

GROUPE DE REFLEXION EPS –

THEME : modes d'engagement et sens de l'effort

Participants du groupe :

Delphine (collège d'Arue), Soisic, Amandine et Teanau (collège de Papara), Cyril et Franck (lycée de Papara)

1- CONSTAT INITIAL

Les travaux de notre groupe de réflexion ont évolué au cours des deux années consacrées à la thématique de l'engagement de l'élève dans son travail personnel.

Notre réflexion de départ nous a amené à questionner la difficulté de la découverte du corps en action surtout lors de l'adolescence : certains élèves ont peur ou rejettent les sensations d'inconfort, ils ne savent pas comment réagir face à des situations stressantes et inhabituelles (hyperventilation, rythme cardiaque élevé, douleur musculaire...). A l'école primaire le jeu est spontané puis la motivation semble devenir de plus en plus fragile. La dépense énergétique entraîne une perturbation : transpiration, rougeur. Cet état perturbe leur équilibre et pose le problème de la propreté. Certaines filles ne veulent pas transpirer pour devoir se changer, se doucher, se montrer peut-être dénudées dans les vestiaires.

Mais existe-t-il une problématique de genre en Polynésie concernant l'engagement dans l'activité physique ?

Ce qui ressort dans nos cours renvoie plutôt à une « tolérance » entre garçon et fille en Polynésie. En effet, certains garçons se mélangent plutôt facilement en groupe avec les filles et adoptent d'ailleurs des traits féminins caractéristiques (tenue, manière de parler, de se déplacer...). Ce constat est beaucoup plus présent ici que dans l'hexagone.

Les filles acceptent facilement de jouer avec les garçons mais ont-elles réellement une place centrale dans le jeu ; cela semble dépendre des classes et du profil des élèves.

Autre élément caractéristique et marquant sur le territoire : les élèves en surcharge pondérale peuvent tout à fait avoir du goût pour la pratique, ils ou elles ne s'excluent pas du jeu et peuvent montrer une certaine tonicité dans les activités même si leur surcharge va limiter l'intensité dans leur engagement

Arrivé à ce stade, il nous semble intéressant d'abandonner la question du « genre » mais de nous orienter davantage sur les modes d'engagement de nos élèves qui sont multiples. Il serait en effet hasardeux de réduire garçon ou fille à un mode particulier d'engagement car la réalité du terrain est bien plus complexe. Ce qui est signifiant semble dépasser largement le genre. Il s'agira alors d'identifier des modes d'engagement significatifs et de les diagnostiquer.

2- QUESTIONNEMENT :

Nous avons choisi de nous centrer dans un premier temps sur le cycle 3ème/2nd, qui correspond à un passage délicat et sensible chez nos élèves quant à leur engagement dans la pratique physique. De nombreuses études montrent qu'il existe un désengagement du collège vers le lycée concernant la pratique physique de loisir.

Comment créer, alors, les conditions d'un engagement durable chez ce public fragile en cours d'EPS en fin de collège ? Comment réussir à mobiliser ensemble au sein de nos activités des élèves qui n'ont pas la même sensibilité à l'effort et le goût pour la pratique physique ?

Différents problèmes professionnels se dégagent : comment faire jouer les élèves tout en leur permettant d'atteindre les attendus des programmes, comment passer d'une forme d'entraînement à une forme de jeu, comment aller vers une pratique partagée performative ne laissant personne au bord du chemin ? Comment mobiliser tous les élèves dès le début du cours ?

3- ANCRAGE THEORIQUE ET PARTI-PRIS PEDAGOGIQUE

L'ancrage théorique principal se situe dans le courant de l'action située qui met en avant l'importance de prendre en compte l'expérience des élèves, leur sensibilité, les émotions ressenties. Les travaux de Carole Sève avec la parution de « l'EPS du dedans » révèlent la nécessité d'être à l'écoute d'élèves « ressentant » plutôt que « récitant ». En d'autres termes, il semble impératif de mener un diagnostic permettant de rendre compte de la sensibilité des élèves dans leur rapport au corps et à l'effort. Un questionnaire ciblé doit permettre de mener ce diagnostic (Cf. annexe).

Axe 1 : Tout le monde doit trouver sa place en EPS ; nous défendons une EPS qui parle à tout le monde et pas uniquement à ceux qui veulent de l'intensité, de l'individualité, de la compétition, du classement.

