

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



# LE CORPS AVENTURIER

Serge Testevuide  
Coordonnateur CEDREPS  
Personne ressource APPN

# En guise d'introduction

- De la grange au parachutiste...36 ans à tenter de ne pas perdre le fil de...

Faire vivre « une tranche de vie d'aventure » aux élèves alors que

- les APPN s'urbanisent
- les représentations sociales à propos des APPN-SPN et du corps engagé dans ces pratiques ont bien changé

Que faut-il que les élèves étudient aujourd'hui en EPS pour qu'ils puissent **inscrire corporellement** une expérience **culturelle de l'aventure « APPN »**?

# L'aventure

Le mythe de l'aventure :

1. Un départ volontaire
2. Des dangers, des épreuves, imprévus
3. Le retour et la gloire, la reconnaissance de l'exploit

C'est également :

1. Goût pour la transgression
2. Métamorphose (rituels de passage)
3. Dialogue entre liberté et mort

# Aventure et APPN :

## Logique interne APPN

Traits pertinents des APPN	Conséquences sur l'activité
Maîtrise d'un déplacement avec ou sans engin	Agir : créer un appui et utiliser une énergie <b>Pour</b> Conduire son déplacement
Variabilité des éléments, des formes et des énergies du milieu	Lire le milieu Et Décider d'un projet d'actions de déplacement
Risques délibérément affrontés	S'engager dans le milieu (oser entrer) Et Être autonome (en sortir indemne)

# L'émotion liée aux risques délibérément affrontés

L'épreuve : « la descente aux enfers, l'engloutissement et le retour au monde des vivants » B Jeu 79.

- Section A  
On affronte  
directement les  
éléments de la  
nature.
- Section B  
Les enfers  
féériques
- Section C  
Profondeurs  
de soi

L'épreuve = s'éprouver (corps), se prouver (soi), faire la preuve (les autres)

# 1. Fonds culturel des APPN

« oser entrer » /  
« pouvoir sortir »

Maîtrise technique /  
maîtrise de soi /  
maîtrise des éléments

Epreuve

Lecture du milieu et choix  
d'actions de déplacement

Création d'appui pour une  
conduite économique,  
fluide du déplacement

Mobiles

Principes

une confiance raisonnée en  
l'autre, le matériel  
un risque assumé et partagé  
une éthique du déplacement  
et du rapport au milieu

Rapport structurant à l'autre(s)

# Diversité et hybridation des pratiques APPN

**1900/1930**

APPN

exploration /  
nouveau

**1940/1970**

APPN

Valeurs  
humanistes

**1970/1990**

APPN

Jeu

**1990/2010**

APPN

Enjeux éco  
Sportivisation  
Médiatisation ,

Toutes ses références  
sont présentes aujourd'hui

**Aujourd'hui**, culte de la performance et aventure se combinent dans des pratiques hybrides

*L'aventure de haut niveau*

*Sport aventure accessible à tous*

*L'aventure commercialisée : 100% sensation, 100% sécurité et 0% apprentissage*

*Sports extrêmes*

- Quelles formes de pratiques sociales choisir comme référence ?
2. S'interroger, se mettre à distance des rapports aux corps véhiculés par les pratiques sociales des APPN...faire des choix explicites
- Quels sont les rapports au corps, les valeurs implicites ou explicites véhiculés par ces différentes pratiques sociales ?

Ultra-raïd : éprouver les limites du corps mais « assisté »  
APPN « extrême-spectacle » / APPN « territoire »  
APPN « jeu-fun » / APPN « écologique »  
APPN « prise de risques » ou APPN « prudence »  
APPN « coopération-rencontre », APPN « compétition »  
(escalade)



# Des choix pour enseigner en EPS

- 3 « tranches de vie », 3 expériences d'aventure du corps différentes

3 dominantes = 3 mobiles

Maîtrise gestuelle / Milieu : « agilité »

Maîtrise du risque / Milieu : « vertige »

Maîtrise du trajet / Milieu : « exploration »

