

sionnelle est relativement limitée, à cause du manque de place pour les stages en entreprise.
Quant à l'accès à l'Enseignement Supérieur ou à l'Université, il est conditionné par une évaluation portant sur quatre sujets écrits et six oraux. »

DES MAÎTRES POLYVALENTS

La formation des enseignants est conçue de telle sorte, que chaque maître puisse exercer à tous les niveaux de la *Folkeskole* et, en principe, dans toutes les disciplines.

Le nombre de maîtres pour chaque classe est de deux ou trois en 1^{re} et en 2^e. Il augmente progressivement pour atteindre quatre dans les classes supérieures.

« Parmi ces maîtres, l'un remplit la fonction de **Maître-principal**. C'est généralement celui qui est chargé de l'enseignement du danois, et qui est en outre responsable des activités extra-scolaires et des relations avec les familles.

Dans la mesure du possible, on fait en sorte que chaque classe conserve le même Maître-principal, au moins pendant les sept premières années de la scolarité, et jusqu'au bout si possible. »

L'ÉDUCATION PHYSIQUE, MATIÈRE OBLIGATOIRE

Les instructions officielles prévoient que trois matières sont obligatoires dans les dix classes de la *Folkeskole* : le danois, les mathématiques et l'éducation physique.

Les autres forment un éventail très large, incluant même des cours de sécurité routière, d'hygiène, de dactylographie, de photographie et de secourisme, entre la 8^e et la 10^e. Enfin l'emploi du temps hebdomadaire comporte, à tous les niveaux, une heure de discussion en commun sur les programmes et les problèmes particuliers à la classe.

La gymnastique scolaire est devenue matière obligatoire en 1814, par décision personnelle du Prince-héritier - futur Frédéric VI - qui était un adepte fervent de l'exercice physique, et à qui Guthsmut avait dédié son ouvrage « Gymnastique pour les Jeunes ». Par la suite, ses successeurs respectèrent cette décision.

DES POUVOIRS LOCAUX TRÈS INFLUENTS

L'une des caractéristiques du système scolaire danois, c'est la part très importante qu'il fait aux pouvoirs locaux dans l'ensemble de son fonctionnement.

Chacune des 275 communes dont est formé le pays est propriétaire de ses écoles, et les gère dans le cadre des règles très larges fixées par la législation. Toutes les décisions pratiques concernant le fonctionnement des établissements appartiennent aux autorités municipales.

Pour l'utilisation durant l'année scolaire, par exemple, c'est la loi qui en fixe la durée, 200 jours en l'occurrence. Mais ce sont les autorités locales qui décident de l'horaire hebdomadaire attribué à chaque classe : de 15 heures pour les plus basses à 34 heures pour les terminales de la *Folkeskole*. Ce sont les mêmes autorités qui fixent l'effectif maximum de chaque classe : 28 actuellement (en réalité ce nombre ne dépasse pas 19 en moyenne).

« Cette interprétation de la législation varie parfois beaucoup d'une municipalité à une autre, et souvent, dans une même ville, d'un établissement à un autre : tout dépend des effectifs et des locaux disponibles. Mais dans l'ensemble, les responsables ont plutôt tendance à aller au-delà des instructions officielles, ce qui entraîne périodiquement des appels à la modération de la part du ministère, soucieux de préserver les équilibres financiers. »

LE POIDS DES PARENTS D'ÉLÈVES...

La Loi sur l'organisation des *Folkeskolen*, promulguée en 1937, stipulait que l'enseignement devait y être donné en associant étroitement les parents d'élèves à leur fonctionnement.

La réforme de 1975 a accentué cette participation, en créant dans chaque établissement un *comité scolaire* composé de cinq ou six membres élus par les parents, et disposant d'un droit de regard très étendu sur les activités de l'école : règlement intérieur, programmes et organisation des cours, horaires de travail, agencement des locaux, nomination du Directeur et des enseignants, gestion financière, arbitrage dans les conflits... « Il en résulte souvent de vives controverses entre les professeurs tentés de pousser trop loin leurs innovations pédagogiques, et les familles qui croient davantage dans les méthodes qui ont fait leurs preuves... »

Le Parlement vient récemment de voter une loi qui va donner aux représentants des parents la majorité dans les Conseils d'Établissement des *Folkeskolen* et du Secondaire, ce qui ne manquera pas d'accroître encore leur influence sur le déroulement des programmes. »



JEUX DANS L'EAU

Le jeu, facteur déterminant du développement de l'enfant, représente un des principaux moyens d'apprentissage jusqu'à un niveau avancé de scolarité. Pour faciliter son exploitation pédagogique, dans le milieu aquatique, l'auteur présente ici un modèle d'enseignement, basé sur la notion d'ouverture-fermeture du contenu et de la forme des jeux, et l'illustre à travers des situations de jeux dans l'eau.

