



APPRENDRE par corps en EPS

Point de vue du groupe Plaisir&EPS

***Illustration dans le champ d'apprentissage 4
le corps combattant***

1^{er} octobre 2016 Nanterre

Apprendre par corps

Quel est l'enjeu ?

Constat : « Surdidactisation » des APSA avec souvent une dominante pour les apprentissages technico-tactico-cognitivistes...

- ▶ Pourtant le corps a ses « raisons » que la raison ne connaît pas !
- ▶ Nietzsche l'avait bien vu : « *il faut prendre le corps pour guide !* » et aussi Le Breton « *notre corps n'est pas un objet pour un "je pense" : c'est un ensemble de significations vécues qui va vers son équilibre* »

Qu'est-ce que ça veut dire ?

Une approche trop cognitiviste aura tendance à oublier les émotions, les ressentis, les personnes réelles pour privilégier la raison et l'élève abstrait.

Ex : Motivation ≠ Mobilisation

- L'apprentissage n'est pas qu'une question de volonté. Motivé (dans son discours) mais...pas mobilisé (dans son corps) !
 - ▶ On enseigne tous les jours à des élèves motivés qui n'apprennent pas !
- Mobiliser c'est mettre en mouvement une personne agissante alors que motiver c'est convaincre l'élève pensant d'agir. Mobilisation renvoie à une force interne qui pousse la personne à agir.

C'est la personne dans sa totalité qui se mobilise (ou non) pour agir et apprendre.

Du corps oublié au corps mobilisé

On parle d'un corps phénoménologique et non pas d'un corps machine, "Apprendre par corps" n'est pas conçu comme une opposition à "apprendre par l'esprit" : *« c'est le corps qui détermine quelle sera la sphère d'action à partir de laquelle l'esprit pourra réfléchir et s'engager » (Varela)*

La construction de nouvelles connaissances nécessite d'approcher le « monde propre » des élèves, d'être sensibles aux émotions qu'ils vivent pour comprendre leurs préoccupations, leurs conations et les significations qui les poussent à agir...

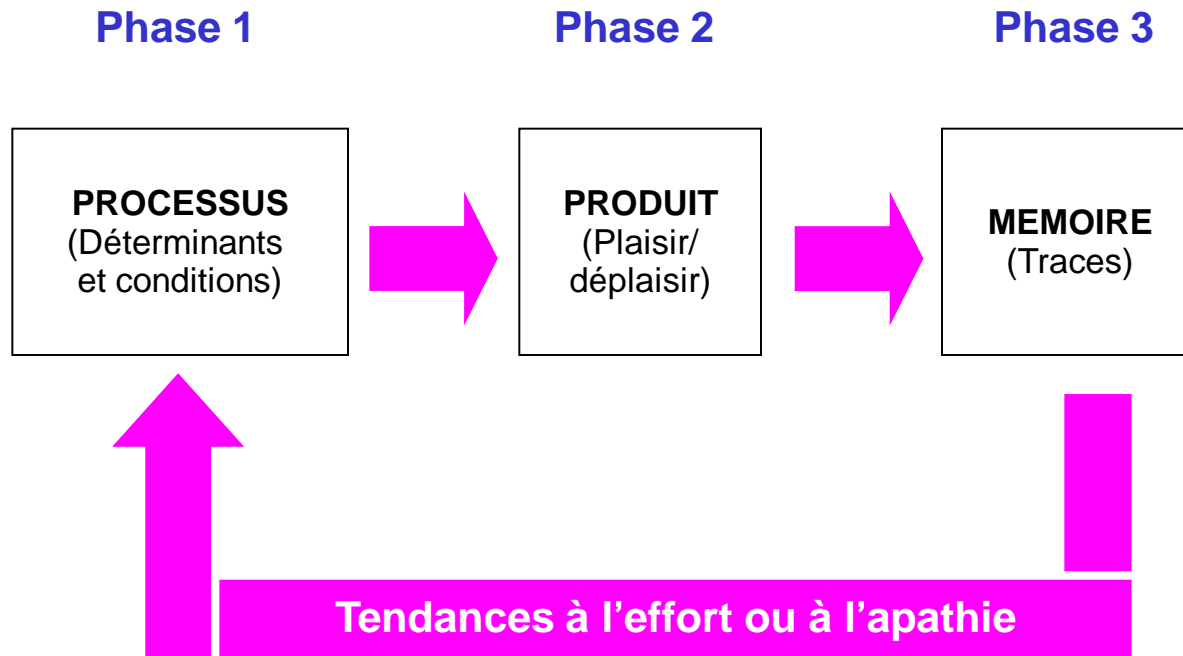
**D'où, pour notre groupe « Plaisir&EPS »
une pédagogie de la mobilisation
pour apprendre en EPS**