Faire vivre les champs d'apprentissage en tenant compte des différentes sensibilités semble un axe de travail prioritaire ; privilégier ainsi des moments de compétition et des moments de partage au sein d'une même séance constitue une piste de travail prometteur (exemple avec les jeux « coopératifs » = mélange de coopération et compétition).

Axe 2 : Intégrer le jeu dans la mise en activité et notamment les jeux traditionnels pour stimuler l'engagement des élèves.

Axe 3 : Favoriser un climat d'entraide et de collaboration à partir de rôles valorisants qui responsabilisent les élèves (joueur au super pouvoir, coach d'entraînement, capitaine d'équipe, responsable de tournoi, responsable vidéo...).

Axe 4 : Limiter les comparaisons entre équipes mais favoriser une logique de performance auto-référencée ou co-référencée.

Axe 5 : Permettre aux élèves de travailler sur leur ressenti après effort (analyse des états de confort, d'inconfort, de plaisir, de frustration...).

Pourquoi travailler sur le jeu ?

Le parti-pris est de penser que la mise en place du « jeu » dès l'échauffement va mobiliser tous les élèves quel que soit leur mode d'engagement (élève sportif vs non sportif, pratiquant solo vs pratiquant collectif, pratiquant technique vs pratiquant désintéressé...). A ce titre, on a identifié 4 principaux modes d'engagement à diagnostiquer via le questionnaire :

- le **mode LOISIR** (je recherche des efforts légers, avec des copains sans chercher à me faire mal et sans rechercher la victoire),
- le **mode BIEN-ETRE/ZEN** (je recherche à me détendre, pour me sentir apaisé, et réfléchir pour savoir ce que je peux changer dans ma pratique pour me sentir encore mieux dans mon corps, je préfère les moments de relâchement sur soi plutôt que d'intensité).
- le **mode CARDIO/MAITRISE** (je recherche à retrouver une bonne forme physique grâce des efforts rythmés mais sans vraiment m'occuper de la performance des autres, j'aime bien rechercher à m'améliorer sur un plan technique).
- le **mode COMPET'** (je recherche à me dépasser en permanence, à obtenir le meilleur de moi-même pour arriver au plus haut d'un classement et battre les autres).

On peut considérer le « jeu » comme une activité physique dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure. On peut le définir sous l'angle de Roger Caillois : agon (compétition), alea (incertitude), mimicry (simulacre) et illinx (vertige). Le jeu en EPS va bien au-delà d'un simple divertissement ou amusement. Le jeu doit être considéré comme un levier pour les apprentissages. Jouer pour apprendre et apprendre en jouant constitue une dynamique vertueuse. Pour ce faire, il nous semble important d'en définir quelques principes au regard de notre expérience personnelle et professionnelle. En voici un certain nombre que nous avons retenus afin qu'un jeu entraîne l'adhésion de tous les élèves quel que soit son mode d'engagement :

- accès à la victoire** (tout le monde peut gagner ou perdre, les qualités physiques ne sur-déterminent pas la victoire finale),
- incertitude du score**, réversibilité du rapport de force (rien n'est joué d'avance),
- rivalité** (opposition entre 1 ou plusieurs partenaires, un partenaire peut devenir adversaire),

- accessibilité technique** (le jeu n'est pas lié à une haute habileté technique, technicité réduite du jeu),
- caractère inhabituel** (par rapport au sport de référence) : il engage des sensations, des mouvements inhabituels ou des règles peu communes (seul contre tous : comme 1,2 3 soleil, jeu de l'épervier...),
- dimension émotionnelle** : le jeu génère naturellement de l'enthousiasme, du rire, de la joie.

4- HYPOTHESES :

- Hypothèse 1 : le diagnostic qui porte sur les modes d'engagement de nos élèves va permettre à l'enseignant de dépasser son intuition pour mieux saisir la réalité du vécu des élèves et ainsi mieux organiser son enseignement.
- Hypothèse 2 : proposer un format de leçon basé sur le jeu (échauffement ludique, défi'fun) constitue un levier pour maintenir et renforcer l'engagement des élèves.
- Hypothèse 3 : Utiliser un média comme la carte afin de mobiliser les élèves de façon régulière tout au long des leçons.

5- EXPERIMENTATION :

Un questionnaire a été proposé en amont du cycle d'activité au collège d'Arue, au collège de Papara et lycée de Papara.

