

ET LE PLAISIR DANS
TOUT ÇA...

LE PLAISIR SOURCE DE MOTIVATION

- LE JEU COMME SOURCE DE PLAISIR (F Leca)

- 2 modèles

R. Cailloix:
Ilinx
Agon
Mimicry
Alea

J. Piaget:
Jeu de règles
Jeu symbolique
Jeu de règle

LE VERTIGE

- ACTIVER LES SOURCES D'ADRENALINE
- La vitesse : course , chute maîtrisée en escalade, le salto en gym, etc...
- Limite: attention aux risques objectifs

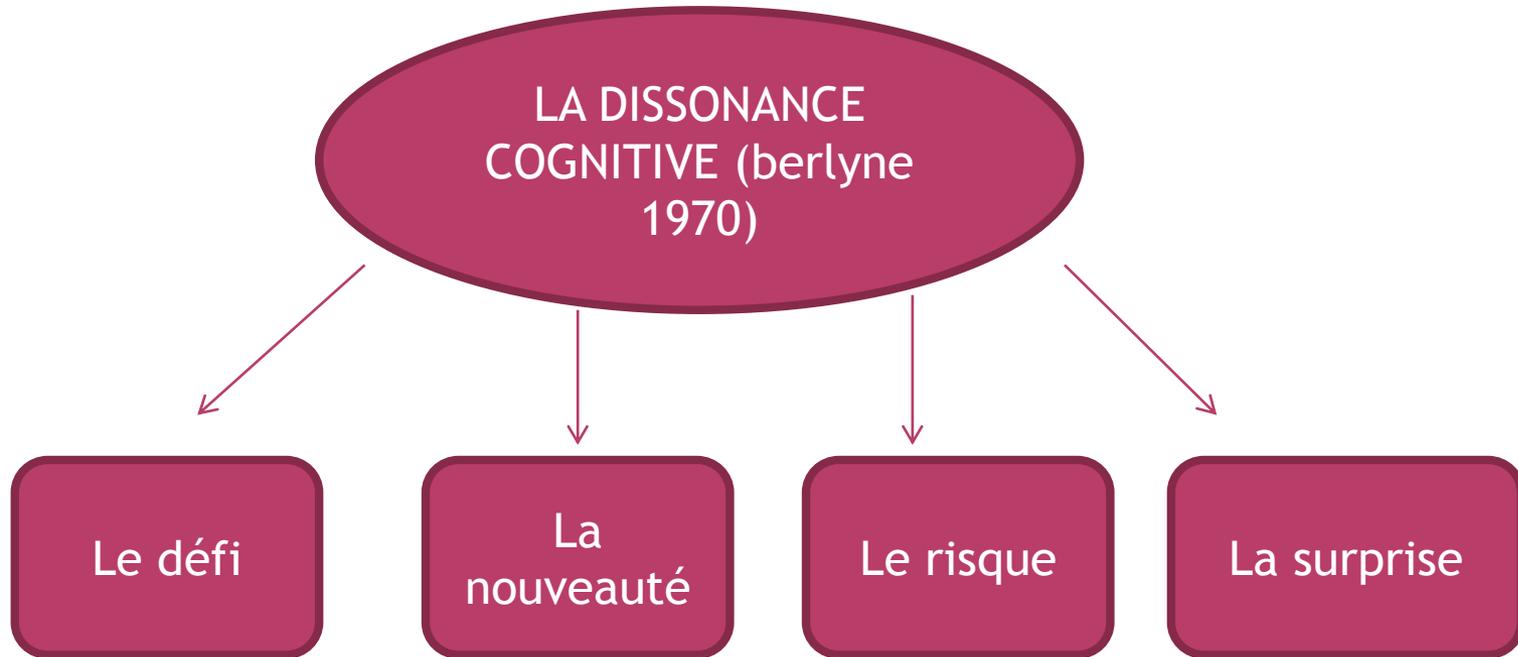
LE COMBAT

- ◉ ORGANISER DES SITUATIONS D'OPPOSITION
- ◉ Exemple: des situations de matchs diverses et variées
- ◉ Limite forte: comparaison sociale survalorisée qui peut entraîner une ambiance d'apprentissage négative.

LE JEU DE MIME

- ◉ Faire comme si....
- ◉ Tenir une position de statue en escalade (boire le café sur le mur), marcher sur les prises comme sur des œufs, jeu de danse en CP3, réaliser le geste du champion à l'issue d'une vidéo, etc...
- ◉ Limite: le regard de l'autre

AUTRES FACTEURS DE PLAISIR



LE DEFI

- Le principe: confronter l'élève à des situations symboliquement difficiles ou complexes
- Exemple: grimper la tour eiffel en escalade, courir la ST é - Lyon par équipe
- Attention au décalage optimale, et à donner des critères de réussites clairs

LA NOUVEAUTÉ

- ◉ Le principe: satisfaire le besoin de curiosité
- ◉ Jouer sur l'habillage des tâches
- ◉ Réfléchir aux détours pédagogiques
- ◉ Réfléchir à la programmation
- ◉ Limite: attention au zapping permanent et non organisé

LA SURPRISE

- ⦿ Proposer des situations incongrus, prendre les élèves à contre pied
- ⦿ Exemple: partir en marchant en course, le jeu du sniper en natation

CRÉER DES JEUX

- ◉ 2 axes pour jouer sur la dimension émotionnelle (Gagnaire et Lavie AEEPS 2007)
- ◉ 1 axe sur le sens et 3 formes possibles:
- ◉ L'épreuve: chercher l'exploit
- ◉ Le défi: chercher la victoire
- ◉ La rencontre: chercher la convivialité

CRÉER DES JEUX

- ◉ 1 axe sur les conditions de la réussite
- ◉ Activité de mesure: en référence à un temps
une distance
- ◉ Activité de score: en référence à un
décompte
- ◉ Activité de conformité: en référence à un
modèle

CRÉER DES JEUX

- ◉ Des exemples d'associations:
- ◉ La épreuve mesure : battre le record de France du 3000m à plusieurs
- ◉ Un défi score : une course aux points « durée » pendant 18 minutes. Courir en enchaînant le plus grand nombre de séquences de 1'30. La 1ère séquence courue rapporte 1pt, la 2ème 2pts, la 3ème 3pts, etc
- ◉ Une rencontre mesure: une course en peloton sur une distance définie en réalisant une vitesse identifiée à la seconde près.