Comment passer du corps oublié au corps mobilisé ?

- L'apprentissage par corps : au cœur du corps, le plaisir... « *le plaisir est un marqueur somatique* »
- Or le plaisir « sent le souffre », sujet polémique, plein de controverse, politique, subversif. Sans même parler de sexualité le plaisir dérange, détone
- Si plaisir ne se décrète pas, notre modélisation du plaisir/déplaisir laisse entrevoir l'importance du milieu pédagogique créé par l'enseignant

La dynamique plaisir – déplaisir dans les pratiques ludomotrices

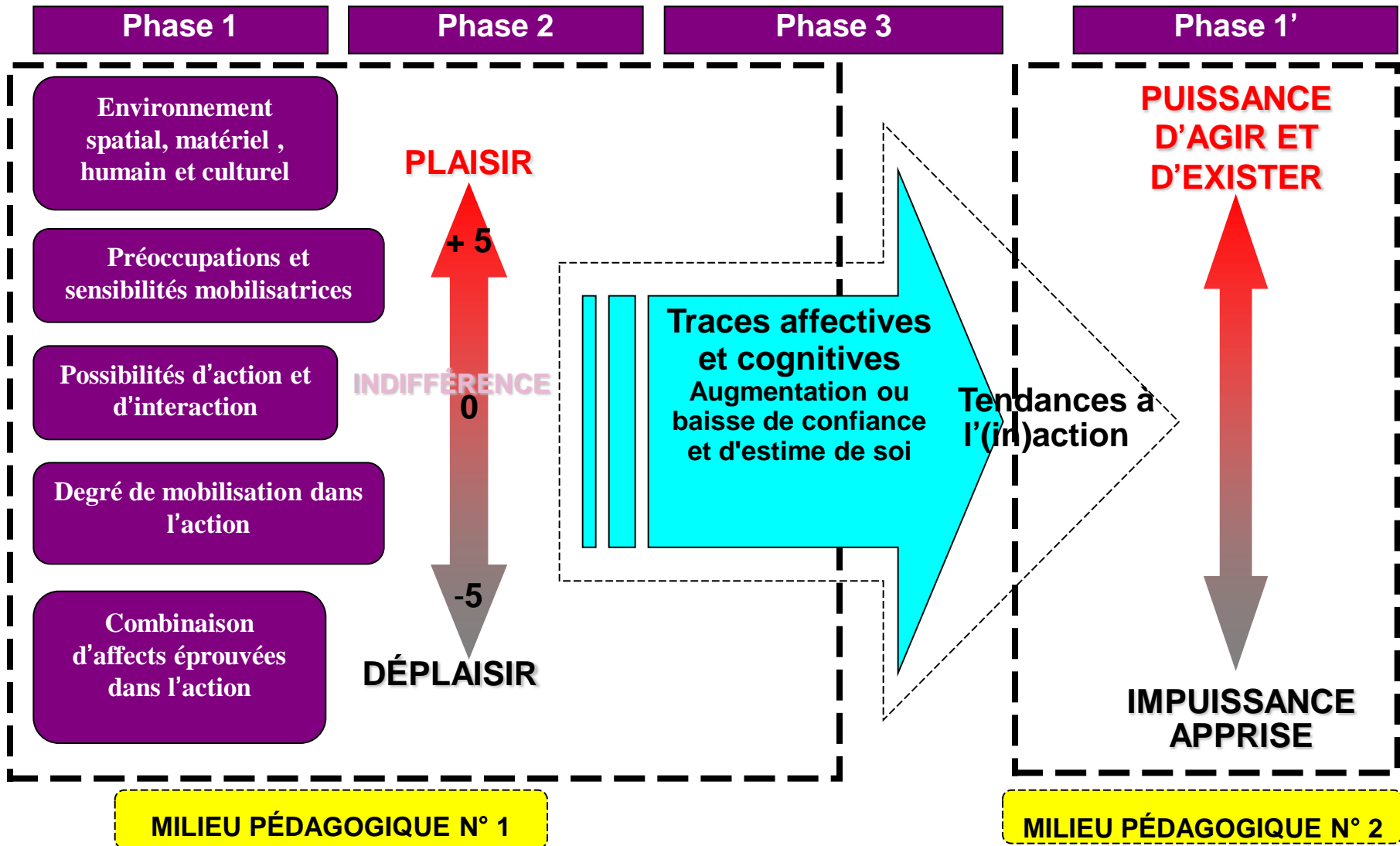
On repère 3 phases en boucle :



