétition sans que le résultat soit un indicateur pris en compte dans l'évaluation. Les élèves peuvent s'engager dans une compétition collective et n'être évalués que sur leurs performances individuelles, indépendamment du résultat de l'équipe. Ils peuvent aussi s'affronter et n'être évalués que sur leurs performances auto-référencées, indépendamment de la performance des autres. Tous les scénarios sont envisageables.

Mais, un affrontement équitable peut aussi être un indicateur de performances auto-référencées. C'est le cas lorsque des handicaps sont calculés au départ d'une course de relais sur la base des performances des relayeurs mesurées avec un départ arrêté. Ceux qui franchissent la ligne en premier sont ceux qui ont gagné le plus de temps dans leur transmission, donc les plus performants compte tenu de leur vitesse de course initiale.

Pour autant, nous ne pouvons pas non plus être insensibles à l'injustice vécue par certains élèves qui ont l'impression parfois d'être empêchés d'être les meilleurs du fait de leur bon potentiel. Comment encourager des élèves à avoir une vie physique active quand on leur explique que les ressources qu'ils ont développées en dehors des cours sont neutralisées en EPS ? Des solutions hybrides peuvent être trouvées en basant la compétition sur des performances individuelles valorisées le jour de l'épreuve, et non sur un test préalable dont les élèves se méfient **(encadré)**.

Se comparer pour se situer

La comparaison à autrui est un invariant anthropologique. Comme le précise Gloria Gorrigi[4], *« les êtres humains ne sont ni essentiellement compétitifs ni essentiellement coopératifs : ils sont comparatifs. Les résultats de leurs actions ne prennent sens que s'ils sont comparés aux résultats des autres ou à une échelle normative de valeurs »*. La théorie de l'apprentissage par communauté de pratique[5] est éclairante à ce sujet. Elle considère que l'apprentissage n'est pas qu'une construction individuelle, mais aussi un processus participatif, social par nature. Tout apprentissage est simultanément un processus de construction de connaissances et un processus de socialisation. Les élèves cherchent à se rapprocher de ceux qu'ils jugent légitimes. Il arrive aussi que l'on devienne celui que l'on prend pour référence. Les élèves se comparent, construisent des modèles de compétence, s'en inspirent pour déterminer ceux qu'ils jugent être au centre de la communauté de pratique. Ce que font les adversaires et le classement obtenu à la fin des situations d'affrontement fixe des écarts de grandeur qui permettent à chacun, par le jeu de la comparaison, de se situer. Les adversaires deviennent un miroir dans lequel se reflètent les richesses, mais également les lacunes de chacun, le tout dans un monde collectivement partagé qui est celui de la classe. Les regards que les élèves portent sur eux-mêmes et l'image qu'ils renvoient se dessinent. Pour l'enseignant, il s'agit de veiller à ce que ces différences ne soient pas vécues comme le produit d'une injustice, mais le témoignage objectif et circonstancié d'une situation acceptée.

*

Les relations d'adversité sont des occasions privilégiées d'apprendre la compétition, de coopérer, de progresser, de se situer et de performer **(tableau)**. Pour toutes ces raisons, et moyennant les précautions pédagogiques que nous avons apportées, la compétition avec un bon usage de l'adversaire nous paraît légitime en EPS. Elle mérite d'être vécue à condition que toute la concurrence scolaire ne s'y joue pas. Mieux vaut, selon nous, plus de compétitions réfléchies et cultivées durant les cours d'EPS, et moins de concurrence dissimulée et sans nuance dans l'interprétation des résultats scolaires.

Nicolas Terré,
Professeur agrégé d'EPS,
Maître de conférences, IFEPSA, Angers.
Maxime Travert,
Professeur des universités, INSPÉ,
Institut des sciences du mouvement (ISM),
UMR7287-CNRS, Aix-Marseille université.

1. Jeu B., *Le sport, l'émotion, l'espace*, Vigot, 1977.
2. Terré N., Sève C., « Apprendre des émotions négatives », *Administration & Éducation*, 176, 2023.
3. Saury J., Adé D., Gal-Petitfaux N., Huet B., Sève C., Trohel J., *Actions, significations et apprentissages en EPS. Une approche centrée sur les cours d'expérience des élèves et des enseignants*, Éditions EP&S, 2013.
4. Gorrigi G., *La réputation*, PUF, 2015.
5. Lave J., Wenger E., Situated learning : Legitimate peripheral participation, *Cambridge University Press*, 1991.

© Extrait de la Revue EP&S. Tous droits de reproduction et de représentation réservés. Reproduction interdite.