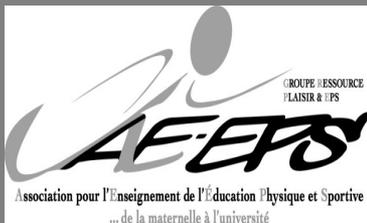




**Dynamique du plaisir et
Sens des progrès**

Atelier de Pratique Acrosport - Niveau 3

Clermont-Ferrand - 04 et 05 décembre 2015



BELHOUCHE Mehdi - Professeur d'EPS
Lycée J.Lavezzari, Berck/Mer
Membre du groupe PLAISIR de l'AE-EPS



Le cercle vertueux « plaisir / progrès »

Dynamiser le plaisir d'agir des élèves et dans le même temps faire naître chez eux un sentiment d'insatisfaction provisoire suscitant le désir d'apprendre. La forme de jeu scolaire construite par l'enseignant doit se donner pour objectif de générer un plaisir immédiat mais dans le même temps orienter le sens des progrès pour faire naître un besoin de mieux agir (Gagnaire, Lavie)

MOBILISER / IMPLIQUER / PROGRESSER

Essai de définition du plaisir

Le plaisir, c'est ce qu'ont ressenti ceux qui disent en avoir éprouvé. C'est un ressenti positif, pendant ou juste à la fin d'une action, qui résulte d'une combinaison complexe d'affects (humeur, émotions, sentiments) mis en relation avec l'expérience antérieure et l'histoire du sujet

Une dynamique du plaisir vise à susciter le désir d'agir puis à entretenir et renouveler ce désir grâce aux plaisirs immédiats ressentis dans la pratique physique

