

*Une approche singulière de l'EPS
pour des plaisirs pluriels*

Éric Dugas

UFR STAPS Paris Descartes

Axe 4 du GEPECS, EA 3625

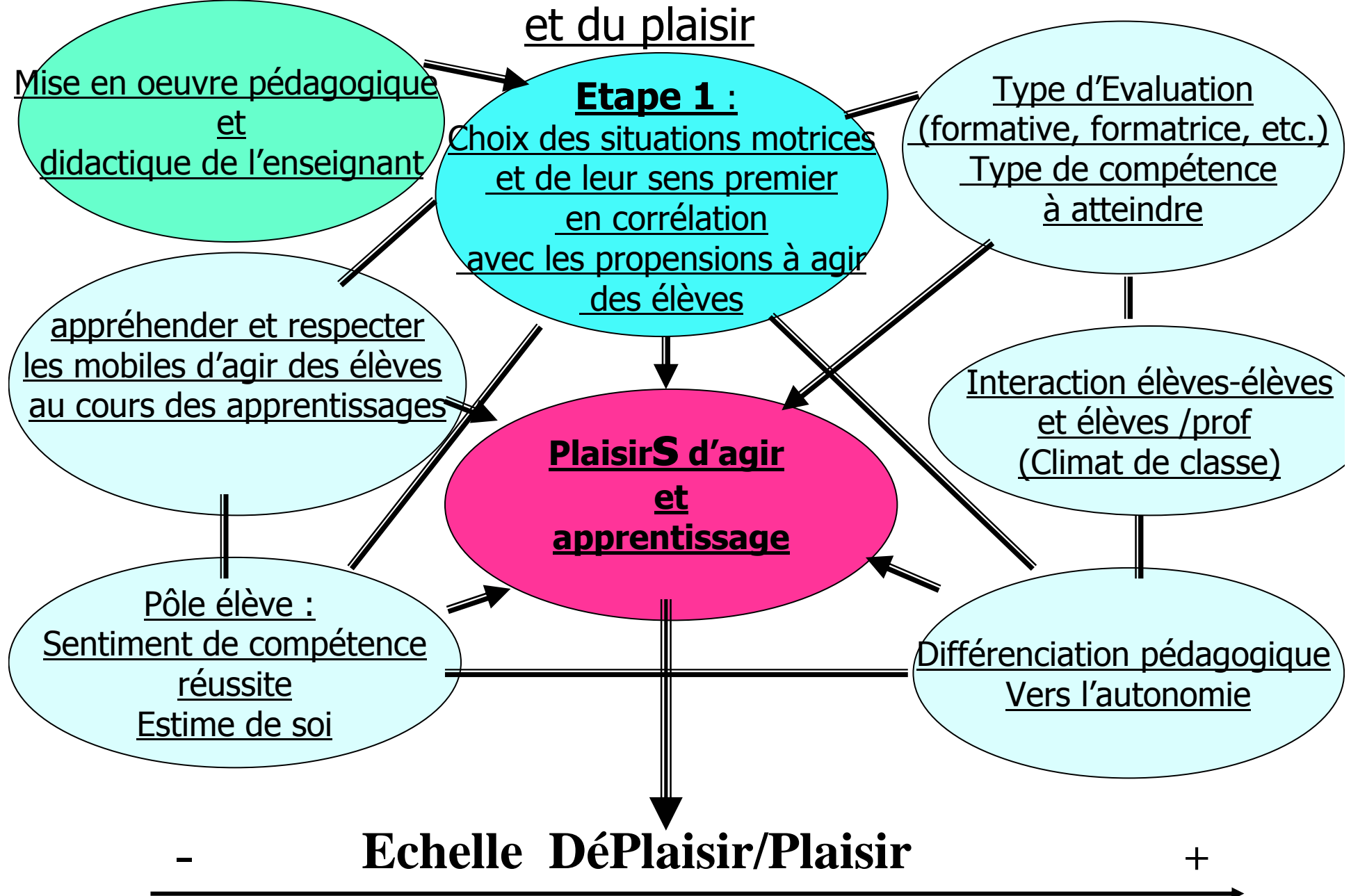
eric.dugas@free.fr

LE PLAISIR DES ÉLÈVES

Le plaisir est protéiforme et dépend de nombreux paramètres

- Choix de la situation d'enseignement
- Niveau d'aisance motrice
- Les compétences exigées
- Le niveau d'enseignement
- Le type d'évaluation
- Les interactions humaines (prof /élèves et élèves/élèves).
- Climat de classe
- L'individu (sentiment de compétence, estime de soi, etc.).