Les jeux dans l'eau présentent un certain nombre de facteurs spécifiques (eau profonde, froid, peur) qui ne constituent cependant pas un frein à leur pratique dans la majorité des cas.

Ces jeux peuvent faciliter la réalisation de plusieurs objectifs pédagogiques centrés,

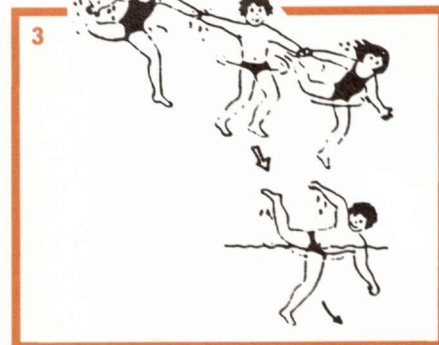
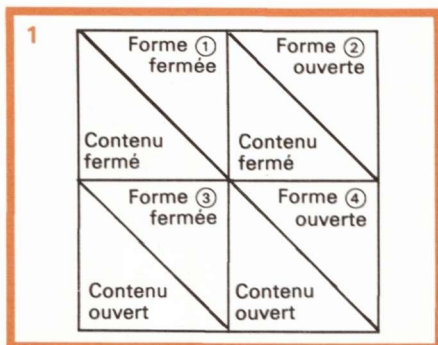
en premier lieu, sur l'amélioration de la confiance en soi dans l'eau.

Mais, le jeu s'enseigne-t-il ?

En effet, on peut penser que si des conditions structurelles favorables sont présentes (bassin de profondeur adaptée, agrès, matériel, camarades de jeu...) le développement des capacités psychomotrices sollicitées va se faire spontanément avec le temps. Toutefois, confronté à des exigences d'efficacité et de rentabilité, l'enseignant ne peut bien souvent « laisser agir » et se trouve amené à diriger plus que nécessaire l'activité ludique des enfants.

Dans ce cadre, le modèle de Jørgen Christensen des jeux « ouverts et fermés » semble pouvoir apporter une aide efficace à l'enseignant, spécialement en ce qui concerne les jeux dans l'eau.

PAR K. LÜDERS



LE MODÈLE DES JEUX OUVERTS ET FERMÉS

Ce modèle constitue un essai théorique de description de la multitude des jeux utilisables par un enseignant/entraîneur face à ses élèves-nageurs dans un cours de natation.

Les jeux peuvent être définis en fonction de trois critères :

- **Le point de départ** : explication et contenu du jeu, matériel utilisé...

- **Le déroulement** : les procédés, les attitudes pédagogiques adoptées durant le jeu (élèves seuls ou en groupe, durée du jeu...).

- **Le résultat** : le produit ou l'expérience obtenus par les élèves à l'issue du jeu.

Chacun de ces éléments peut avoir été défini par l'enseignant avant le début du jeu ou, au contraire, avoir été laissé « ouvert ». Il apparaît donc qu'il existe de nombreuses possibilités de combinaison de ces différents éléments, mais celles-ci se regroupent en quatre catégories principales en rapport avec le contenu de l'enseignement et la forme sous laquelle celui-ci se déroule.

Remarque

- le contenu de l'enseignement correspond à ce avec quoi les nageurs doivent travailler, les règles du jeu, par exemple ;
- la forme correspond à des facteurs tels que la façon dont le groupe est composé, ou la durée du jeu.

Les quatre principaux types de jeux sont illustrés à travers un diagramme (fig. 1) ; chacun d'eux présentant des avantages et des inconvénients, nous présentons ci-dessous des exemples de chacun de ces types de jeux dans l'eau. Le choix de l'un ou l'autre de ces types dépend en dernier ressort essentiellement de la conception qu'a l'enseignant de son rôle.

LES JEUX EN RELATION AVEC LE MODÈLE D'ENSEIGNEMENT

Jeux à contenu fermé - forme fermée

► Jeux avec prisonnier

Ce sont des jeux de chasseur qui offrent de nombreuses variantes.

Par exemple, on est :

- protégé (dans une « maison ») quand on saute dans les bras de quelqu'un (fig. 2),

- libéré quand quelqu'un nage entre les jambes du prisonnier, saute par-dessus lui ou le serre dans ses bras.