Pour concrétiser aux yeux des élèves la dimension du « jeu » au cours de la leçon nous avons expérimenté des « cartes de jeu »

Nous travaillons dans une logique de « ludification » du cours d'EPS. Les cartes vont donner un caractère « fun » au cours d'EPS car elles vont « pimenter » le déroulé des situations d'apprentissages voire des matchs. Elles vont donner des « coups de pouce » aux perdants par exemple et des « handicaps » aux gagnants afin de rééquilibrer un rapport de force. Elles doivent « engager » tous les élèves car les attributs qui caractérisent les différents profils diagnostiqués se retrouvent dans différentes cartes (carte « défi-loisir », « défi-technique », « défi-zen », « défi-sport max »). Ces cartes peuvent être tirées au sort ou être choisies par l'enseignant ou des élèves.

Nous avons ensuite identifié des indicateurs chez les élèves pour apprécier les effets de l'expérimentation. Voici les indicateurs retenus pour percevoir le niveau d'engagement des élèves au travers de l'utilisation des cartes de jeu :

- Temps pour sortir du vestiaire,
- Temps d'attente avant les consignes de l'enseignant,
- Temps de mise en action,
- Temps de répétition des situations,
- Niveau d'enthousiasme des élèves (smiley),
- Mise à l'écart ou désengagement des élèves,
- Nombre d'incidents à gérer,
- Ressenti des élèves sur la séance.

->Au lycée de Papara:

Expérimentation avec une classe de seconde au cours d'un cycle de volley-ball.

Profil de la classe avant l'expérimentation : classe mixte plutôt scolaire de 28 élèves - manque d'autonomie dans l'échauffement et les situations d'entraînement "techniques" - beaucoup de relances de l'enseignant pour qu'ils restent dans la tâche sinon activité détournée par les élèves.

En début d'année a été réalisé un questionnaire pour connaître les profils des élèves autour de 3 dimensions : profil compét', profil loisir, profil cardio/maitrise (6 préfèrent le mode loisir, 16 le mode cardio/maitrise et 6 le mode compétition). Aucun élève pour le profil zen.

L'expérimentation par le jeu de cartes en volley-ball a pour objectif de dynamiser l'implication des élèves dans l'échauffement et de le maintenir dans les situations d'entraînement (et ainsi réduire les détournements de tâche)

3 phases de l'expérimentation ont été mises en place avec cette classe :

-phase 1 : découverte :

A` la 4° et 5° séances, découverte des différents jeux de cartes :

->jeux de défi'fun maîtrise (exercices techniques individuels...avec système de score nécessitant la répétition : mini-score de 10 pts, joli score de 100 pts et méga-score de 1000 pts)... Ces jeux de maîtrise sont basés sur des exercices de jonglages,

->jeux de défi'fun loisir (jeux collectifs basés sans filet : jeu du relais, jeu de la colonne, jeu du ballon rebondissant, jeu du cercle)

->jeux de défi'fun compet' (situation de match basé sur le principe de la « coopétition »= compétition + coopération) : mise en place de cartes "coup de pouce" pour l'équipe qui a perdu le 1° set ou alors de cartes "handicap" pour l'équipe qui a gagné le 1° set,

->jeux de défi'fun zen basés sur des exercices d'étirement, de posture, de relâchement pour mieux percevoir la position du corps par rapport au ballon (posture de réception, posture de passe...)

-phase 2 : choix selon profil :

A` la 6 et 7° séances, tirage au sort d'une carte sur le jeu choisi par le groupe parmi défi'fun maîtrise, zen ou loisir.

Mise en place d'un tournoi "coopétitif" (carte handicap ou coup de pouce)

-phase 3 : bilan concernant l'engagement des élèves

Un bilan est effectué sur les ressentis du travail avec les cartes.

->Au collège d'arue:

L'expérimentation du jeu de cartes s'est réalisée en acrosport, avec 6 groupes.

Il a été réalisé sur la deuxième moitié du cycle, lorsque l'enchaînement, et les éléments de liaison ont été abordés, afin de lier les figures choisies et maîtrisées.

En effet si l'engagement dans la construction et la réalisation de figures était réel, efficace chez tous les élèves, une difficulté d'engagement était néanmoins notable sur la recherche et réalisation d'éléments de liaison : des élèves sont assis bavardes, d'autres sollicitent beaucoup l'enseignant pour obtenir des liaisons toutes faites, certains se limitent et se satisfont d'une action.

Ici solliciter les mobiles d'agir, saisir les différents modes d'engagement, et introduire le jeu de cartes (défi fun) apparaît opportun.