Approche systémique de l'enseignement en EPS et du plaisir



APS et Théorie des jeux

- La théorie des jeux plongée dans l'ensemble des jeux sportifs -

Jeux à 1 joueur (ou 1 équipe) ou contre la « nature »

Les pratiquants évoluent en solo (ou sans interaction motrice directe avec autrui), ou en pure coopération : sprint, lancers, acrosport, surf, escalade, etc.

Jeux à plusieurs joueurs ($N \geq 2$)

Jeux à somme nulle : affrontement où le gain de l'un égale la perte de l'autre (entre deux joueurs ou 2 équipes : Tennis, football, etc.) : compétitions et duels.

Jeux à somme non nulle : gains et pertes ne s'annulent pas. L'affrontement réglementé favorise la coalition entre joueurs ou entre plusieurs équipes.

**CATEGORIES DE SITUATIONS MOTRICES SELON LA THEORIE
DES JEUX**

**APS à 1 joueur (1
équipe) ou
contre la nature**

APS à n joueurs ($N \geq 2$)

Jeux à somme nulle

**Jeux à somme
non nulle ($n > 2$)**

**Milieu
Incertain (+)**

**Milieu
Certain**

Partenaires (+)

**Strictement
compétitif**

**Coalition entre
partenaire et
adversaire**

INCLINAISON A AGIR POUR, peut-être, DES PLAISIRS PLURIELS

(Potentialités dominantes et non exclusives)

-Prise de
risques (enjeu
corporel) et de
décisions
- Maîtrise des
émotions

-Notion d'effort
- Maîtrise
corporelle
-Connaissance
de soi
-Esthétisme

Éric Dugas

-Solidarité,
entraide
- cohésion
sociale et
affective
- sociabilité

- obtenir un gain,
une victoire
-Être agressif (+) et
dominant
-socialisation
naissante : respect
du contrat ludique

-Effervescence
affective et
relationnelle,
--Attitude
stratégique
-Ambivalence
décisionnelles

PROPENSION À AGIR :
Situation motrice éducative en rupture avec
la propension à agir des élèves

(-)
 (vers la dissonance, la discordance)

		PROFESSEUR D'EPS	
		(E)	(H)
ÈLÈVE	Attitude Egocentrée (propres objectifs et règles d'accomplissement ; désir personnel) (E)	(3*,3*)	(7,1)
	Attitude Hétérocentrée (objectif commun, négociation, règles partagées) (H)	(1,7)	(6,6)

- (x,y) : Indice de plaisir, de satisfaction d'agir -

* Situation conflictuelle prof/élèves (théorie des jeux, sur la base du jeu du « dilemme des prisonniers ») : recherche du plaisir par une attitude visant l'intérêt personnel plutôt que l'intérêt commun : deux stratégies dominantes conjointes conduisent à une situation sous-optimale (Equilibre Nashien).

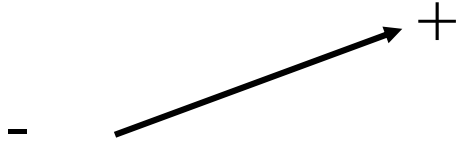

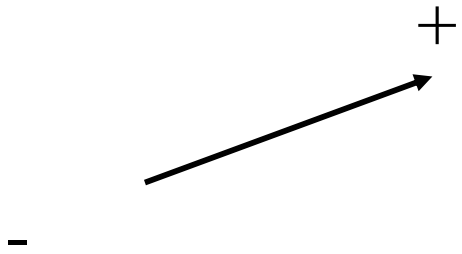
PROPENSION À AGIR :
Situation motrice éducative en adéquation
avec la propension à agir des élèves

