

E.P.S

A quoi sert une
classification
d'APS ?



Claire Pontais, 2017



IL EXISTE DE NOMBREUSES CLASSIFICATIONS D'APSA

- Chaque classification met en avant des critères de classements différents.

- Les programmes scolaires ne font pas obligatoirement une référence explicite aux APSA, mais propose tout de même un classement. Depuis 30 ans, les programmes d'EPS de la maternelle au lycée ont proposé plus d'une dizaine de classements différents.

- Cependant :
 - Les fondements de la classification ne sont jamais explicités.
 - Certains classements posent des problèmes

- Ce document propose quelques outils pour se repérer dans une classification qui s'appuie sur le sens que l'APSA (les émotions qu'elle suscite).



LES PROGRAMMES D'EPS (2015)

DEUX CLASSIFICATIONS DIFFÉRENTES

- **Les programmes primaire** proposent des champs d'apprentissage, (*anciennement appelés « compétences »*) :
 - Produire une performance, mesurable à une échéance donnée
 - S'adapter à des environnements variés
 - S'exprimer devant les autres dans une activités gymnique ou artistique
 - Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel
- **Les programmes de maternelle** proposent un autre classement :
 - Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets
 - Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes varié
 - Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique
 - Collaborer, coopérer, s'opposer

CONSTATS ET QUESTIONS

- Danse et gymnastique sont dans le même champ en primaire (« gymnique et artistique »). En maternelle, les activités gymniques sont « une adaptation au milieu » et la danse représente un objectif à part (artistique et expressif)
- La natation est une performance en primaire, une adaptation au milieu en maternelle
- Si l'on se sert de cette classification pour la programmation, cela sous-entendrait que :
 - athlétisme/natation : mêmes compétences ? même mobilisation de la personne?
 - danse/gym : mêmes compétences ? même mobilisation de la personne?
 - rugby/badminton : même compétences? même mobilisation de la personne?
- Ce classement n'est pas opérationnel pour les apprentissages.

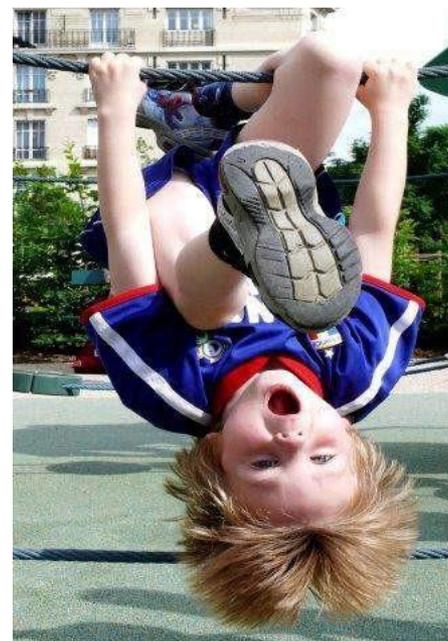


OUTILS POUR SE REPÉRER DANS LES APSA

- Approche culturelle des jeux (Roger Caillois)
- Approche culturelle des sports (Bernard Jeu)

- Outils pour comprendre la façon dont les programmes sont construits,

- Comment se repérer les « classements » (d'objectifs, d'activités, de domaines, de compétences, de champs d'apprentissage...) que proposent les programmes , qui ont changé au cours de l'histoire et changeront encore ?



Approche culturelle des jeux

Spontanément, les enfants courent, se donnent le tournis, sautent, chutent pour le plaisir du déséquilibre, escaladent, manipulent, déménagent des objets, jouent à faire semblant, se défient... Les adultes aussi jouent.

Un sociologue, Roger Caillois a classé les jeux selon 4 catégories

Jeux de vertige	<i>illinx</i>	se mettre la tête en bas, se balancer...
Jeux de simulacre	<i>mimicry</i>	je fais semblant d'être un.e autre
Jeux de confrontation	<i>âgon</i>	Compétition
Jeux de hasard	<i>alea</i>	jeux de dés, cartes, tirage au sort



APPROCHE CULTURELLE DES SPORTS

- Un philosophe, **Bernard Jeu** : « de tout temps, dans tous les pays, les humains ont toujours éprouvé le besoin de pratiquer des activités physiques et sportives »
 - Choisir un sport, c'est toujours rechercher le plaisir de nouvelles sensations et émotions.
 - Il classe les sports en fonction des espaces où ils se déroulent et les émotions qu'ils procurent :
 - **L'épreuve** (exploit, milieu hostile on ressort grandi, régénéré),
 - **La performance** (+vite, + haut, + loin, + longtemps)
 - **La compétition** (affrontement/ coopération)
- 

L'ÉPREUVE

○ L'épreuve représente un exploit. L'émotion recherchée est : si on le réussit l'exploit, on ressort grandi, régénéré.