Après une explicitation du jeu de cartes, pour réaliser des éléments de liaison entre deux figures, chaque groupe tire 1 carte au hasard parmi 3, dans un "thème" (compet' /maîtrise/ loisir/ zen) choisi par le groupe. Le défi sera terminé sur la séance suivante, et sera proposé de nouveau sur une autre séance.

Les thèmes des cartes ont été définis à partir des différents mode d'engagement.

->Au collège de Papara :

Dans un contexte d'enseignement REP+.

Ayant deux classes de troisième, j'ai réalisé l'expérimentation sur une classe, l'autre classe étant considérée comme « témoin ».

La classe qui a suivi l'expérimentation est une classe typique de l'établissement, tout comme la classe « témoin ». Elle est composée de 24 élèves, dont un élève en déscolarisation. Au terme du questionnaire concernant les modes d'engagement, il apparaît que 6 élèves sont sur le mode compétition, 8 sur le mode loisir, 7 sur le mode maîtrise et 3 sur le mode zen.

Pré-expérimentation en CA4, APSA Volley-ball

Après la première réunion du GTEPS où nous avons évoqué les jeux d'échauffement et les jeux d'engagement, un premier travail a été réalisé avec cette classe en volley-ball afin de proposer les proposer en début de leçon. Cette première expérimentation a montré que ce type de travail n'intéressait pas une partie des élèves, tous profils confondus, qui ne voyaient pas vraiment l'intérêt de ces jeux pour s'échauffer.

Peut-être que ces jeux n'étaient pas adaptés et trop éloignés de la référence des élèves au regard de cette activité.

Expérimentation 1 en CA5, APSAs Circuit-training et Yoga

Il s'agit d'une séquence d'initiation aux activités du champ d'apprentissage 5, poursuivie afin de travailler la liaison collège-lycée. Pour des raisons diverses, relatives à la programmation de l'établissement et aux nombreux projets mis en place dans l'établissement, la séquence fut de courte durée, seulement trois leçons ont pu être réalisées.

Les élèves ont été informés que nous allions tester ensemble une autre forme de travail.

Organisation de la leçon :

Le temps d'appel a été retiré au profit d'un appel réalisé sur le trajet (lors de la partie qui est située à l'intérieur de l'établissement).

Dès l'arrivée sur l'installation et après un échauffement ainsi qu'un premier temps de travail commun rappelant les principes de réalisation sécuritaires et les différents principes d'entraînement (en circuit training : for time, EMOM, Interval-training et AMRAP), les élèves devaient tirer au sort une carte dans deux "couleurs" de défis. Quatre types de défis étaient proposés :

- DéfiFun'Compét (jaune)
- DéfiFun'Maîtrise (bleu)
- DéfiFun'Zen (vert)
- DéfiFun'Loisir (rose)

Les élèves devaient alors s'organiser pour réaliser les DéfiFun' proposés, par binômes. Pour les DéfiFun' Compét deux binômes s'affrontaient (trois lorsque le nombre de binômes ayant choisi ces cartes était impair). Pour les autres types de défis les élèves disposaient d'un outil de recueil des résultats afin de comparer leurs réalisations d'une leçon à l'autre. Pour le DéfiFun'Zen, cet outil était axé sur le ressenti.

Il s'agissait à la fois de leur permettre de répondre aux attentes relatives à leurs profils d'une part et de leur permettre d'expérimenter un autre mode d'entrée d'autre part.

Dans cette expérimentation menée en début d'année scolaire, nous n'avions pas encore envisagé d'attribuer des points pour la réalisation des défis. Nous étions, dans un premier temps, organisés par la proposition de différents modes d'entrée.

6- DISCUSSION

->Discussion sur le lycée de Papara :

Au regard du profil de la classe de 2nd, nous ne retiendrons que les indicateurs suivants pour engager la discussion : temps de mise en action, temps de répétition, désengagement, ressenti des élèves sur la leçon. On peut avancer de façon claire au regard des bilans faits par les élèves qu'ils ont apprécié l'utilisation des jeux de carte : l'incertitude lié au tirage au sort amène des émotions nouvelles. Les degrés de difficulté des cartes articulés avec un système de points parlants (10, 100 ou 1000 points) ont contraint les élèves à répéter les exercices pour marquer toujours plus de points.

Les cartes « Défi'fun maitrise » et « Défi'fun loisir » ont permis aux élèves de mobiliser un certain nombre d'exercices techniques individuels et collectifs (jeu du ballon rebondissant, jeu de la colonne...) qui pourront être remobilisés sous la forme de routines d'échauffement.