(+)
 (vers la consonance)

		PROFESSEUR D'EPS	
		(E)	(H)
ELEVE	Attitude Egocentrée (propres objectifs et règles d'accomplissement ; désir personnel) (E)	(4,4)	(8,2)
	Attitude Hétérocentrée (objectif commun, négociation, règles partagées) (H)	(2,8)	(10,10)*

- (x,y) : Indice de plaisir, de satisfaction d'agir -

*** Situation optimale prof/élèves : recherche du plaisir par une attitude visant l'entendement mutuel plutôt que l'intérêt personnel.**

Stage ou cycle de jeux traditionnels	Avant /après : degré de plaisirs (jubilation motrice)
Stage de jeux traditionnels : formation continue second degré (Bui Xuan, 1993 ; Dugas, 2006)	
Stage de jeux traditionnels : formation initiale étudiants STAPS (Dugas, 2003 à 2007, UFRSTAPS Paris Descartes)	
Cycles jeux traditionnels à l'école primaire (Dugas, 2005) au collège et lycée (Comble, enseignante d'EPS 2007 ; mémoire Master 2 Paris Descartes)	

COMPARAISON DES CLASSEMENTS DE 6 ATTRIBUTS / AUX JEUX TRADITIONNELS COLLECTIFS AVANT ET APRÈS LE STAGE

(méthode de la « comparaison par paires »)

JEUX TRADITIONNELS (AVANT)

STRATEGIE

SIMPLICITE

FORCE



**DEPENSE
ENERGETIQUE**

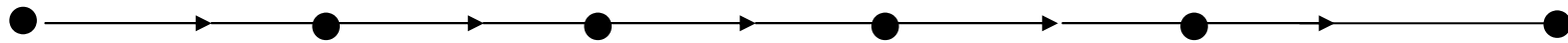
TECHNIQUE

ESTHETISME

JEUX TRADITIONNELS (APRES)

TECHNIQUE

SIMPLICITE



**DEPENSE
ENERGETIQUE**

STRATEGIE

FORCE

ESTHETISME

Nombre de désaccords entre les deux classements : $D = 3$

Variété de la métacommunication motrice au sein des jeux traditionnels (Parlebas , 1981)

- **Métacommunication motrice tactique et instrumentale visant l'efficacité/tâche** (passe, courses, tirs, dribbles, interception, stratégie motrice, etc.

Ex : voleurs de pierre, balle au capitaine, etc.)

- **Métacommunication motrice affective et relationnelle** (sentiments, etc.

Ex : pas de victoire sur l'autre, pas de score, jeux déterminés, jeux paradoxaux...)

- **Métacommunication motrice référentielle** (contenu extérieur à la pratique, référent, etc.

Ex : jeux de rôles, de simulacre, mime, activités d'expression, certaines formes dansées.

conclusion

Arguments pour la pratique des jeux traditionnels en EPS :

- **Variété des jeux traditionnels (pratiques hautement culturelles (locales ou non) : plaisirs pluriels** (recouvrant l'ensemble des catégories issues de la théorie des jeux)
- **Stade de l'émotionnel : garant d'une jubilation motrice ancrée dans la mémoire : plaisir d'agir** (tout au long de sa vie et au-delà des séances d'EPS → Pour un réinvestissement futur de la pratique physique quelle que soit sa forme)
- **Cycle d'apprentissage entier car complexité** décisionnelle et stratégique et/ou technique et/ou sollicitant une grande dépense énergétique (rien à envier aux sports collectifs classiques et médiatisés, sur la sollicitation des différentes dimensions de l'élève agissant) :
- **Plaisir de la maîtrise des conduites motrices** : « l'expertise » de l'élève en EPS consiste à viser l'adaptabilité motrice (s'adapter à s'adapter).
- **Métacommunication variée : tactique et instrumentale ; affective et relationnelle ; référentielle.**

= PROPENSION A AGIR POUR DES PLAISIRS PLURIELS