○ **Dans cette catégorie, il y a :**

○ Les sports où l'on affronte un milieu dangereux, les éléments naturels : alpinisme, plongée, spéléo, ...

○ Les sports où on se confronte à soi-même dans un milieu créé pour être difficile (escalade), où l'on perturbe volontairement ses repères sur des agrès ou avec des objets (gymnastique, patinage, double dutch...)



LA PERFORMANCE

○ L'émotion vient que l'on repousse les limites de l'espace et du temps.
« On bat son record » + vite, + loin, + haut, + longtemps, + précis.

○ **Dans cette catégorie, il y a :**

○ L'athlétisme : où l'on tente d'agrandir l'espace ou raccourcir le temps

-Les courses,

-Les sauts,

-Les lancers,

-La marche

○ Les tirs : où on tente d'atteindre un petit espace ou un objectif précis (golf, pétanque...)



LA COMPÉTITION

○ L'émotion vient de l'affrontement de deux champion.nes, de deux équipes qui ont une égalité des chances au départ du jeu et où il y aura inégalité du résultat.

○ **Dans cette catégorie, il y a :**

- Les jeux et sports collectifs
- Les sports de combat, (lutton, boxe..)
- Les sports de raquettes



APPROCHE CULTURELLE DES ARTS CORPORELS

- Les pratiques physiques artistiques se distinguent des sports :
 - la danse expressive
 - les arts du cirque

- → Relation intention / impression.
- Intention du chorégraphe ou metteur en scène
- Interprétation par le danseur ou le circassien
- Impression sur le spectateur (ressenti)

- → Processus de création, démarche artistique

- *Remarque : les danses collectives traditionnelles , sauf exception, ne sont pas des danses expressives, mais des danses où l'objectif est le partage et la rencontre (le bal)*



PROPOSITION

- Nous proposons une classification
- qui s'inspire de celle proposée par le groupe Spirales du STAPS de Lyon en 1984*
- Et qui intègre ces différents apports :
 - Roger Caillois (classification des jeux)
 - Bernard Jeu (classification des sports / émotions)
 - la distinction sport et art

○ * *Revue Spirales n°1, spécial didactique, article de Jacques Metzler (p106)*



Classification des sports (émotions, sens de l'action)

Réaliser une performance

- dans un milieu stable, standardisé, connu, prévisible
- dans un milieu insolite, incertain (*épreuve, performance*)

Natation, athlétisme, cyclisme,...

Randonnée, course d'orientation, plongée, VTT...

Réaliser des figures difficiles, réussie (*épreuve*)

- pour « épater » l'autre avec des exploits (*vertige*)
- pour communiquer en duo ou en groupe

Gym, patinage, GR, vélo acrobatique, natation synchronisée, corde à sauter..

Danses collectives, danse de couple codifiées

Créer un rapport d'action/réaction (*compétition*)

- entre deux opposants
- entre plusieurs opposants

Lutte, boxe

Sports de raquette...

Sports collectifs,

Jeux traditionnels d'opp°/coop°

Les activités physiques artistiques

La personne exprime une intention et crée du sens avec ses propres codes de communication

(*épreuve + jeux de simulacre*)

Danse expressive, mime

Arts du cirque

Quel est l'intérêt de penser les sports et
les activités physiques artistiques selon
les émotions qu'elles procurent?

Pour les élèves ?
Pour les enseignant.e.s ?



