

## **MSEPS 35**

Du plaisir dans le jeu ...  
... au projet

**TP** : avancer sur

-votre projet (avec qui ? Où ? Sur quelle piste ?)

# Plan

- Introduction
  - Deux mots qui ne vont pas ensemble
  - Des motifs des élèves à la mise en projet
  - Quelles formes d'articulation du jeu et du projet ?
- 
- TRAVAIL DIRIGE : avancer sur VOTRE projet

# Introduction

## ■ Rappel MSEPS35

Concevoir, mettre en œuvre et poser un regard critique sur un projet interdisciplinaire comportant une dimension de jeu.

La question posée aujourd'hui est

**COMMENT S'ARTICULENT**

**JEU ET PROJET**

# Introduction

Votre projet contient-il un aspect ludique?

Une composante du projet peut-elle être définie comme un jeu ?

CETTE SEMAINE :

Quels sont les motifs d'agir des élèves dans un projet et un jeu ?

Comment dépasser l'incompatibilité entre jeu et projet ? →

**QUELLES SOLUTIONS ?**

# 1. Deux mots qui ne vont pas ensemble

## **Le jeu est défini par**

+sentiment de liberté

-absence de visée à long terme

-plaisir immédiat

## **Le projet est défini par**

+sentiment de liberté

-visée à long terme

-plaisir différé

# 1. Deux mots qui ne vont pas ensemble

**A l'école, quand l'élève joue,  
l'enseignant**

- a des objectifs
- inscrit ce jeu dans des projets à long terme
- s'assure que tout le monde joue
- décide du début et de la fin du jeu

# 1. Deux mots qui ne vont pas ensemble

## Capacités transversales/jeu

### Qui se rapproche du jeu

- **Collaboration**
- **Communication**
- *Stratégies d'apprentissage*
- **Pensée créatrice**
- *Démarche réflexive*