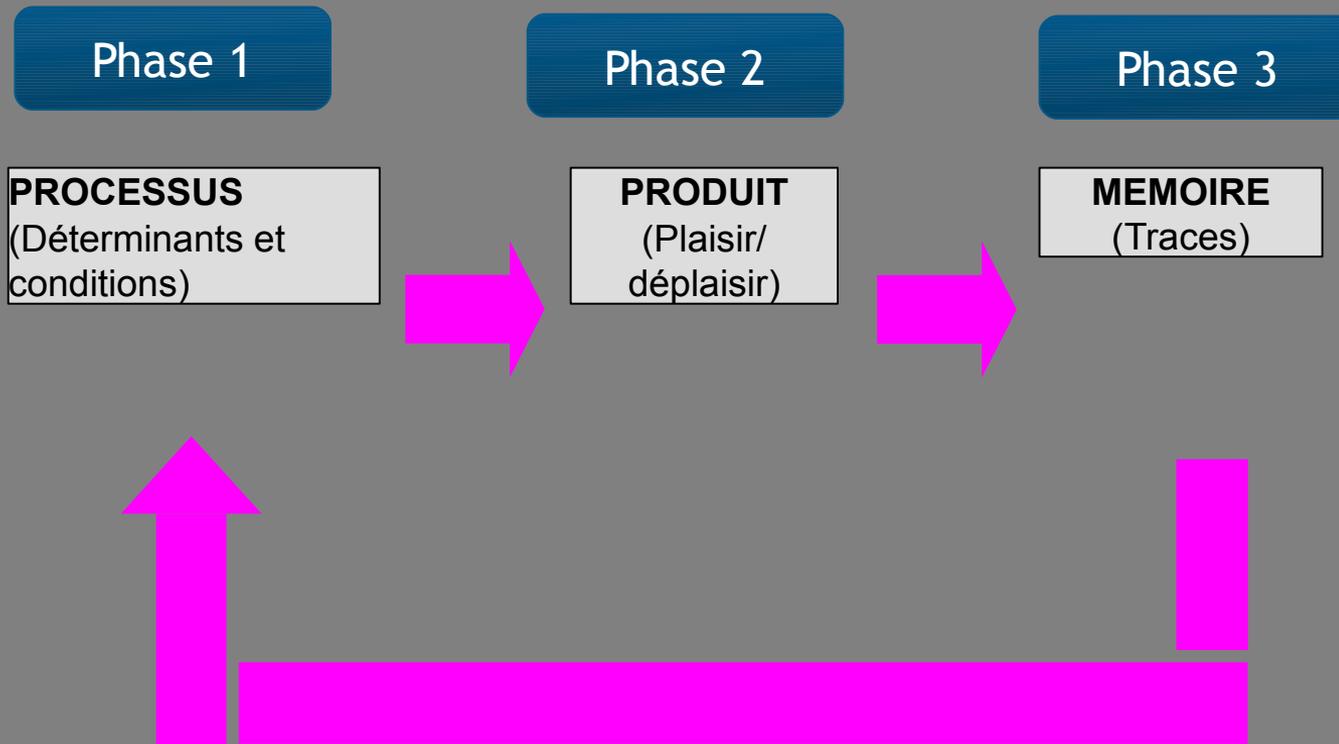
Essai de définition du progrès

Latin : progressus, avancer

Fait d'aller vers un degré supérieur, de s'étendre, de s'accroître par étape (Larousse).

Le sens du progrès : Générer l'envie d'apprendre et provoquer un sentiment d'insatisfaction provisoire visant à mieux agir à une étape supérieure

La dynamique plaisir-déplaisir



Phase 1

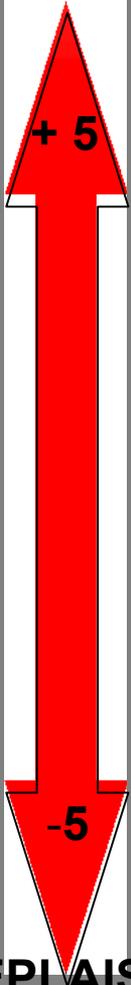
Expérience corporelle

- Les déterminants : les possibilités et sensibilités des élèves (conations / tendances / étape adaptative, sensibilités, justesse des possibilités d'action et d'interaction....)
- Des conditions : la forme de jeu scolaire proposée (pertinence et qualité de l'environnement, artefacts amplificateurs, réseau de règles, savoirs cachés proposés, la prise en compte des réussites...

Phase 2

Ressenti plaisir / déplaisir

PLAISIR



« Plaisiromètre »

(+5) : un ressenti positif et intense,

(+3) : un ressenti agréable

(+1) : un ressenti favorable

(0) : aucun ressenti significatif, indifférence, ennui...