Les cartes « Défi'fun zen » ont été l'occasion de travailler sur les « bonnes » postures de placement (réception, passe haute) avec des « arrêts sur image », des phases ralenti. Néanmoins ce mode de jeu basé sur du relâchement a perturbé les élèves peu habitués à ces exercices de centration sur soi. A ce stade, il semble intéressant de prolonger ce travail sous d'autres formes en insistant sur l'importance d'alterner dans un cours d'EPS les phases d'intensité et les phases de « ralentissement » avec des jeux d'étirement, de proprioception qui permettent de travailler sur la maitrise de son « schéma corporel ».

Enfin l'utilisation des cartes « Défi'fun compét » a montré un attrait positif concernant l'engagement des élèves et plus précisément ceux qui ont du mal à trouver leur place dans un format de jeu de volley-ball « traditionnel ». L'utilisation des cartes « coups de pouce » ou « handicap » a permis de remobiliser les

équipes en rééquilibrant le rapport de force entre les deux. Néanmoins les remarques parfois négatives des élèves « spécialistes » de l'activité nous amènent à penser que le format ludique et éloigné de la pratique de référence peut parfois perturber des joueurs qui veulent pratiquer comme à l'AS.

C'est un équilibre difficile à trouver mais il s'agissait au travers de cette expérimentation de mobiliser tous les élèves avec un regard attentionné vis à vis de ceux qui n'ont pas une pratique physique régulière. L'utilisation de ces cartes constitue donc un levier intéressant même s'il doit être appréhendée de façon globale avec d'autres supports didactiques.

->Discussion sur le collègue Arue :

I- LE CHOIX DU THEME :

a- Choix du thème sur la première séance avec jeu de cartes:

Sur les 6 groupes, 4 groupes ont choisi le thème "maîtrise", un groupe a choisi le thème "loisir" et un groupe a choisi le thème "zen".

Par rapport aux profils définis par le questionnaire du début d'année, il apparaît que les élèves qui se définissaient comme répondant à un « mode compétition » (qui sont uniquement des garçons) ont choisi dans cette activité le thème « maîtrise », alors que les filles qui se définissaient comme répondant au mode « cardio », s'orientent sur le thème maîtrise.

- Ici, le thème choisi par les garçons, apparaît être en décalage avec leur mode d'engagement. Nous pouvons supposer que ce choix répond au modèle d'expectation-valence (WIGGFIELD et ECCLES 2000), et que face à ce moment de l'activité (éléments de liaison) à connotation féminine, les garçons se sentent en difficulté, et ne cherchent plus à se confronter aux autres groupes.
- En revanche tous les autres groupes, que ce soit les garçons et filles en « mode loisir », en « mode bien-être » et en « mode cardio », ont choisi des « thèmes » corrélés avec le mode d'engagement.
- Au regard de ce premier constat nous pouvons déduire, que dans la majorité le mode d'engagement initialement défini par les élèves, est effectivement utilisé, mais que le mode d'engagement compétitif est détourné lorsque l'activité est « typée » d'un autre genre, et donc perçue comme difficile.
Alors, le choix « de thème » proposé par le jeu de carte s'avère être un atout pour l'engagement des élèves, puisqu'il permet d'ajuster les situations à l'évolution des modes d'engagement favorisé par les élèves, lui-même dépendant de l'évolution du sens attribué aux élèves dans une situation.

b- Choix du thème sur la deuxième séance avec jeu de cartes

Parmi les 6 groupes :

Parmi les 4 groupes ayant choisi le thème « maîtrise » à la première séance, 2 groupes ont basculé sur la « compétition », 1 groupe a basculé sur le thème « loisir », et un autre groupe sur le thème « zen ».

Le groupe ayant choisi le thème « loisir » à la première séance, a repris le même thème. Et le groupe ayant choisi le thème « zen » à la première séance a choisi le thème « maîtrise ».

Sur les 6 groupes, 4 ont trouvé le système du jeu de carte « sympas », « drôles », « amusants » et 2 autres qui étaient sur le thème « maîtrise » ont trouvé « le but du jeu complexe, pas facile ».

De plus :

- 2 groupes ont obtenus 1000 points à la 1ère séance : le groupe « loisir » ; et un groupe « maîtrise ».
- 3 groupes « maîtrise » ont obtenus 100 points, dont deux ont trouvé ce jeu complexe et un a trouvé le jeu sympa.

- 1 groupe a obtenu 10 points et a trouvé le jeu drôle.