Principes de la motricité



Rapport structurant à l'autre



### 3. Prendre en compte les conditions scolaires

- Espace de pratique urbanisé
- Une culture urbaine
- La sécurisation des pratiques
- CO : milieu très, trop connu
- Escalade : le surpoids + chaussures ou le travail de voie

### Prendre en compte l'école

- Le socle commun
- Les valeurs et enjeux de formation du citoyen

# 4. Les enjeux d'une intervention sur le corps en EPS : une rupture

3 problématiques à intégrer dans une réflexion sur l'EPS

- ⦿ L'intériorisation des normes sociales : le jeu des multiples **in-corporations de normes** et de leurs mises à distance
- ⦿ Le « **bougé / senti** » partagé : « sensibilité floue »
- ⦿ L'**intentionnalité motrice** : « intelligibilité silencieuse » ou « ignorance circonscrite »



Voici des extraits d'autoconf :

*"là je dis c'est pire que Man VS Wilde (rires), on est en pleine cambrousse, on est accroché par des branches qui nous rentrent de partout, nos chaussures sont trempées, on s'enfonçait toutes les deux minutes, là je fais mais OU ON EST RENTRE QUOI?!"*



*« bon là une grande hésitation car je n'avais pas trop envie d'abîmer mes chaussures [...] il*



*« j'avais la flemme de... à je n'étais pas trop... e regardais vraiment*

015

ESTIMER DE MANIÈRE OBJECTIVE L'AMPLITUDE  
DES BALANCÉS

## 5. Expériences d'aventure APPN, 3 possibles

	Escalade	CO	Bougé/sentir Normes
<b>Agilité :</b> défi aux forces du milieu	jouer avec l'équilibre et la verticale	Courir vite et s'orienter	Explorer des possibles du corps <i>APPN jeu-fun</i>
<b>Vertige :</b> défi au «risque»	Manip en sécu en hauteur	Se perdre / se retrouver	Maîtriser des Emotions et ses effets <i>APPN -prudence</i>
<b>Exploration :</b> défi à l'inconnu	à vue, découvrir la voie	S'appuyer sur des lignes	Maîtriser l'inconnu, l'imprévu <i>APPN-exploration</i>

# Vivre des aventures en CO

FPS N°1 : le shaker (**vertige**)

OE : se situer et d'orienter de manière précise autour du poste (espace square)

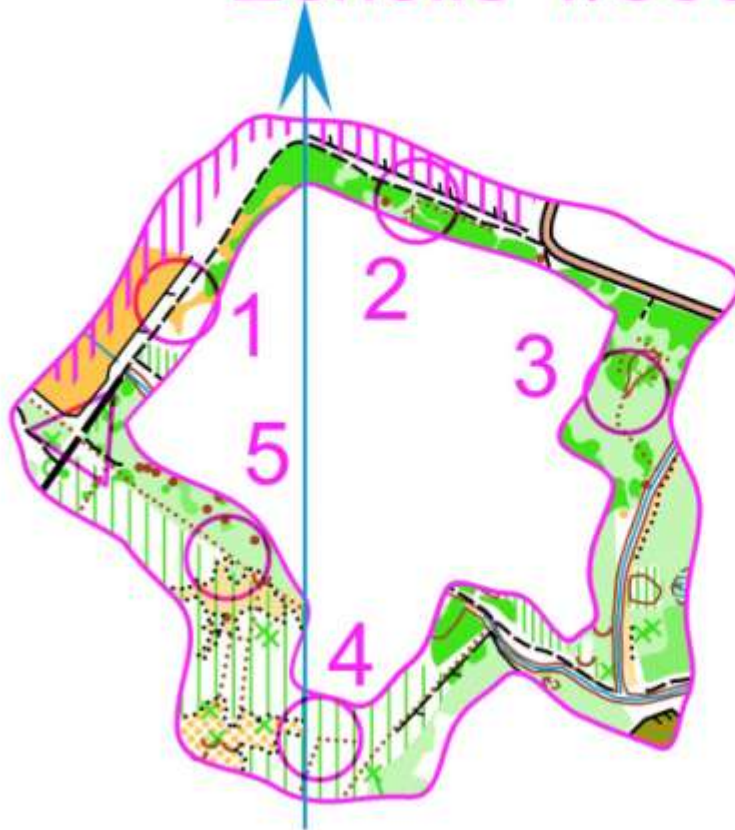
FPS N°2 : le corridor (**exploration**)