S'ATTACHER AUX ÉMOTIONS ESSENTIELLES DE L'ACTIVITÉ

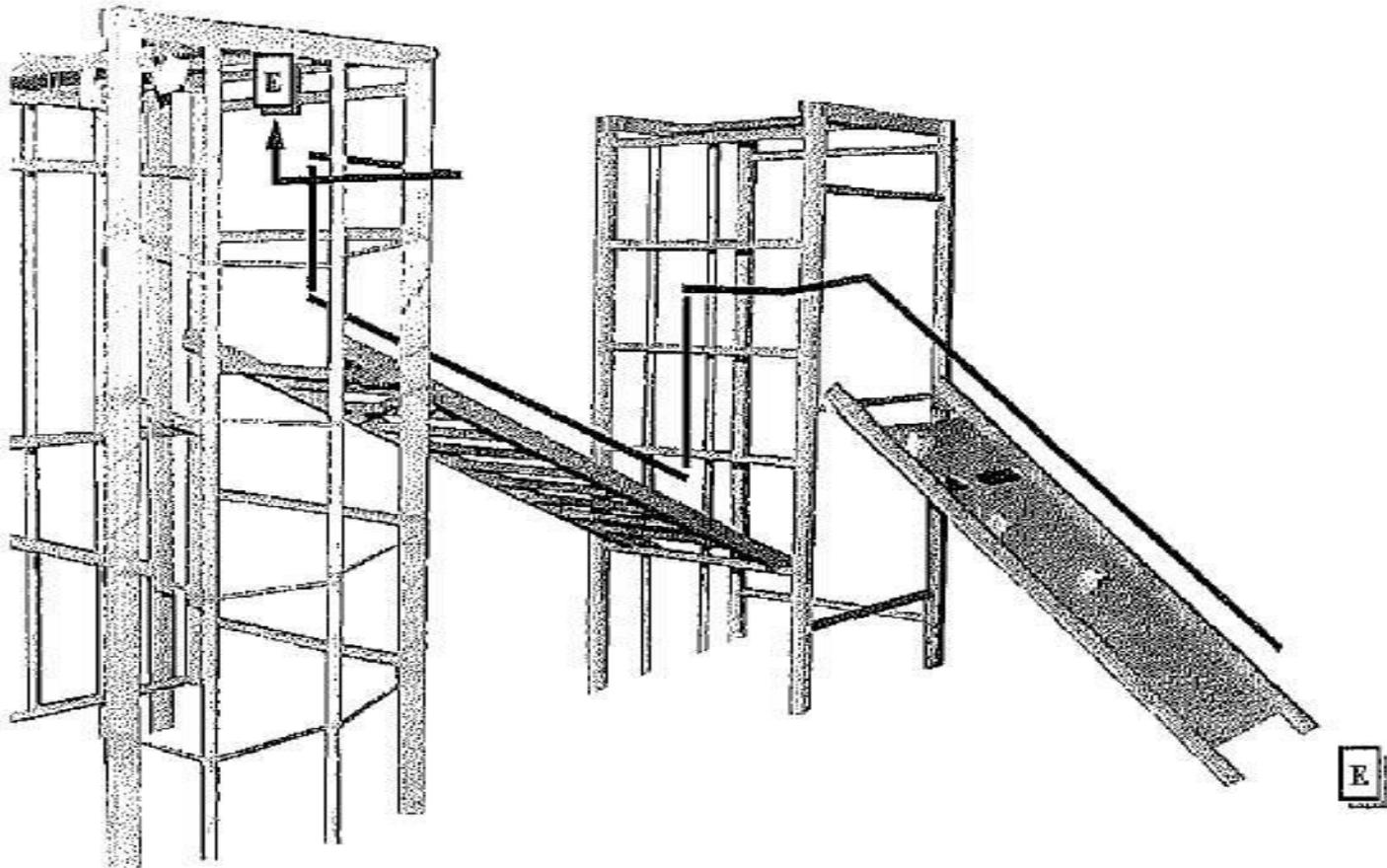
- Connaitre « l'essence » de l'activité, ne pas se tromper de but du jeu :
 - ⌘ Pas d'activités athlétiques sans performance et sans défi de performance
 - ⌘ Pas de gymnastique sans épreuve et sans risque
 - ⌘ Pas de danse traditionnelle sans rencontre (bal)
 - ⌘ Pas de lutte sans combat
 - ⌘ Pas de sport collectif sans match
 - ⌘ Pas d'activité en pleine nature sans incertitude,
 - ⌘ Pas de danse sans intention ou sans spectacle, etc.
 - Se détacher des apparences et du matériel utilisé : piscine, vélo, patins... (= sports avec différents sens)
 - Repérer ce qui peut être hybride
 - ex : athlétisme : performance/compétition ; escalade : épreuve/art
 - ...
- 