Pour synthétiser, il apparaît que :

- Le groupe sur le thème « maîtrise » affichant initialement un mode d'engagement de maîtrise constitué de filles, a gagné 1000 points, et est passé au thème compétition.

Donc, sur ce premier constat, il apparaît que ces élèves filles qui disent fonctionner sur un mode d'engagement de maîtrise, voient, dans une situation de réussite, leur mode d'engagement évoluer vers une recherche de compétition.

- Le groupe sur le thème « maîtrise » affichant initialement un mode d'engagement de compétition constitué de garçons, a gagné 100 points, et est passé au thème compétition

Ainsi, sur ce constat, face à une difficulté avérée, les élèves font le choix de retourner à leur mode d'engagement initial de compétition.

- Le groupe à thème « zen », affichant initialement un mode d'engagement « loisir » et « zen », et dit avoir bien rigolé, a gagné 10 points et est passé au thème maîtrise.

Par conséquent, sur ce constat il apparaît que malgré le plaisir éprouvé à la réalisation du jeu, l'obtention faible de point prédomine dans le mode d'engagement. Le système de points et la nécessité de réussite à travers le système de points restent prédominants dans le mode d'engagement.

- Un groupe à « thème maîtrise », initialement en mode compétition, et ayant trouvé le jeu sympa, a gagné 100 points et a basculé sur un mode d'engagement « loisir »

Ce constat de changements de mode d'engagement semble résulter du système de points instaurés dans le jeu qui pousse aux changements de thèmes, malgré le plaisir éprouvé. Les élèves se sont orientés sur un thème pour lequel un groupe avait gagné 1000 points.

- Un groupe à thème « maîtrise », disant fonctionner initialement en « mode loisir », ayant trouvé le but du jeu difficile a gagné 100 points, et a basculé sur un choix en mode zen.

Ce constat de changement de mode d'engagement peut s'expliquer par l'intérêt que les élèves ont éprouvé en regardant les prestations de leurs camarades.

- Donc, au-delà du jeu de cartes et du mode d'engagement annoncé, c'est aussi la facilité, le plaisir, ou la réussite (système de points) dégagés par les prestations des autres camarades sur d'autres modes d'engagement qui peut modifier le sens donné au jeu de cartes et donc au mode d'engagement préféré.
- Par conséquent, ici le choix du mode d'entrée ciblé par l'élève, et son évolution d'une situation à l'autre, affiche la difficulté de l'enseignant à pré-établir un mode d'entrée dans la conception de sa séance. Le choix du mode d'entrée à privilégier qui évolue selon le vécu de la précédente situation, en termes de réussite (points) ou du ressenti éprouvé (facile/ difficile), et qui évolue aussi en fonction de ce que dégage les autres groupes, apparaît alors facilité par le jeu de cartes et de ses thèmes proposés.

Ces conclusions ne peuvent être tirées qu'à partir du moment où les élèves ont manifesté un accroissement de l'engagement, ce que nous avons pu relever.

II- HAUSSE de L'ENGAGEMENT :

- Dès la présentation du jeu de cartes, nous avons constaté une hausse de l'attention, témoin d'un attrait pour le jeu de carte que l'ensemble de la classe regardait avec attention.
- Le moment du tirage au sort est aussi un moment révélateur de l'intérêt pour le jeu :
 - les élèves s'attachaient à désigner un élève pour aller tirer la carte,
 - tous les groupes voulaient être le premier à tirer pour ne pas être lésé dans le choix, m'obligeant à réintégrer toutes les cartes avant chaque tirage au sort.
- Le titre du jeu semblait augmenter la notion de défi instaurer dans le jeu, puisque lorsque je les questionnais sur le jeu, ils ne parlaient pas du but, mais du titre du jeu.
- Le système de points : je l'avais inscrit sur les cartes, j'attendais avant de leur parler du système de points, c'est lorsqu'ils ont lu le but que je percevais une partielle incompréhension du but, comme s'il manquait du défi au jeu. Dès lors j'ai abordé le système de points, le but du jeu semblait prendre de l'enjeu et je percevais que les élèves s'animaient davantage. Le système de points semble nécessaire au jeu de cartes.
- L'engagement des élèves dans la construction d'éléments de liaison a été radicale :

Tous les élèves échangeaient sur le jeu à réaliser, sur la réussite du jeu, la mise en action était réelle, avec une recherche de l'atteinte du but pour satisfaire les critères nécessaires à l'obtention du maximum de points.