(-1) : un ressenti défavorable

(-3) : un ressenti désagréable

(-5) : un ressenti négatif insupportable, **du déplaisir**

DÉPLAISIR

Phase 3

Laisser des traces mémorables

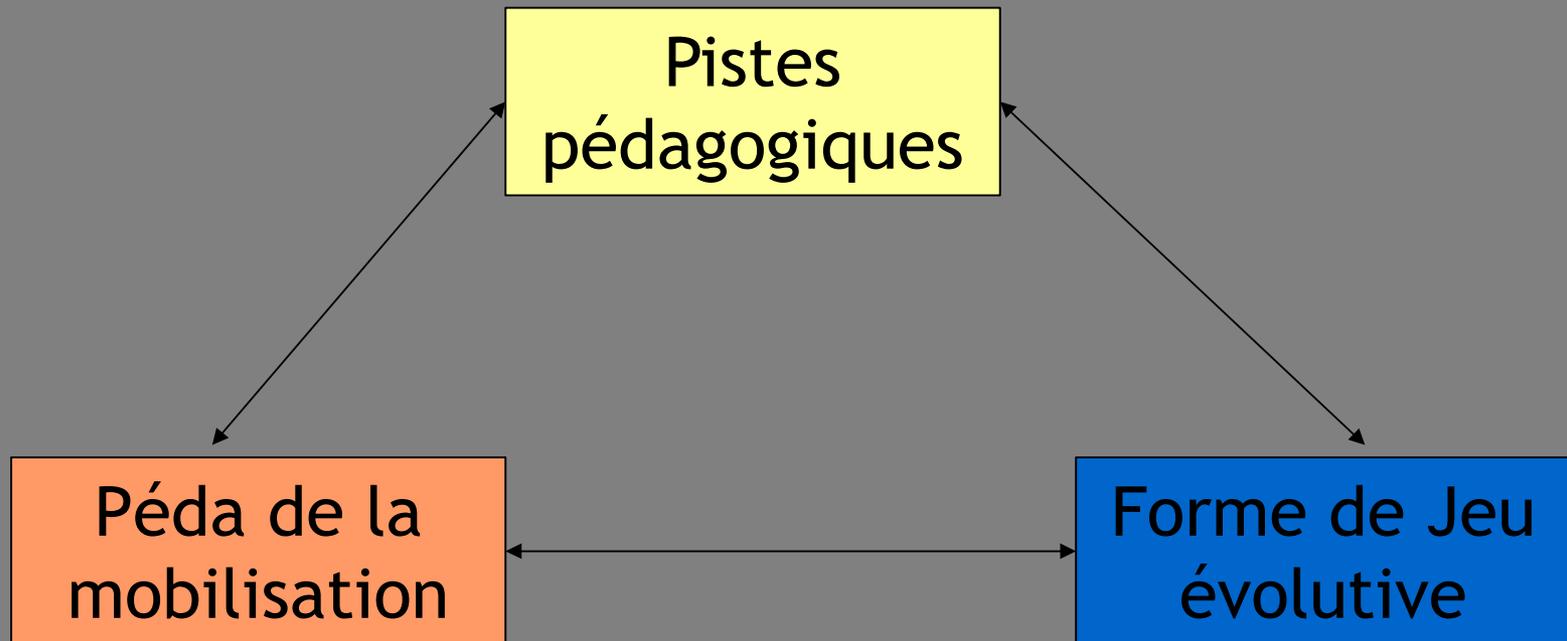
- Des traces de plaisir donnent l'envie de renouveler ce plaisir (plaisir anticipé ou recherché). Il peut se transformer en conduites attractives et mobilisatrices.
- S'il n'y a aucun ressenti significatif, l'individu peut naviguer entre attente ou lassitude... Réessayer ou passer à autre chose ?!
- Des traces de déplaisir engendrent le plus souvent des attitudes répulsives qui se traduisent parfois par l'envie de ne pas renouveler cette expérience, par l'abandon, par la fuite.
- Ces traces induisent des tendances à l'(in)action (partie de phase 1')

Modélisation du processus Plaisir/déplaisir

Modélisation de la dynamique plaisir/déplaisir



Trois outils



Les pistes pédagogiques

- 1) Tisser des relations humaines et bienveillantes et émancipatrices.
- 2) Favoriser une réussite quasi immédiate pour entretenir en permanence un espoir de réussite.
- 3) Ajuster l'enjeu du jeu au niveau des élèves.
- 4) Aborder l'activité en prenant en compte les préoccupations des élèves.
- 5) Valoriser aussi bien l'autodétermination que l'interdépendance positive.
- 6) Faire vivre des expériences marquantes.
- 7) Proposer des contenus en phase avec le niveau d'adaptation de l'élève.
- 8) Permettre à l'élève de repérer et capitaliser ses progrès.

Plaisir et Pédagogie des possibilités et de la réussite...

- Qui fait de la réussite immédiate un objectif prioritaire. Réussir d'emblée pour tous les élèves même si cela peut paraître « trop facile » (réussir au premier cours, cool!)
- Qui voit l'élève en « bosse » et s'intéresse à ce qu'il sait déjà faire et à ses mobiles (je suis trop balèze en fait)
- Qui cherche à susciter l'intérêt et accepte plusieurs réponses à un problème (Quel choix faire pour réussir mieux?)
- Qui balise progressivement le chemin de la réussite par des situations-paliers et tente de respecter des rythmes d'apprentissage différents (je suis ceinture rouge)
- Qui valorise plaisir immédiat / insatisfaction provisoire

... différente d'une pédagogie de des manques et de l'échec...