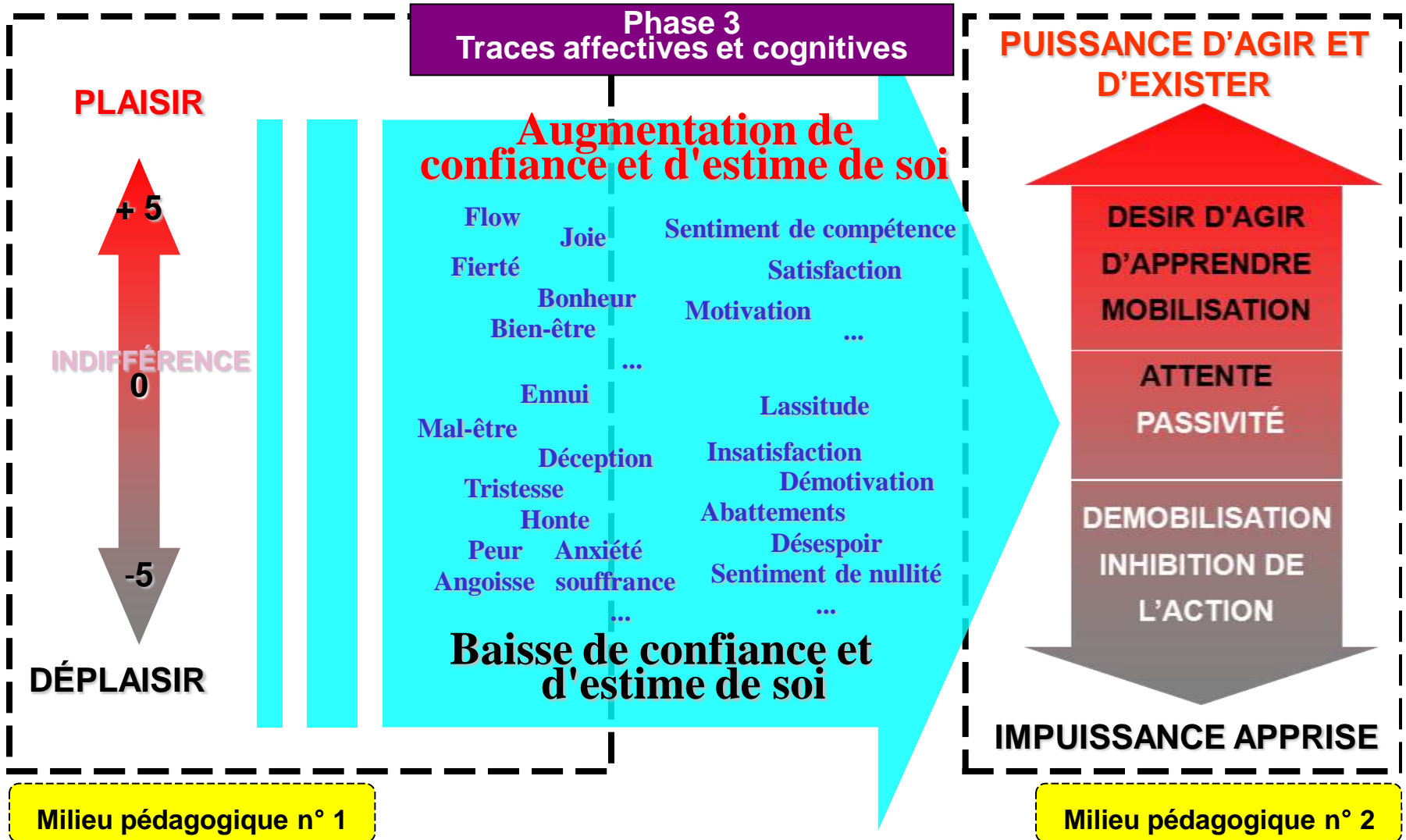
Phase 1 : le processus conduisant au plaisir/déplaisir