- Les ressentis sont positifs : « amusant, drôle, rigolo » et malgré la complexité verbalisée par deux groupes, l'engagement était réel.
- A la question : « pour la prochaine construction des éléments de liaison, souhaitez-vous refaire le jeu de cartes ? » la réponse a été positive à l'unanimité.
- La construction de liaison a été effective pour l'ensemble des élèves.

->Discussion sur le collège de Papara :

Sur le plan des indicateurs possibles, retenus pour tenter de quantifier l'amélioration de l'engagement, nous avons pu constater :

- Temps pour sortir du vestiaire : nous ne disposons pas de vestiaires au collège de Papara,
- Temps d'attente avant les consignes de l'enseignant : les élèves s'auto-disciplinaient afin de pouvoir bénéficier des consignes plus vite et de pouvoir accéder au tirage des cartes plus rapidement,
- Temps de mise en action : pour les élèves qui ne présentaient pas de réticences à l'engagement, ce temps n'a pas été modifié. Pour les élèves dont l'engagement posait problème (une dizaine), nous avons pu constater que ce temps diminuait mais surtout, que le nombre de sollicitations de la part de l'enseignante afin de les mettre en action était moindre.
- Temps de répétition des situations : Les élèves étaient demandeurs de tirer au sort une nouvelle carte pour poursuivre le travail (ce qui n'était pas possible au regard du temps de la leçon).
- Niveau d'enthousiasme des élèves (smiley) : L'ensemble des élèves souhaitait alors pouvoir poursuivre sur la leçon suivante.
- Mise à l'écart ou désengagement des élèves : Tous les élèves se sont investis et ont consenti des efforts importants
- Nombre d'incidents à gérer : Aucun incident à gérer lors de cette séquence.
- Ressenti des élèves sur la séquence : Le ressenti est très favorable.

Un élément que nous n'avions pas anticipé est l'émulation des élèves des autres classes au regard de ce dispositif : les élèves de la troisième "témoin" ont été demandeurs de fonctionner avec les cartes à tirer au sort également. Nous voyons ici l'expression du plaisir du partage social des émotions (RIME, 2005)

Cependant, concernant la troisième "témoin", les élèves engagés ont été également très investis dans la séquence menée de façon plus traditionnelle. En revanche, le nombre de sollicitations de la part de l'enseignante afin que les élèves plus rétifs à l'activité physique s'engagent était tout de même plus important que pour la classe où a été menée l'expérimentation.

Ainsi, si le biais de l'attrait de la pratique d'une activité nouvelle issue d'un champ d'apprentissage non présent au collège est réel, nous pouvons tout de même constater que l'ensemble des élèves s'engage dans la forme d'enseignement proposant un tirage au sort de cartes parmi des modes d'entrée répondant aux profils des élèves, ce qui est moins le cas dans la forme traditionnelle.

7- PERSPECTIVES

Cette expérimentation nous a amené à réfléchir à de nouvelles formes d'enseignement afin de répondre au mieux aux attentes des élèves non seulement en mettant en avant leurs modes d'engagements privilégiés mais également en ayant la possibilité d'en tester d'autres. La « ludification » de nos cours d'EPS a entraîné une réelle plus-value sur le plan de l'engagement des élèves et par incidence sur les apprentissages moteurs en créant les conditions favorables d'un plus grand nombre de répétitions.

Pour avoir des élèves qui s'engagent, il faut qu'il y ait des enseignants engagés. Si la piste du jeu peut s'avérer peu confortable pour l'enseignant, considérant le fait que le contexte d'enseignement peut sembler moins cadré et surtout effectivement plus bruyant, elle semble prometteuse pour que les élèves s'engagent, augmentent leur appétence pour la répétition et ainsi, apprennent. De plus, les émotions positives vécues lors de ces expériences participeront de la construction par les élèves d'un rapport au savoir « émotionnel et signifiant » (THERME, 1995) favorable et bénéfique face aux apprentissages.