- Qui fait de l'échec immédiat un objectif prioritaire. Réussir d'emblée, pas question ! Il faut qu'ils voient qu'ils sont « nuls », il y a des choses à apprendre et du travail !
- Qui voit l'élève en « creux » s'intéresse à ce qu'il ne sait pas faire
- Qui cherche à interdire. Attente de LA BONNE réponse
- Qui repère dans une situation initiale (de référence?) l'écart entre ce qu'il fait et ce qu'il devrait faire. On avance au rythme des meilleurs (définition d'un protocole)
- Qui valorise le plaisir différé / insatisfaction permanente

Formes de JEU scolaires évolutives

Reludiser les APSA

MOBILISATRICES
Faire vivre des expériences
marquantes
« Signification/émotion »

ADAPTEES
Ajuster l'enjeu du jeu
aux possibilités des
élèves
« Milieu facilitant »

Forme de jeu

BALISEES
Réussie immédiate et
entretien espoir de réussite
« Paliers adaptatifs »
Capitalisation des progrès

THEATRALISEES
Mettre en scène les savoirs pour
les rendre attractifs
« affectivité des savoirs »
« savoirs mobilisateurs »

I. UN JEU MOBILISATEUR pour susciter le désir d'agir



**Acrosport
Et
Gymnastique acrobatique**



**L'interdépendance
acrobatique**



**Le choix des figures
combinées**

Jouer à enchaîner

I. UN JEU MOBILISATEUR

Acrosport / Gymnastique acro

[`Voir video 1 jointe](#)

Interdépendance acrobatique

LE VOLTIGEUR

Le voltigeur considéré comme un acrobate développant une motricité de plus en plus manuelle, renversée, tournée, aérienne (Tourner, Se renverser, Flipper, Voler)
Attention départ V position debout possible.

LE PORTEUR

Le porteur considéré comme un « agrès humain » ayant des propriétés spécifiques pour manipuler le voltigeur grâce aux saisies qu'il opère sur celui ci.
(éviter le porteur « brique » ou seulement en aide)

JOKER

Le Joker considéré comme une aide au montage, maintien, démontage de figures. Il est le rouage indispensable à la mise en place d'une sécurité active dans l'activité acrobatique.

Le choix des figures combinées dynamique / statique / dynamique

Montage
dynamique

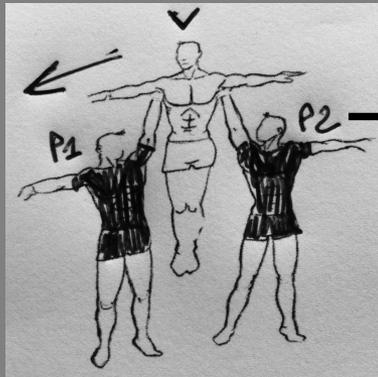
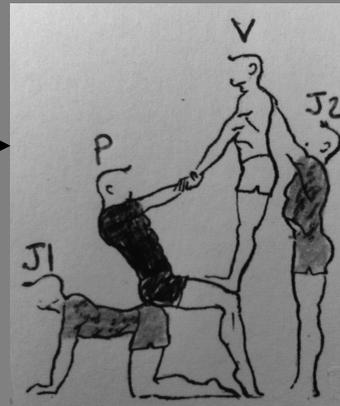
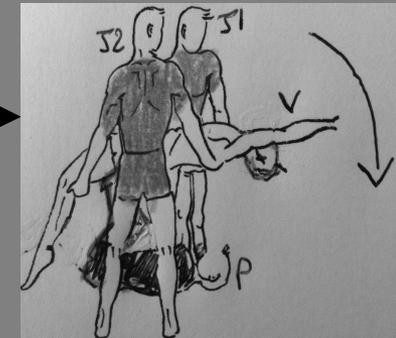


Figure
statique



Démontage
dynamique



Montage / Maintien / démontage
Les pieds du voltigeur décollent du sol au montage et ne retouchent le sol
qu'à la fin du démontage

Jouer à enchaîner dans les sports acrobatiques

Trampoline
10 touches

Tumbling
8 touches

Acrosport

Contraindre la fluidité en demandant aux acrobates d'anticiper, en réception de figure, la figure suivante.

