

Plaisirs, émotions et football en EPS

Georges Honoré et Stéphane Héros

Montpellier 28/10/07

« L'écho symbolique »

- Autres interrogations.
- Deuil des représentations classiques.
- Qu'est ce qui génère de l'émotion (forces pour agir, s'adapter, participer)???
- Qu'est ce qui est en jeu lorsqu'on joue???
- Pourquoi s'engage-t-on dans l'activité???

Le jeu de la balle au pied,... entre plaisirs et frustrations.

- Ballon non tenu / espaces interpénétrés.
- Cible perpendiculaire située vers l'avant.
- Paradoxe de l'avancée du ballon...avec les pieds.
- Espace ouvert « total », et à tous...
-Reconstruire en permanence un « Chemin labyrinthique ».

Un engagement paradoxal?

- Jeu de pertes et gains perpétuels du ballon.
- Maintenance et possession de balle problématiques...
- Peu de buts, d'actions dangereuses / efforts conséquents.
- Temps de possession individuel réduit.
- Temps de possession / espoir de victoire..
-frustrations importantes.

Mais du plaisir à n'en pas douter!

- Pour autant....
- Plaisir de :
- Marquer mais aussi de courir, récupérer le ballon, toucher et frapper dans le ballon, l'échanger, le « pédibuler » le plus précisément possible...éliminer, feinter l'adversaire.

Idées fortes

- Le plaisir naît-il seulement du but?
- Des émotions sont-elles présentes à d'autres moments et forcent peut-être à l'action?: perte, récupération du ballon, prendre l'avantage sur l'adversaire, conserver le ballon...
- La motricité du footballeur se construit en résolvant le paradoxe d'une avancée sans cesse contrariée ...et à réinventer...avec un ballon non tenu.



80' de temps de jeu
effectif pour 1' de
temps de possession
individuelle

Beaucoup d'efforts pour peu d'actions dangereuses.

A chaque fois que l'on tente de faire avancer le ballon, on risque de le perdre



TempSport

03.06.1997 ©: TEMPSPORT- IUNDT DIMITRI
COUP FRANC DE ZIDANE (FRA). FRANCE - BRESIL .



TempSport

N°: 00001759.001 Date: 07.06.1997 ©: TEMPSPORT- LEVING CHRISTIAN
Sujet: FOOTBALL- DIOUKAFFI YOUNI (FRA), TOURNOI DE FRANCE: FRANCE-ANGLETERRE

Un ballon non tenu,
difficile à maîtriser



TempSport No: 8882588.084 Date: 28.01.1998 ©: TEMPSPORT - PIEDOIT JEROME
Sujet: FOOTBALL - DESLIMPSY DIDIER (1980) - STADE DE FRANCE - FRANCE-ESPAGNE