Article rédigé par Cyril AURIEL,
Delphine MICHELET
et Soisïc SECK MARTEL

Annexes :

Exemplaire du questionnaire :



MA FICHE D'IDENTITE DE SPORTIF-SPORTIVE :
« COMMENT JE ME DEFINIS DANS MON ACTIVITE SPORTIVE ? »

NOM : _____ PRENOM : _____

CLASSE : _____ DATE : _____

MES QUALITES	MES PREFERENCES	MES BESOINS	MES ENVIES
1- Quelle qualité physique te caractérise le mieux ?	5- Quel est ton espace privilégié pour pratiquer ?	9- Quels sont tes besoins en termes de fréquence d'entraînement par semaine	13- J'aime les contacts physiques (boxe, rugby...)
1- Endurance - force - vitesse- coordination- détente- équilibre - adresse - souplesse	5- <input type="checkbox"/> dans la nature ou <input type="checkbox"/> en salle	9- <input type="checkbox"/> 1x (le cours d'EPS) ou <input type="checkbox"/> 2x <input type="checkbox"/> 3x <input type="checkbox"/> 4x et +	13- <input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> un peu <input type="checkbox"/> pas du tout
2- J'ai l'âme d'un capitaine, j'aime être un leader d'équipe !	6- Quel mode de pratique préfères-tu ?	10- Quels sont les efforts que tu recherches ?	14- J'aime me montrer en public et évoquer avec mon corps des émotions (danse)
2- <input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> un peu <input type="checkbox"/> pas du tout	6- <input type="checkbox"/> pratiquer seul ou <input type="checkbox"/> pratiquer à plusieurs	10- <input type="checkbox"/> effort léger (vert) <input type="checkbox"/> effort rythmé (jaune) <input type="checkbox"/> effort intense (rouge)	14- <input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> un peu <input type="checkbox"/> pas du tout
3- J'ai l'esprit d'un arbitre, je n'hésite pas à prendre un sifflet !	7- Quel est le/la sportif(ive) qui te sert de modèle ?	11- J'ai souvent besoin de me dépasser et d'aller chercher des médailles !	15- Je cherche à avoir un corps musolé, tonique, beau !
3- <input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> un peu <input type="checkbox"/> pas du tout	7- _____	11- <input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> un peu <input type="checkbox"/> pas du tout	15- <input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> un peu <input type="checkbox"/> pas du tout
4- Je réfléchis à mes réussites, à mes difficultés pour progresser	8- Quelle forme de pratique préfères-tu ?	12- J'ai besoin de me défouler, de me détendre, de me déstresser !	16- J'aime me sentir détendu, apaisé, bien dans mon corps après un effort !
4- <input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> un peu <input type="checkbox"/> pas du tout	8- <input type="checkbox"/> les moments des créneaux du club ou d'une école <input type="checkbox"/> quand je veux, quand j'en éprouve le besoin	12- <input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> un peu <input type="checkbox"/> pas du tout	16- <input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> un peu <input type="checkbox"/> pas du tout

17 - En résumé, quand je fais une pratique physique, je recherche avant tout le MODE....

- LOISIR** (je recherche des efforts légers, avec des copains sans chercher à me faire mal et sans rechercher la victoire)
- BIEN-ETRE** (je cherche à me détendre, pour me sentir apaisé, et réfléchis par moi-même pour savoir ce que je peux changer dans ma pratique pour me sentir encore mieux dans mon corps)
- CARDIO** (je cherche à retrouver une bonne forme physique grâce des efforts rythmés mais sans vraiment m'occuper de la performance des autres)
- COMPET*** (je cherche à me dépasser en permanence, à obtenir le meilleur de moi-même pour arriver au plus haut d'un classement et battre les autres)

Exemple de fiche de recueil des ressentis relatifs à l'utilisation des cartes :

<p>Collège de Papara</p> <p>Fiche de suivi</p> <p>DéfiFun'</p> <p>Champ d'apprentissage 5</p> <p>3ème _____</p> <p>Nom _____</p> <p>Prénom _____</p>	<p>DÉFI FUN' COMPET</p> <p>FAIRE UN MEILLEUR TEMPS QUE TON ADVERSAIRE SUR LE 4 TIME !</p>	<p>Est-ce que ce défi t'as plu ?</p> <p>😊 😐 😞</p>	<p><u>Libre expression !</u></p> <p>Qu'as-tu pensé des cartes à tirer au sort pour cette séquence d'EPS?</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
	<p>DéfiFun' Maîtrise</p> <p>Avoir un minimum de reps non validées sur le 4time !</p>	<p>Est-ce que ce défi t'as plu ?</p> <p>😊 😐 😞</p>	
	<p>DéfiFun' Zen</p> <p>Réaliser 5 « salutations au soleil » ooplées à une respiration « Ujjayi »</p>	<p>Est-ce que ce défi t'as plu ?</p> <p>😊 😐 😞</p>	
	<p>DéfiFun' Loisir</p> <p>C'est parti pour une Papara Maa'elle</p>	<p>Est-ce que ce défi t'as plu ?</p> <p>😊 😐 😞</p>	