S'ajuster coll et anticiper en permanence pour garantir la fluidité de l'enchaînement

5 touches par liaison

II. UN JEU ADAPTE pour dynamiser l'envie d'apprendre



**Activité de
reproduction de
formes acrobatiques
codifiées**



**Activité de gestion du
risque acrobatique en
interdépendance**



**Activité de
construction des
liaisons**

Activité de reproduction de formes acrobatiques

LE CODE SCOLAIRE

Rendre accessible à tous l'activité de montage / maintien / démontage

Réduire le nombre de figures statiques proposées (4 ou 5)

Des choix de montages avec les bras / sans les bras / en rotation pour chaque figure (2 ou 3)

Des choix de démontages avec les bras / sans les bras / en rotation pour chaque figure (2 ou 3)

Code : Pénaliser / Bonifier / Exiger



Activité de gestion du risque acrobatique en interdépendance : LES JOKERS

**LES JOKERS pour rendre accessible, en sécurité,
l'ensemble des figures :**

- « **JOKER AIDE** »
- « **JOKER PAREUR** »
- « **JOKER VIGILANT** »

PARTAGER LE RISQUE EN PERMANENCE



Activité de construction des liaisons

Les rendez-vous acrobatiques...

LES FORMATIONS comme rendez vous intermédiaire pour rendre accessible l'activité de construction de liaisons fluides

La localisation des figures dans certains espaces.

Les repères sonores pour structurer les rendez-vous et la vitesse-fluidité du déplacement

Le nombre de « touches » mains/pieds pour fluidifier les liaisons avec autorisation de marcher !



III. Jalonner le parcours de réussites pour orienter le sens des progrès



Enseigner par module



Enseigner par paliers



**Enseigner le
jugement**

NOTRE DEMARCHE D'ENSEIGNEMENT

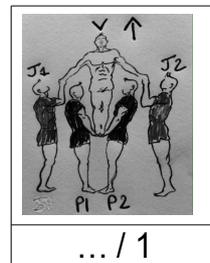
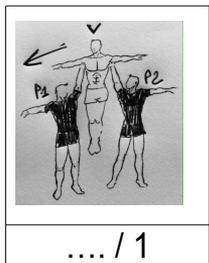
« Enchaîner dès la première séance ! »



Apprentissage par module

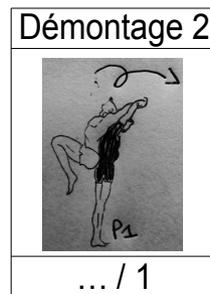
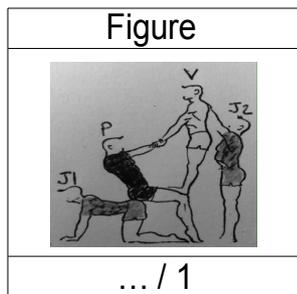
- 5 ou 6 paliers à franchir sur chaque module
- Apprentissage de 3 à 5 modules différents mais posant un pb identique

Le module d'enchainement : « Une forme de jeu embryonnaire en acrosport »



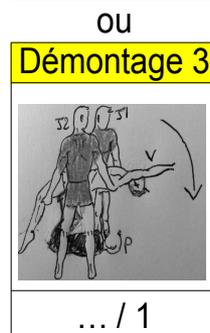
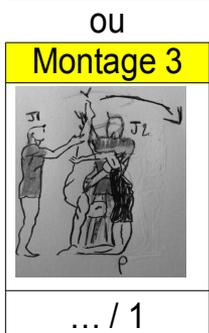
Formation	
X	X
	X
X	X