► Jeux de cercle

Les pêcheurs et les poissons

Les pêcheurs forment une chaîne et attrapent les poissons. Quand ceux-ci sont touchés, ils viennent allonger la chaîne des pêcheurs (fig. 3).

Le chat et la souris

Les enfants se déplacent dans le bassin. Au coup de sifflet, des groupes (dont le nombre est indiqué avec les doigts de la main par le maître ou un camarade) se forment. Les enfants s'assoient sur le fond du bassin et chantent une chanson pendant que le chat court après la souris.

► Jeux de relais

Sur la longueur du bassin :

- sauter par-dessus, nager par dessous des obstacles ;
- alterner.

Sur la largeur du bassin :

- porter un enfant du groupe sans que celui-ci touche l'eau (fig. 4),
- se déplacer sans toucher le fond, seul, puis en ramenant un camarade ;
- nager en ayant les pieds devant (en position assise) ;
- se tenir les mains, se déplacer en faisant quatre roulades sur le parcours.

► Jeux avec ballons

Jeux individuels

- se balancer sur ou avec le ballon en étant allongé sur le ventre, sur le dos, en étant assis ou debout sur le ballon (fig. 5).
- presser le ballon et le maintenir sous l'eau.
- s'asseoir sur le ballon et tourner dans différentes directions.
- plonger jusqu'au fond du bassin avec le ballon.
- tenir le ballon au-dessus de l'eau avec une ou deux mains tout en se déplaçant le plus vite possible.

Jeux en pêle-mêle

- se déplacer dans le bassin en contrôlant son propre ballon.
- essayer de pousser ou d'envoyer au loin le ballon des autres tout en gardant le contrôle du sien (fig. 6).

Jeux à contenu fermé - forme ouverte

Dans ce type de jeu :

- le contenu peut correspondre à : des jeux avec ou sans matériel ; des jeux de Bingo ; un bassin d'agres.

Dans cet article, seul est abordé le premier type de jeux.

- la forme est fixée par le groupe lui-même et concerne les caractéristiques suivantes : le type de travail (individuel ou collectif), la taille du groupe, la durée de chaque activité, la stabilité des groupes (fixés ou variables), le feed-back donné ou non aux enfants, la possibilité d'intervenir pour introduire des changements.

- le principe des jeux est le suivant : un groupe de nageurs doit parcourir un couloir de bassin en exécutant des instructions, numérotées, déterminées à l'avance, extraites d'une liste. Chaque participant ou chaque groupe est muni d'un dé et d'un gobelet. C'est le tirage des dés qui indique le numéro de l'exercice de la liste à réaliser. Ensuite, la valeur du coup de dé suivant est ajoutée à celle du coup précédent et fournit ainsi le numéro de l'exercice suivant.

Exemple

Le premier tirage donne un « six » ; le groupe réalise l'exercice n° 6 de la liste. Le second tirage donne un « trois » ; le groupe réalise l'exercice n° 9, etc.

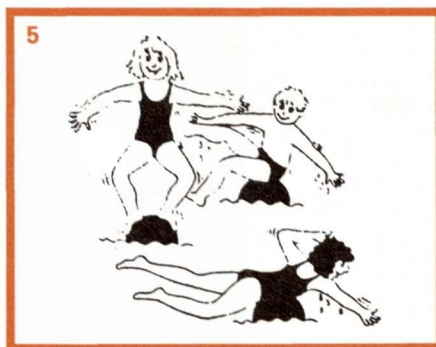
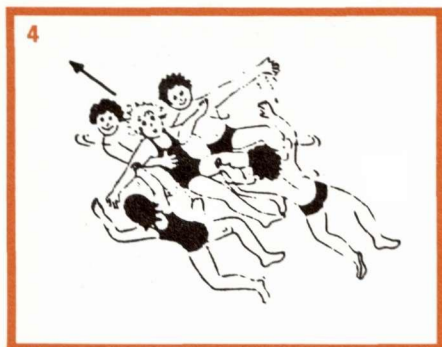
Variante

Le même principe peut être appliqué en retenant et non en ajoutant la valeur des dés. Dans ce cas, avant tout tirage, il faut réaliser l'exercice dont le numéro dans la liste est le plus élevé.

A titre d'illustration, nous présentons quelques exemples de situations de jeux dans l'eau.

Situations de jeux dans l'eau sans matériel

1. Faire le tour du bassin en nageant.
2. Faire le chiffre 8 en nageant.
3. Faire dix « sauts de l'ange » pour entrer dans l'eau.
4. Faire quatre largeurs de bassin en nageant de douze façons différentes.
5. Faire deux longueurs de bassin en nageant sur le côté.
6. Nager sur deux largeurs en tenant les pieds de celui qui est devant (cet exercice se réalise par deux).