COMPRENDRE LE SENS QUE L'ELEVE DONNE A SON ACTIVITE

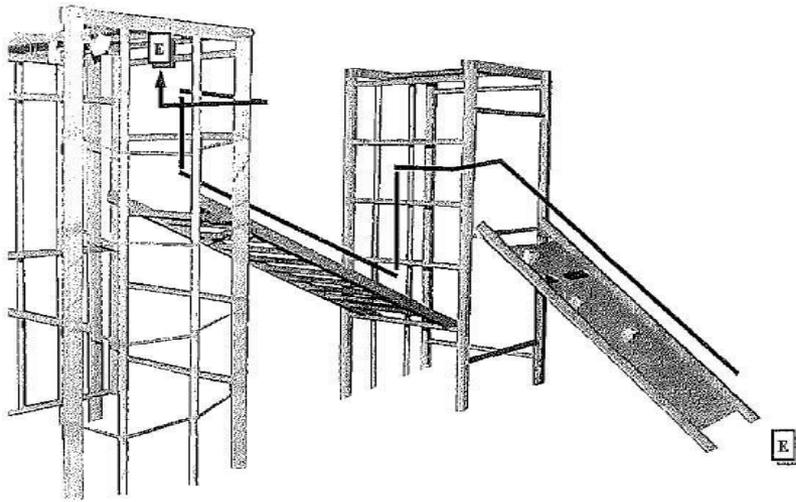
- ❑ Le même matériel peut servir pour des activités différentes, ce qui compte, c'est le sens que l'enfant va construire.
 - Sauter : saut de gymnastique \neq saut athlétique
 - Lancer : sens différent en cirque, en athlétisme et en jeu collectif
 - Grimper en gym (pour sauter) \neq grimper pour atteindre un sommet (puis désescalader)

 - ❑ la même action n'implique pas le même type d'effort
 - Athlétisme : effort maximum
 - Gymnastique : prendre des risques / se rééquilibrer,
 - Sport co : en fonction de l'autre, etc
- 

GYMNASTIQUE ou ESCALADE ? ÇA DÉPEND DU PROJET



PROJET D'ESCALADE

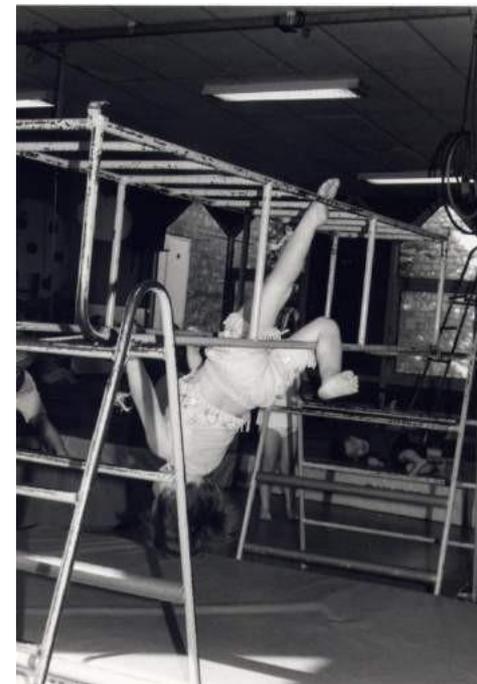


- **Jouer à l'alpiniste** : « prendre des chemins de plus en plus difficiles, pour atteindre des sommets »



PROJET DE GYMNASTIQUE

« **Jouer aux acrobates :**
tourner, se renverser, sauter
pour épater les autres »
(spectateurs, juges)



Référentiel – Se renverser



= UNE CONCEPTION DE LA CULTURE DES SAVOIRS VIVANTS !

- Culture = ce que les humains ont inventé pour se dépasser, résoudre des problèmes, se procurer des émotions...
- Culture : des pratiques, des savoirs, des valeurs
- Chaque activité humaine permet une socialisation particulière : culture littéraire, scientifique, artistique, sportive, technologique...
- → Ecole : culture à hauteur d'enfants traitée pour l'étude



LE SENS DE L'ACTION : ATHLÉTISME

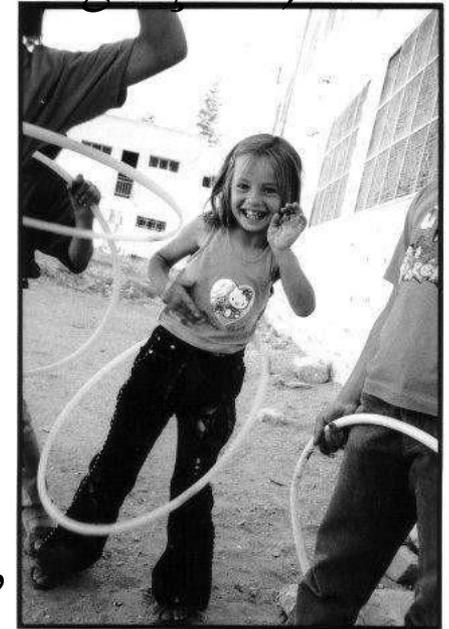
- Activités athlétiques = performance que l'on peut mesurer
- Mais ...pas obligatoirement de « mesure » classique (décamètre, chrono) : zone à franchir, espace à parcourir, défis par deux, par 3...
- A l'origine de l'athlétisme, on sautait par-dessus, des vraies haies, des rivières ...(*épreuve*)