Liaison 1



Liaison 2

Formation		
	X	
	X	
X	X	X



Enseigner par palier - exigences

			Maitrise	Bonification	Note
1pt	Niveau Blanc	Je suis capable de réaliser le module « formation / figure / formation » avec montage sécurisé et démontage sécurisé. Bonification : « Jokers vigilants » / 5	+ 1	
2pts	Niveau Vert	Je suis capable de réaliser le module avec montage sécurisé et démontage <u>acrobatique</u> « sans les bras » Bonification : 5 touches « pieds/mains » max par liaison / 5	+ 1	
3pts	Niveau Bleu	Je suis capable de réaliser le module avec montage <u>acrobatique</u> ET démontage <u>acrobatique</u> « sans les bras ». Bonification : Déplacement synchronisé / 5	+ 1	
4pts	Niveau Rouge	Je suis capable de réaliser le module avec avec montage acro et démontage acro dont au moins 1 « avec les bras » Bonification : Un élément de gym par acrobate « avec les bras » / 5	+ 1	
5pts	Niveau Noir	Je suis capable de réaliser le module en réalisant la figure dans 1 des 4 coins et en 20 secondes (bip de départ et bip de fin) Bonification : Formation à l'aveugle / en posture / 5	+ 1	

PALIER BLANC

A vos jokers

**Réaliser un module d'enchaînement « formation / figure / formation »
avec montage sécurisé et démontage sécurisé.
Respecter la formation et effectuer la figure au centre de la surface**

[`Voir video 2 jointe](#)

PALIER VERT

**Réaliser un module d'enchaînement « formation / figure / formation ».
La figure est montée de manière sécurisée et démontée de manière acrobatique
(sans les bras). Pas de sortie de surface autorisée.**

^ Voir video 3 jointe

PALIER BLEU

Réaliser un module d'enchaînement « formation / figure / formation ».

La figure est montée et démontée de manière acrobatique (sans les bras). Pas de sortie de la surface autorisée

^ Voir video 4 jointe

PALIER ROUGE

**Réaliser un module d'enchaînement « formation / figure / formation »
Les figures sont montées et démontées de manière acrobatique. Le montage ou le démonatge s'effectue « avec les bras ».**

^Voir video 5 jointe

PALIER NOIR

Réaliser un module d'enchaînement « formation / figure / formation »

La figure est réalisée dans un des 4 coins

Le module est réalisé sur une bande son de 20" (bip début / bip fin)

Interdiction de courir.

^ Voir video 6 jointe

Le code et le jugement

Un outil pour structurer l'activité des élèves

Répondre aux
exigences du
palier visé
+ Score 3 sur 5
+ Pas de chute

Perdre des
points
« maîtrise »
Pénalisation

Gagner des
points
« difficultés »
Bonification

Pénalisation : Perdre des points « maitrise »

	Montage	Figure	Démontage	Liaison
0	Chute/Non sécurisé, Montée lourde Non accompagnée	Chute Figure non tenue Figure déformée	Chute/non sécurisé Réception lourde/bruit Non accompagnée	Formation non respectée Piétinement / Trajets cafouillés Arrêts longs et fréquents
0,5	Sécurisé Montée douce Saisies respectées	Figure tenue/vacille Forme reconnue	Sécurisé Réception douce Saisies respectées	Formation respectée Hésitations / Trajets juxtaposés Arrêts courts et fréquents
1	Sécurisé Montée précise Saisies assurées	Figure tenue Forme respectée parfaitement	Sécurisé Réception contrôlée Saisies assurées	Formation respectée Déplacements précis / Trajets coordonnés Pas d'arrêts formation/figure

Système de bonification identifié à chaque palier

Possibilité de mettre en place un système de cartons ou de coupelles...

Gagner des points « difficultés » / Jouer avec les bonifications...

Niveau
d'intervention
des jokers

Type de
démontages
valorisés

Type de
montages
valorisés

Type de
Combinaisons
montages
/démontages

Nombre de
touches sur les
liaisons

Des liaisons
thématisées

Types de
formations
(contrôle visuel
et postures)

En guise de conclusion



En mémoire de l'inscription gravée au fronton de l'Académie d'Athènes à propos de la géométrie, inscrivons à l'entrée des gymnases scolaires:

- « Que nul n'entre ici s'il ne cherche le plaisir,
- Que nul n'entre ici s'il ne cherche que le plaisir »