

# Mieux prendre en compte le plaisir des élèves en EPS !

François Lavie  
Philippe Gagnaire

6èmes Rencontres AEEPS - 3èmes Biennales AFRAPS  
Montpellier – 27, 28, 29 et 30 octobre 2007

# Pourquoi ?

- Le plaisir oublié (excès de didactisme)
- Le plaisir ignoré (vs effort)
- La relation plaisir/APSA ne va pas de soi
- Le plaisir : condition du progrès !
- Le plaisir : condition de la santé !

# Mieux prendre en compte le plaisir des élève en EPS c'est :

1. Décoder les représentations “émotionnelles” des élèves en EPS
2. Programmer les APSA selon leur essence émotionnelle
3. Reconsidérer les formes scolaires de pratique traditionnelles

# 1. Décoder les représentations “émotionnelles” des élèves en EPS

- **La compétition** joue les seconds rôles aussi bien dans les perceptions que dans les attentes !
- **La convivialité** est plébiscitée par tous les élèves quels que soient leur âge et leur sexe !
  - ➔ Ce qui est recherché c'est la reliance, la quête du lien social, le partage d'émotions dans et autour de l'action mais en rapport avec elle.

# Différents types de sensibilité à l'activité physique

- Une sensibilité à la pratique compétitive
  - Vers le plaisir et le désir de gagner
- Une sensibilité aux formes ludiques
  - Vers le plaisir et le désir de jouer
- Une sensibilité à l'approche conviviale
  - Vers le plaisir et le désir de partager sa pratique
- Une sensibilité à la maîtrise technique
  - Vers le plaisir et le désir de réussir
- Une sensibilité à des sensations corporelles
  - Vers le plaisir et le désir de ressentir

## 2. Programmer les APSA selon leur essence émotionnelle

- Tenir compte de l'essence émotionnelle des sports

### 2 axes :

- La forme et la signification émotionnelle de l'activité : **épreuve, défi, rencontre**
- Les modalités de victoire ou de réussite : **mesure, score, conformité (G. Bui-Xuan)**

- Classer les APSA à partir de ces 2 axes
- Jouer sur la complémentarité émotionnelle des APSA pour les programmer

# Classification émotionnelle des activités sportives

	L'épreuve	Le défi	La rencontre
Activités de mesure	Escalade naturelle Descente en raft	Canoë-kayac Ski de descente Cyclisme Athlétisme compet	Footing Roller (rando urbaine) Cyclotourisme
Activités de score	Escalade (SAE) C. Orientation	Football Judo Squash	Jorkyball Judo « randori » Squash loisir
Activités de conformité	Snow-board pour soi	Gym sportive Ski artistique	Danse, cirque artistique Ju-Jitsu

# 3. Reconsidérer les formes scolaires de pratique traditionnelles

## ● Reludiser les APSA en jouant sur d'autres formes et modalités de rencontre

- Introduire plus d'incertitude dans le résultat
- Imaginer d'autres formes de comptabilisation des points (plus variées, plus fun, ...)
- Inventer des formes originales de rencontres (ex. ronde italienne)
- Minimiser la victoire ou la défaite en valorisant la maîtrise et la réussite personnelle

## ● Transformer certaines formes de pratique en modifiant leur impact émotionnel

- Jouer sur la forme et la signification de l'évènement
- Jouer sur les modalités d'obtention de la victoire

# Exemples : course de durée

	L'épreuve	Le défi	La rencontre
Activités de mesure	<b>Battre le record de France du 3000m à plusieurs</b>	<b>Le traditionnel 20 min en scolaire</b> <b>Courses de demi-fond et de fond</b>	<b>Relais d'endurance en équipe avec gestion d'1 ou 2 places de repos</b>
Activités de score		<b>Course aux points durée pendant 18 minutes</b>	
Activités de conformité		<b>Course en régularité</b>	<b>Course en peloton à une vitesse de course choisie à l'avance</b>

# Exemples : volley ball

	L'épreuve	Le défi	La rencontre
Activités de mesure		<b>Faire durer l'échange</b> = 1 équipe contre une autre	<b>Le meilleur « échangeur »</b> = échanger 15 X avec le plus de partenaires
Activités de score	<b>Matches asymétriques</b> = Gagner à 2 c 1, ou 2 c 1 + 1, etc.	<b>Matches traditionnels</b>	<b>La mintonette</b> = jonglages et passes illimités, garder le ballon au service, ...
Activités de conformité		<b>Réussir plus longtemps la routine</b> = 1 équipe contre une autre	<b>Le meilleur « technicien »</b> = respecter une routine avec le plus de partenaires

# Varier les plaisirs dans les formes scolaires de pratique du badminton

Exemple de métissage original **score/conformité** en différenciant les façons de marquer

## Forme n°1 : **Le placeur-frappeur**

- marque sur volant placé ou piqué = 3 points
- marque sur volant « cadeau » = 1 point

## Forme n°2 : **Le gêneur**

- marque sans avoir donné un seul volant « cadeau » à l'adversaire durant l'échange = 3 points
- autre manière de marquer = 1 point

## Forme n°3 : **Le déplaceur-gêneur**

- ✓ marque sans avoir donné un seul volant « cadeau » à l'adversaire durant l'échange et après l'avoir fait reculer en zone arrière = 3 points
- ✓ autre manière de marquer = 1 point

# Varier les plaisirs dans les formes scolaires de pratique du badminton

Exemple de métissage original **défi/épreuve** en jouant sur 2 types de sensibilité

- ✓ Gagner le match au score « normal »
  - ➔ Vers le plaisir et le désir de gagner pour les élèves sensibles à la pratique compétitive
  
- Réussir le projet de jeu choisi = marquer 50% de 3 points
  - ➔ Vers le plaisir et le désir de réussir pour les élèves sensibles à la maîtrise technique
  
- Gagner le match au double score (normal et total bonifié) tout en réussissant son projet (50% de 3pts)
  - ➔ Vers le plaisir et le désir de gagner en progressant pour les élèves qui ont cette double sensibilité

# Conclusion

Mais le plaisir en EPS n'est pas une fin en soi !

Il doit être relié a une démarche d'apprentissage et d'éducation car il est une condition de l'apprentissage (progrès) mais aussi du goût durable de pratiquer (santé)

Le plaisir en EPS est donc une exigence éthique

Merci de votre attention