LE SENS DES JEUX DE JONGLERIE (GRS, JONGLAGE)

- Le but : faire des exploits avec un objet pour s'épater soi-même et épater les autres

Lancer, rattraper, rouler, faire rebondir, dans le cadre d'un spectacle = être adroit.e (égalité filles-garçons)



Cerceau,
ballon,
baudruche, foulard....

LE SENS DES JEUX COLLECTIFS TRADITIONNELS

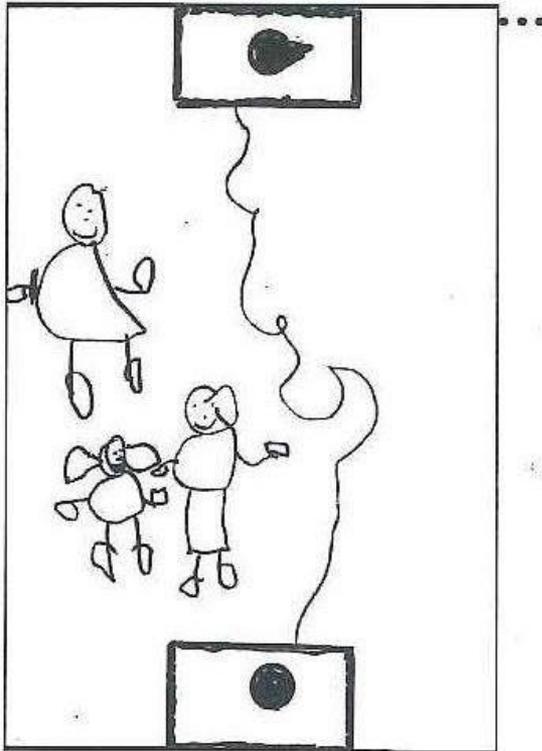
- Jeux de poursuite ou jeux avec ballon pour attraper les joueurs de l'équipe opposée :
 - Jeu du loup",
 - Gendarmes et voleurs« (délivrer les prisonniers)

- Inventer des règles pour ne pas éliminer les plus faibles

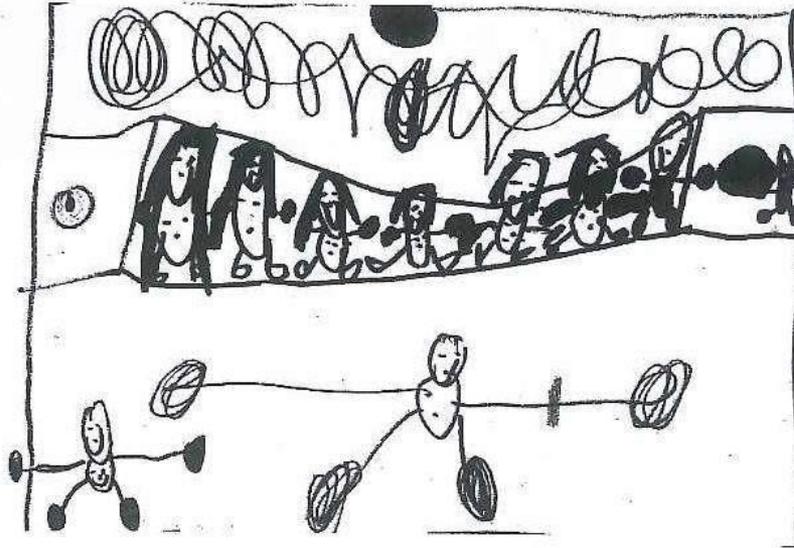
- Construire des stratégies :
 - pour attraper des joueurs de l'équipe opposée
 - pour échapper au poursuivant
 - pour délivrer les copains



Construire des stratégies, « lire » le jeu.



Louise "le petit cochon fait demi-tour devant le loup".