# 1. Deux mots qui ne vont pas ensemble

## Capacités transversales/projets

### Qui se rapproche du projet

- *Collaboration*

– *Communication*

– ***Stratégies d'apprentissage***

\*

\* **persévérer et développer son goût de l'effort**

– *Pensée créatrice*

– ***Démarche réflexive***

\*

\* **mettre les faits en perspective en s'appuyant sur des repères**

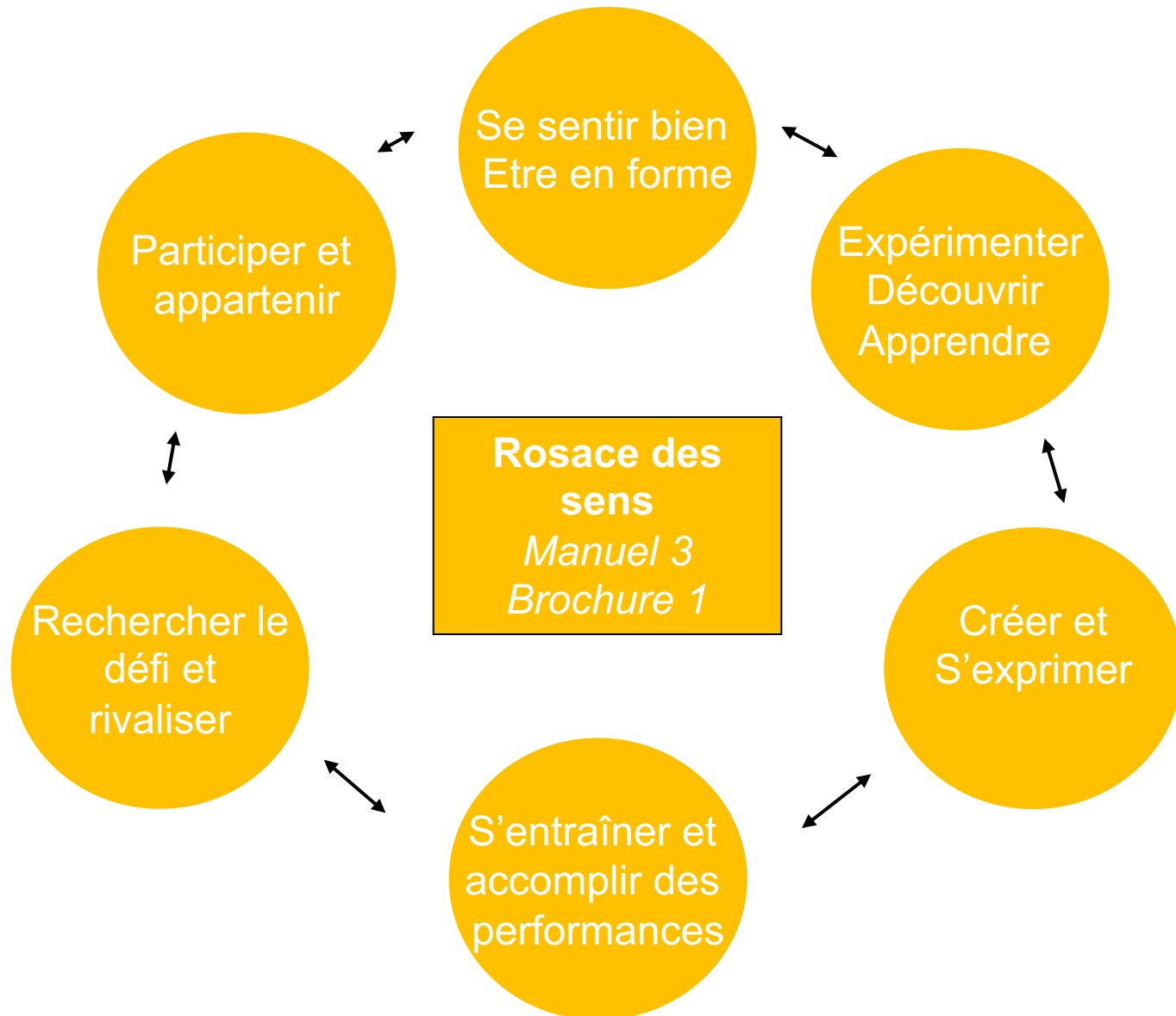
# 1. Deux mots qui ne vont pas ensemble

## Capacités transversales/projets

**-COMMENT EST-CE QUE VOUS VOUS POSITIONNEZ DANS CE DILEMME (court terme pour engager / long terme) ?**

**-VOTRE BRANCHE VOUS CONDUIT-ELLE A PRIVILEGIER TELLE OU TELLE ORIENTATION A CE NIVEAU ?**

## 2. Des motifs des élèves à la mise en projet



## 2. Des motifs des élèves à la mise en projet

### PROPOSITION DE CATEGORIES DE JEUX (RESSORTS ?)

\* **ALEA** se confronter au hasard, déjouer le sort, l'imprévu,

\* **MIMICRI** faire comme si, se mettre à la place de ...

\* **ILINX** connaître le vertige, la vitesse, se griser

\* **AGON** se confronter à, s'opposer à ...

\* résoudre une **ENIGME**

\* faire **AVEC D'AUTRES**, communiquer

\* se lancer un **DEFI**

## 2. Des motifs des élèves à la mise en projet

Des jeux où l'on ressent des émotions, des sensations. Les jeux sont surchargés en émotions (**Jeu, 1975**).

Le plaisir est un facteur d'investissement, notamment dans une perspective à long terme (**Delignieres, 1998**).

Le plaisir est un puissant vecteur motivationnel qui conduit à un engagement positif des élèves (**Yli-Piipari et al., 2009**).

## 2. Des motifs des élèves à la mise en projet

**Définition** : « *La pédagogie du projet est une méthode destinée à favoriser le passage de l'intérêt de l'enfant à son activité et à rendre cette activité structurante* » (JC Marchal, 1985).

Mise en projet des élèves = les projeter vers le futur.

Enjeu : vision des apprentissages sur le moyen et long terme.

Dépasser le plaisir immédiat de toute activité motrice présente dans le jeu...

## 2. Des motifs des élèves à la mise en projet

Mise en projet = 3 étapes (Meirieu, 1989).

**Se fixer un but clair**

**Identifier et planifier les  
moyens à mettre en  
oeuvre**

**Utiliser des repères pour  
s'évaluer**

## 2. Des motifs des élèves à la mise en projet

Se fixer un but clair	Identifier et planifier les moyens à mettre en œuvre	Repères pour mesurer ses progrès
Affiner sa silhouette	Séries longues à faible intensité ou séries courtes à intensité moyennes (30 % à 50 %)	Mesures anthropométriques + calories brûlées
Prendre du volume	Séries courtes et moyennes de 50 % à 70 % de son max.	Mesures anthropométriques + forme du muscle.
Préparation physique	Séries variées en relation avec les spécificités de son APSA	Mesure force max, puissance et endurance



# Quelles formes d'articulation du jeu et du projet ?

**Dans votre projet :**

Comment vous gérez le passage du plaisir immédiat au plaisir différé ? du plaisir pour les actions au plaisir qui naît des apprentissages et des progrès ?

Comment rendre les progrès des élèves visibles ?

Les élèves peuvent-ils réguler ?

**TP** : avancer sur

-votre projet (avec qui ? Où ? Sur quelle piste ?)

-les motifs des élèves, les ressorts ludiques

-les aspects interdisciplinaires et les apports des capacités transversales.