OE : Suivre et enchaîner des lignes (espace bois)



# FPS « Le corridor » ou comment ne pas trop se perdre dans une forêt

Echelle 1/5000



## Corridor

Corridor	1,1 km			
▷		/ /	Y	
1	49	⊙		^
2	51	▨		<
3	59	⊖		⊙
4	61	▨		<
5	56	⊙		⊙



# Vivre des aventures en escalade

FPS N°1 : la « mouli-vache » (**vertige**)

OE : en cordée, rester concentrés et disponibles pour se vacher et réaliser des protocoles d'assurance en moulinette en hauteur

FPS N°2 : le « mouli-bloc » (**agilité**)

OE 1 : être tonique sur l'avant des pieds pour gagner en précision et mobilité

# La « mouli-vache »

Etape 1 : la cordée se prépare + observateur



Etape 2 : Le Gr se vache



Etape 3 : Gr fixe des jalons sur le mur



Etape 5 : on change les rôles sans se décrocher

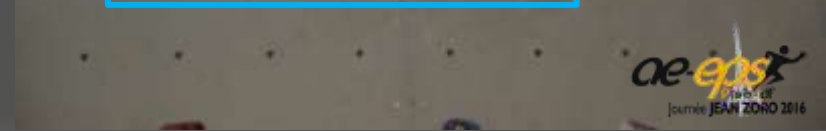
Etape 5 : l'observateur fait le point à partir d'une fiche

Etape 4 : Gr récupère les jalons



# FPS : « mouli-bloc »

Proposition doc-ressource CLG  
½ voie (4 dégaines)  
Couleur main /Pieds libre



# Extrait doc-ressource « agilité »

## ATTENDUS DE FIN DE CYCLE 4

A1 : Réussir un déplacement planifié dans un milieu naturel aménagé ou artificiel recréé plus ou moins connu	A2 : Gérer ses ressources pour réaliser en totalité un parcours sécurisé	A3 : Assurer la sécurité de son camarade	A4 : Respecter et faire respecter les règles de sécurité
--	--	--	--

- Créer des chaînes d'appuis efficaces pour conduire son déplacement de façon économique
- Se déplacer en plaçant l'avant des pieds sur les prises afin d'être plus mobile et plus précis.
  - Avoir une attitude tonique sur les pieds (pas de talon bas).

Étape 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints

- utilise de manière privilégiée l'appui sous le gros orteil, carme interne ; pas de mobilité ou tâtonnement sur la prise ;

### DES MODALITÉS D'ÉVALUATION

**Vole 1 :** assuré en moulinette, réaliser une vole entière dans la partie la plus haute de la structure artificielle en respectant le choix de couleurs pour les mains et/ou les pieds arrêtés avant le départ. Le grimpeur est assuré avec capteur et doit réaliser une chute (<1m) en haut de vole.