- **Les déterminants intimes et imprévisibles...**
- **Des conditions sur lesquelles on peut avoir un impact** au niveau du potentiel du milieu pédagogique et du vécu des expériences
 - 1 – La pertinence et la qualité de l'environnement spatial, matériel, culturel et humain.
 - 2 – La prise en considération des sensibilités et des préoccupations des personnes
 - 3 – La justesse des possibilités d'action et d'interaction offertes
 - 4 – Un degré de mobilisation dans l'action qui se termine par une réussite, une semi-réussite, des difficultés ou un échec
 - 5 – Une combinaison d'affects éprouvés avant ou pendant l'action

Modélisation de la dynamique plaisir/déplaisir



Modélisation de la dynamique plaisir/déplaisir



Conséquences

1. La compréhension du **processus plaisir-déplaisir** (traces) peut expliquer les tendances à l'action (effort) ou à l'inaction (apathie) d'un sujet confronté à **une activité**.

2. On doit s'interroger sur la part de responsabilité du contexte créé par l'enseignant dans **la non-mobilisation** voire **la démobilisation** des élèves.

▶ Cette question appelle non seulement une réponse didactique mais surtout une réponse pédagogique !

Une pédagogie de la mobilisation (élèves) et non du manque (activité)

- Prendre en compte prioritairement leurs possibilités
- Repérer au plus tôt ce qu'ils font et réussissent d'emblée dans une situation adaptée et non évaluer leurs manques au regard d'une compétence attendue
- Observer en permanence la mobilisation des élèves, indicateur du plaisir et du désir de pratiquer

Pourquoi une pédagogie de la mobilisation ?

Mobilisation = Plaisir

Parce que... la mobilisation du sujet dans le sens qu'il attribue à son action est plaisir

Mobilisation = Progrès

Parce que... la mobilisation du sujet sollicite son activité adaptative

Mobilisation = Effort consenti

Parce que... la mobilisation en vue d'atteindre un but nécessite des efforts

Mobilisation = Émergence

Parce que... c'est dans l'expérience d'une mobilisation optimale que peut émerger un nouveau sens

2 principes pour passer du corps oublié au corps mobilisé

1. Susciter rapidement du plaisir d'agir dans l'activité
2. Faire entrevoir un espoir de plaisir plus élaboré

Illustration en tennis de table

Comment enseigner le duel ?

Qu'est-ce qu'apprendre par corps dans ce champ d'apprentissage ?