Camille : « les petits cochons partent tous en même temps. Le loup n'en attrape qu'un, les autres passent ».

Dessins Moyenne section, 8^e séance



SENS DES JEUX D'OPPOSITION

- Lutter
- Attraper, retourner l'autre
/ ne pas se laisser faire

Accepter corps à corps

- Ne pas faire mal
- Ne pas se laisser faire mal



SENS DE LA NATATION

- Au départ, s'éprouver, se dépasser pour « savoir nager » (flotter, aller sous l'eau...), ensuite battre mon record de distance



SENS DE LA GYMNASTIQUE : PRENDRE DES RISQUES DE PLUS EN PLUS MAITRISÉS



Voler,
tourner,
se renverser

Actions
codifiées



Référentiel – Se renverser



SENS DE LA DANSE

- **Activité artistique :**
- Exprimer une intention pour
- des spectateurs
- (improvisation, création)



- **Danses collectives du patrimoine :** la rencontre, le bal.
(reproduction de formes, codes, rythmes..)



TRAITER LES ACTIVITÉS POUR L'ÉCOLE

○ Connaitre la signification des activités est une aide précieuse pour l'enseignant.e pour identifier :

- Le sens, les émotions,
- Les problèmes qu'elle pose
- Les relations aux autres (les rôles sociaux)
- Les règles essentielles (ne pas se perdre dans les détails, ou ce qui est formel)

→ **connaissances didactiques relevant de la formation**



QUELQUES

SITUATIONS DE PRATIQUE SCOLAIRE (1)

Gymnastique

Maternelle :

Scénario pour apprendre en gymnastique en pte section de maternelle, (+ vidéo),

Sandrine Prével

Gymnastique : une situation de pratique scolaire en maternelle, C. Pontais

Primaire : Faire un spectacle de gymnastique, Aude Piedvache

Gymnastique rythmique (GR)

Maternelle :

Faire des exploits avec un ballon de baudruche, Claire Pontais

Faire des exploits avec un ballon, Michèle Mercier – *Contre Pied* HS n°14, 2016

Primaire

GRS : Faire des exploits avec un ballon ou un ruban à l'école primaire



QUELQUES SITUATIONS DE PRATIQUE SCOLAIRE (2)

Escalade en maternelle

L'escalade pour de vrai en maternelle (avec gros matériel), Lydia Deret

Athlétisme

Lancer dans des cibles en toute petite section, Michel Nouaille

Maternelle et cycle 2 :

Lancer le plus loin possible par-dessus la mer, Michèle Mercier,

Course longue : battre son record de distance en 15 minutes, Ph. Delamarre

Course d'orientation dans un parc

<http://www.epsetsociete.fr/La-course-d-orientation-en>, Annie Batifol

Natation

Natation en maternelle : Les effets bénéfiques de la formation continue,
Vincent Paris



QUELQUES SITUATIONS DE PRATIQUE SCOLAIRE (3)

Jeux collectifs :

- Jouer au loup en maternelle, Claire Pontais
- Jeux collectifs en maternelle, Isabelle Geourjon,
- Gendarmes et voleurs (moyens, grands), Ph. Delamarre et C.Pontais

Lutte :

Lutter à égalité garçons-filles, PH Delamarre, C.Pontais, revue
ContrePied HS, n°14, 2017

Danse

- o Danser le petit chaperon rouge en maternelle, Claire Pontais
(ABCD de l'égalité)
- o Danse en CM : Danser l'Amazonie : Paulette Brisset
- o



EGALITÉ FILLES- GARÇONS

DIMENSION À INTÉGRER DANS TOUS LES APPRENTISSAGES.



○ Egalité en EPS à l'école primaire : Enjeux et petits riens qui changent tout !

○ Animer un débat sur le rugby et la danse en CM,

○ ABCD de l'égalité

○ Egalité Filles-Garçons, 50 activités (Tome2)
(EPS, arts, histoire et Education morale et civique)



○ CRDP Toulouse, 2017, https://www.reseau-canope.fr/notice-pour-egalite-filles-garcons_11019.html



Pour plus de renseignements, pour obtenir les documents utilisés en formation...

Contact :

claire.pontais@snefsu.net

pontais.claire@gmail.com

www.epsetsociete.fr



- *ContrePied* n°3 : [L'école primaire interroge l'EPS](#), 1998
- *ContrePied* n°11 : [EPS en maternelle](#), 2002
- *ContrePied* n° HS 14 : [EPS à l'école primaire](#), 2016