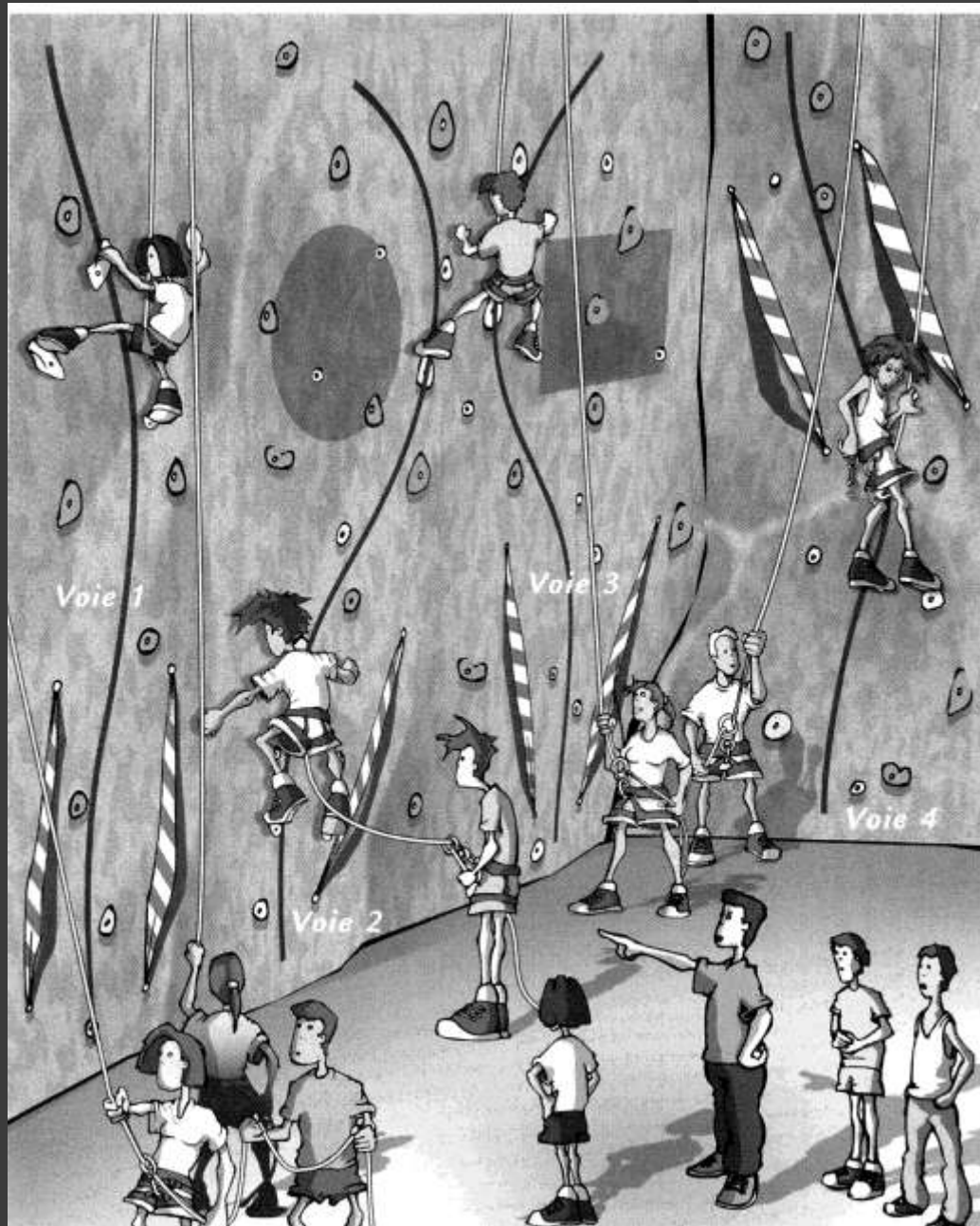
Critères d'évaluation : aisance et relâchement pour le grimpeur, communication et qualité de l'assurance pour l'assureur.

**Vole 2 :** assuré en moulinette avec capteur (corde tendue et non sèche), réaliser une vole de 5 m en respectant un choix de couleur de prises pour les mains (pieds libres).

Critères d'évaluation : Idem bloc (difficulté de vole + fautes de pose de pied et déséquilibre non contrôlé).

Cotation	Dessous	Tâtonnement	Glisser Caler	Equilibre

# Aventure « exploration » Des voies « à vue »



# Conclusion

Le corps est un présent-absent, il n'existe que lorsqu'il cesse de remplir ses fonctions habituelles.

L'EPS = temps de la rupture, de « l'inhabituel ».

3 aventures « APPN » ciblées pour que les élèves puissent **inscrire corporellement** une expérience **culturelle de l'aventure « APPN »**

- Une « aventure » = FPS / Fonds Culturel et les normes incorporées
- « Un pas en avant » = OE / bougé-senti

Un souhait pour les « aventures APPN » de nos élèves...revenir du côté de la « grange »...cibler des OE, oui, mais sans les viser

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