7. Rester assis le plus longtemps possible au fond du bassin.
8. Faire le plus grand nombre possible de roulades sans s'arrêter.
9. Nager sur deux largeurs en se tenant par les bras avec un camarade.
10. Se mettre l'un sur l'autre et se déplacer.
11. Trouver six manières différentes de faire du sauvetage.
12. Jouer à saute-mouton à petite profondeur d'eau.
13. Rester allongé le plus longtemps possible sur le ventre au fond du bassin.
14. Former un cercle en se tenant les mains. Un élève sur deux fait une roulade avant et/ou arrière.
15. Faire deux longueurs en gardant le même rythme et la même vitesse de déplacement.
16. Faire deux longueurs de « brasse coulée ».
17. Combien de roulades fait le groupe en un temps donné ?
18. Qui arrive le premier de l'autre côté du bassin en nageant ?
19. Former un serpent qui essaie d'attraper sa propre queue en marchant et en nageant.
20. Faire le mille-pattes à une petite profondeur.
21. Faire deux largeurs en nageant assis les pieds en avant à la surface de l'eau.

22. Faire cinq rotations différentes dans l'eau.
23. Se déplacer sur un couloir en se portant à tour de rôle.
24. Se maintenir à la surface de l'eau sans se déplacer pendant une minute.
25. Se tenir tous en équilibre sur les mains dans l'eau en même temps.
26. Sauter du bord de l'eau de cinq façons différentes.

Situations de jeux dans l'eau avec petit matériel

1. Souffler sur des balles de ping-pong pour les déplacer d'un bord du bassin à l'autre (dessin titre).
2. Sauter dans l'eau en passant à travers un cerceau de différentes manières.
3. Jeter et attraper un ballon à l'aide de bâtons et de quilles tenues dans les mains.
4. Faire des battements de jambes en crawl en se tenant à une barre ou à une ligne d'eau.
5. Avancer en faisant des mouvements de jambes en brasse en tenant une planche.
6. Essayer de sortir des balles de ping-pong d'un cercle en soufflant dessus.
7. Être debout sur une planche dans l'eau, changer de planche avec un camarade sans que les planches sortent de l'eau.
8. Plonger, puis glisser à travers des cerceaux de façons différentes.
9. Jouer au badminton avec deux planches et une balle de ping-pong.
10. Faire des « sauts de dauphin » (sauts avec impulsion élevée) à travers des cerceaux pour entrer dans l'eau.
11. Verser le contenu d'un saut au fond du bassin (jouets, balles lestées, palmes...). Plonger pour aller en chercher le contenu.

12. Faire des roulades en tenant deux planches.
13. Se déplacer d'un bord à l'autre du bassin en étant assis sur une ou deux planches.
14. Tenir une planche sous chaque bras et faire des pédalages avec les jambes pour se déplacer.
15. Faire des roulades autour d'un ballon.
16. Essayer de se mettre debout et se maintenir en équilibre sur un matelas.
17. Faire des mouvements d'équilibre allongé ou debout sur deux planches.
18. S'échanger le ballon sous l'eau.
19. Lancer le ballon du bord. Un camarade essaie de l'attraper en l'air.

Jeux à contenu ouvert - forme fermée

Pour ces jeux :

- le contenu peut consister en : un couloir aménagé avec du matériel, un couloir de situations de jeux dans l'eau comparables à celles qui viennent d'être décrites.

Dans le contexte de ce type de jeux, les activités retenues doivent être des activités collectives, offrant à la fois des situations de défi et d'amusement.

- la forme de travail est fixée. Les élèves répartis en cinq ou six groupes font des essais, des choix parmi les activités proposées pendant un temps fixé à l'avance (20 minutes environ). À l'issue de cette période, ils fixent définitivement les situations de jeux de façon à constituer un couloir d'activité et le réalise avant que l'enseignant leur renvoie un feedback.

Jeux à contenu ouvert - forme ouverte

Ces jeux sont dirigés par les participants eux-mêmes. En accord avec l'esprit du modèle de J. Christensen, il n'est pas possible de donner des propositions relatives au contenu et à sa forme de ces jeux. Cependant l'enseignant peut quand même fournir quelques règles pouvant servir de point de repère aux participants et concernant, par exemple, la durée du jeu ou le respect des règles de sécurité.

Kurt Lüdres

Article extrait de la Revue
Focus Idræt, décembre 1987.

TRADUCTION : Mme LARSEN