Etapes du duel / préoccupations des élèves : jeux adaptés proposés

1. J'attends la faute de l'adversaire et j'essaie de ne pas en faire

Le résistant ▶ L'échangeur

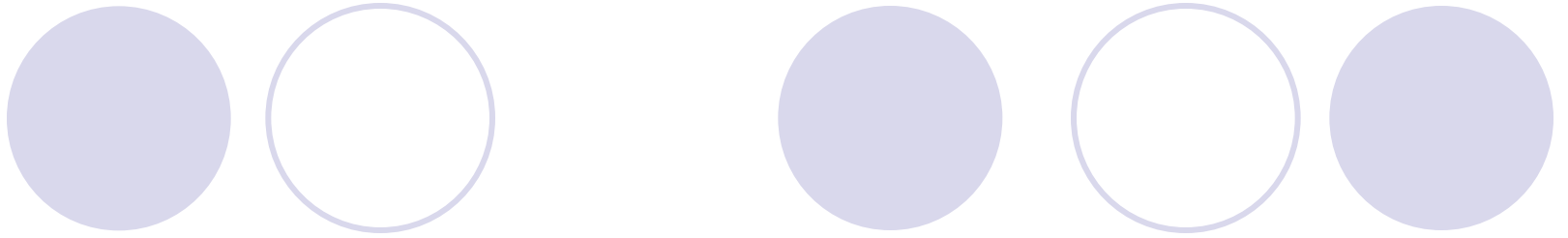
2. J'exploite les balles favorables

L'opportuniste ▶ Le renvoyeur/placeur

▶ Le renvoyeur/frappeur

3. Je pousse mon adversaire à me donner des balles favorables pour mieux l'attaquer

Le perturbateur ▶ Le déplaceur



4. Je joue avec des effets pour contrecarrer le jeu de mon adversaire ou pour imposer le mien

Le virtuose ▶ Le piègeur

5. Je connais mes pts+ et mes pts-, et je repère ceux de mon adversaire pour m'adapter tactiquement au cours du duel

... jusqu'au **pongiste** !

Apprendre par corps, ce sera...

1. Jouer à un TT adapté à mon étape du duel,
2. Pour OPTIMISER ce que je sais déjà +/- faire,
3. Pour que, progressivement, EMERGE une nouvelle préoccupation qui me permettra de changer d'étape
4. Et ainsi de suite...



**Une forme de jeu pour mobiliser
d'entrée les élèves à leur étape du duel**

L'échangeur

=

**Forme de jeu créée en fonction des
possibilités des élèves**

L'échangeur est un jeu embryonnaire

- Situation épurée qui respecte l'enjeu du jeu et porte en elle les « germes » de son développement en lien avec les étapes du duel en tennis de table.
- Il vise des réussites pas si simples mais accessibles (situation « graine ») : il permet à la fois l'utilisation d'une partie du répertoire moteur immédiatement disponible et en même temps impose une réorganisation motrice pour s'y adapter rapidement et se transformer

L'échangeur est un jeu ajustable

- Partir de ce que font et réussissent réellement les élèves et viser à optimiser leurs capacités
- Il se simplifie encore ou se complexifie selon l'observation immédiate de l'enseignant pour favoriser une réussite quasi immédiate

D'abord... jouer F3.avi



L'échangeur est un jeu mobilisateur

Optimisation

- Valoriser l'apprentissage quantitatif, pour permettre aux élèves de réussir plus souvent ce qu'ils commencent à « maîtriser » c'est-à-dire optimiser les réponses à un problème adaptatif déjà perçu
- La progression des élèves doit se faire sans « brûler » les étapes pour ne pas « casser » leur mobilisation, c'est-à-dire optimiser ce qu'ils savent déjà faire pour faciliter leur changement de niveau

Conditions de mobilisation optimale

- Adapter le duel aux possibilités des élèves
- Passer d'un renvoi aléatoire à un renvoi centré

Expériences motrices à incorporer

- Différencier en acte « jouer avec » et « jouer contre »
- Tenir fermement sa raquette et doser l'énergie du geste (balle poussée et non tapée)
- Accompagner la balle (pas de blocage)
- Différencier balle valable et balle sortante

L'échangeur est un jeu prometteur

Emergence

- Il doit pouvoir, après un certain temps de pratique, faire émerger une nouvelle adaptation, donc une nouvelle forme de mobilisation
- En devenant un **résistant** « **expert** », l'élève va franchir une étape du duel en passant à **opportuniste** « **débutant** » (= nouvelle préoccupation adaptative)
- Indicateur : l'élève, sur des balles faciles, cherche à rompre directement l'échange en plaçant ou en accélérant la balle



En guise de conclusion

Apprendre par corps pour le groupe « Plaisir&EPS » c'est

- ▶ **INCORPORER** des expériences motrices
 - ▶ **LAISSER** des traces
 - ▶ **OPTIMISER** les acquis
- ▶ **Faire EMERGER** une nouvelle adaptation

<http://paris-idf.aeeps.org>