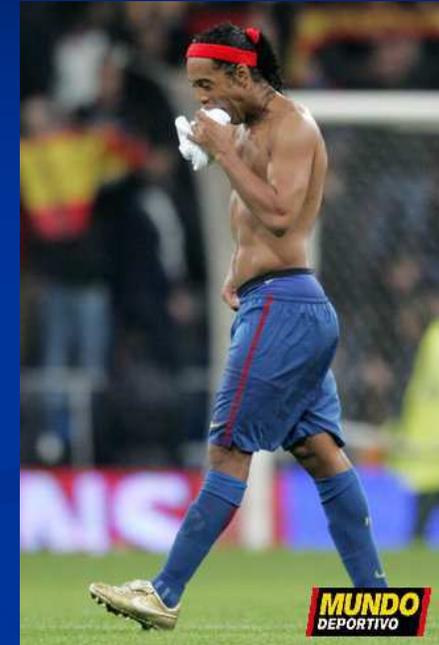
Beaucoup d'efforts
sans ballon



Beaucoup de frustration,
d'agressivité car beaucoup
d'efforts pour peu de buts



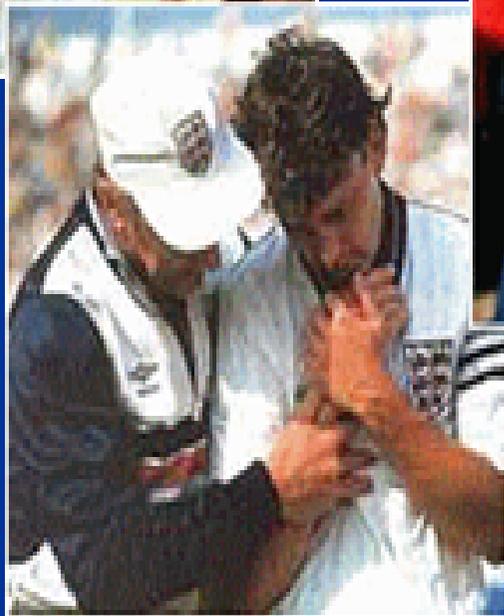
Agressivité



Frustration

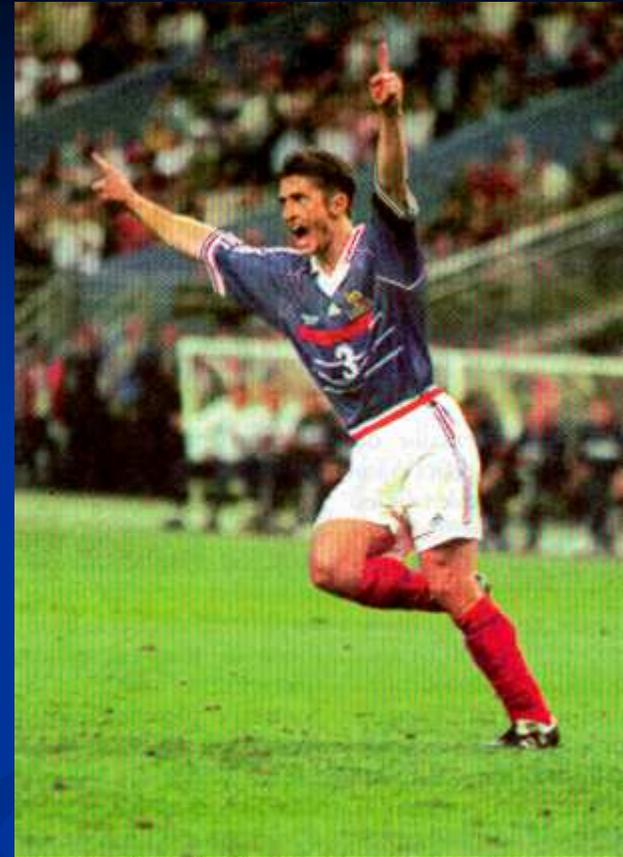


Beaucoup de frustration au bout du compte



Mais aussi et donc beaucoup de plaisir
après une réussite.....

Mais aussi des émotions lors d'une belle
conservation ou d'un beau geste
technique



Une « nouvelle grille » ...2 temps et... 4 moments

- Centration sur:
- La perte et la récupération du ballon
- A des « temps » particuliers...
- Moments de : panique
- sécurité
- prise d'avantage
- rentabilité

Des séquences « lisibles »...

- Moments de panique: conquête du ballon
 - Moments de prudence: maintien du ballon
 - Moments de dominance: prise d'avantage
 - Moments d'efficacité: rentabilité
-
- Des séquences émotionnelles qui se répètent pour tous les niveaux

Des « temps » émotionnels prometteurs...

- Un pari: observer les réactions sur les temps de perte et de récupération du ballon.
- En faire des pôles de construction.
- Emotions génératrices de certaines manières de faire...repérables...
- Les traduire en lecture du jeu.
- Tendances ? Individuelles? Collectives?

Manières de faire et scénarios

- Le pari de tendances lourdes collectives (jeu réduit).
- Les indicateurs: repositionnement ou non, attaque rapide ou non.
- L'analyse des compatibilités des manières de faire pour tous les élèves.
- Le repérage de scénarios réels (plutôt que des niveaux de jeu!).

- spot 2 montpellier.wmv

Un « décalage optimal » émotionnel

- Partir de ce qu'ont « tendance » à faire les élèves sur les temps de perte et de récupération.
- Partir du rapport construit au jeu.
- À l'école...:
- Exemple d'une classe de 3^{ème}

Des «tendances»?

- Tendance à la perte: repositionnement marqué par l'anticipation.
- Tendance à la récupération: aller très vite vers l'avant.
- Incompatibilité des manières de faire, en fonction des possibilités techniques...
- Créer de l'intention en fonction de la problématique : vitesse, avance, obstacle...

Limites ressenties, nouvelles intentions...

- Une stratégie d'apprentissage et des outils d'enseignement:
- Situation révélant les manières de faire.
- Situations soulignant les limites de ces manières de faire.
- Sensibilisation au « maintien » du ballon à l'équipe.
- Action pédagogique sur : continuité, discontinuité du jeu, alternative entre prise d'avantage immédiate et jeu de détour différé en temps et espace.

Des propositions expérimentées

- La situation d'entrée
- La situation d'évaluation finale: où les élèves acceptent de ne plus aller aussi vite vers l'avant, où les élèves se positionnent et s'organisent défensivement en deux lignes...

- [SPOT 3 montpellier.wmv](#)

« Un habillage » des situations pour plus de plaisir, ... pour tous.

- ❑ Les raccrocher aux émotions générées par l'activité et qui fondent la pratique.
- Faire baisser le niveau de frustration de l'activité en les paramétrant autrement.
- Créer un environnement d'actions propice à l'acceptation de l'hétérogénéité.
- Utiliser à bon escient les occasions de frustrations pour en faire des leviers d'apprentissage.

*Les raccrocher aux émotions qui
sont générées par l'activité et qui
fondent la pratique de celle-ci.*

- Une chance pour tous de marquer... souvent...à tous moments.
- Une ...évidente... incertitude du résultat.
- Une rituelle comparaison des scores.
- Une sensibilisation à ces temps et ces moments du jeu qui font et sont l'essence symbolique du jeu.
- Une choix et une centration sur ces moments particuliers (ex: maintien)

Baisser le niveau de frustration de l'activité en paramétrant autrement les situations

Exemples:

- Des séquences courtes avec des effectifs réduits.
- Des possibilités nombreuses de marquer
- Des sensibilisations à d'autres émotions que celles générées par la marque.

Créer un environnement d'actions propice à l'acceptation de l'hétérogénéité

Exemples:

- La mise en place des équipes par les élèves.
- Les duels homogènes.
- Les possibilités pour tous de « scorer »
- Les moments du cycle

*Un jeu a donc escient les occasions
de frustrations pour en faire des
leviers d'apprentissage*

Exemples:

- La discontinuité du jeu (sensibilisation au temps de jeu), par l'intervention professorale...
- La gestion d'un capital de points