



Serge Testevuide
Coordonnateur national CEDREPS
Spécialiste APPN

FORMES DE PRATIQUES SCOLAIRES,
CIBLAGE

FORMES D'EXPÉRIENCES CULTURELLES

ESSAI DE CLARIFICATION SUR LES NOTIONS
DÉVELOPPÉES PAR LE CEDREPS POUR RENOUVELER
L'ENSEIGNEMENT DE L'EPS

Une invitation à interroger ses « allants de soi », un
travail « contre soi », plutôt qu'une méthode à suivre

Point de départ : toute l'APSA c'est trop



NIVEAU 2 : acrosport
Concevoir et présenter un **enchaînement maîtrisé** d'au moins **5 figures acrobatiques statiques et dynamiques**, montées et démontées de façon **active** et **sécurisée**, où le voltigeur sera au moins une fois en situation de **verticale renversée**.
Juger les prestations à partir d'un code construit en commun.

Escalade Compétence N1 : choisir et conduire un déplacement pour grimper, en moulinette, deux voies différentes à son meilleur niveau en privilégiant l'action des membres inférieurs. Assurer un partenaire en toute sécurité.

Une EPS malade de ses non-choix : J L Ubaldi Coston Cedre
n° 7 2007

Parti pris 1 : *vivre la culture, ce n'est pas vivre les
pratiques sociales : le fonds pas la forme !*

On ne peut plus faire vivre une activité de...grimpeur
dans la PPSAD escalade.

La culture est dans le grimpeur cultivé → PPSAD / Activité

Il faut donc créer une nouvelle pratique spécifique de
l'école : FPS

Parti pris 2 : cibler ce qui s'apprend. L'accès à la culture
ce n'est pas faire vivre aux élèves la complexité et la
diversité des « objets d'enseignement »

On a un double problème à résoudre

Construire une FPS
culturelle :
oui mais comment ?
Distance à la PSR.



Cibler : pas en avant
oui mais qu'est-ce
qu'un ciblage ?

PB N°1 : créer un cadre culturel pertinent et structurant pour apprendre ensemble

Les FPS **se mettent à distance** (irrévérence) des pratiques sociales
Les FPS sont à la fois source de jeu (habillage), d'apprentissage (projet, GB/PB) et d'évaluation.

- La FPS **met en scène la vie de la classe** au travers de rôles différents pendant toute la séquence

On a un double problème à résoudre

Construire une FPS
culturelle :
oui mais comment ?
Distance à la PSR.



Cibler : pas en avant
qu'est ce qu'un
ciblage ?

Pb N°2 : cibler, arrêter de vouloir tout enseigner

- Cibler quoi ? Un « pas en avant » de *l'activité adaptative*; une **motricité non-usuelle**, révélatrice d'une nouvelle sensibilité, intelligibilité et sociabilité.
- Où les rechercher ? Dans la culture des pratiques corporelles, des techniques d'hier et d'aujourd'hui, ce que nous appelons le **fonds culturel**.
- Les pas en avant doivent être **accessibles à toutes et tous**, donc aux élèves « non-sportifs »

Un « pas en avant » : rupture dans l'action

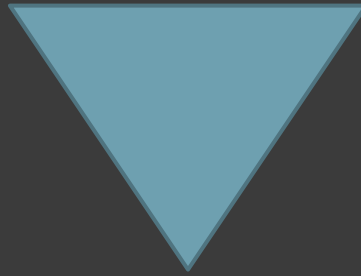


Un « pas en avant » : rupture dans l'intention.



Changement qualitatif de point de vue

PSR
Escalade

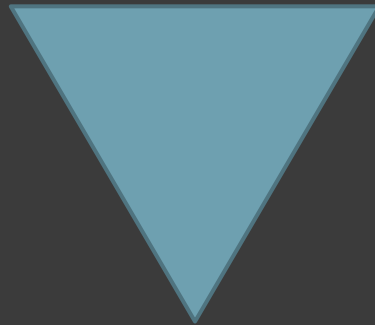


Forme scolaire de
PSR = SR

Ref du Ht
niveau

Niveau
habileté
Compétence

PSR
Escalade



FPS
Création
originale

Je ne fais
plus du ...
en EPS

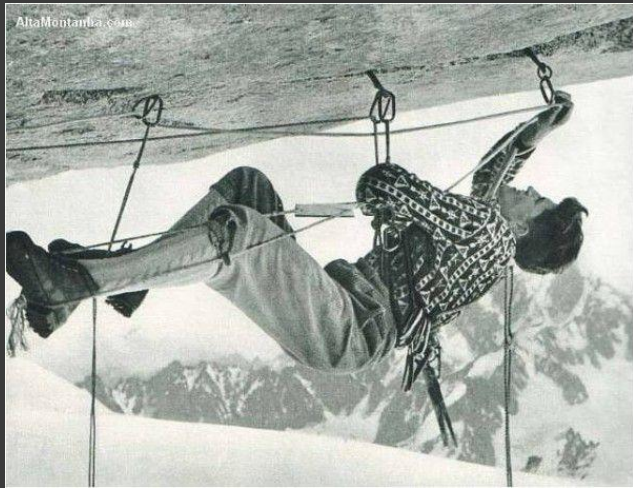
OE
« Pas avant »

Construire une FPS culturelle : oui mais comment ? Distance à la PSR.

1° passage obligé

Modéliser le Fonds culturel à partir d'une conception ouverte
de la culture
pour
identifier des « tranches » de vie de...

Considérer les « anciennes » formes culturelles
et celles d'ailleurs comme aussi « abouties » que
les récentes : déclinaisons d'imaginaires
symboliques universels



Une autre
technique



Le sommet
Le vertige



La cordée
la solidarité

Les formes sportives actuelles sont inadaptées aux ressources
des élèves : rompre avec l'allant de soi actuel = le + culturel

Fonds culturel des PPN

« oser entrer » /
« pouvoir sortir »
Epreuve

Maîtrise technique /
Maîtrise de soi /
Maîtrise des éléments

Lecture du milieu et
choix d'actions de
déplacement

Création d'appui pour une
conduite économique,
fluide du déplacement

Mobiles

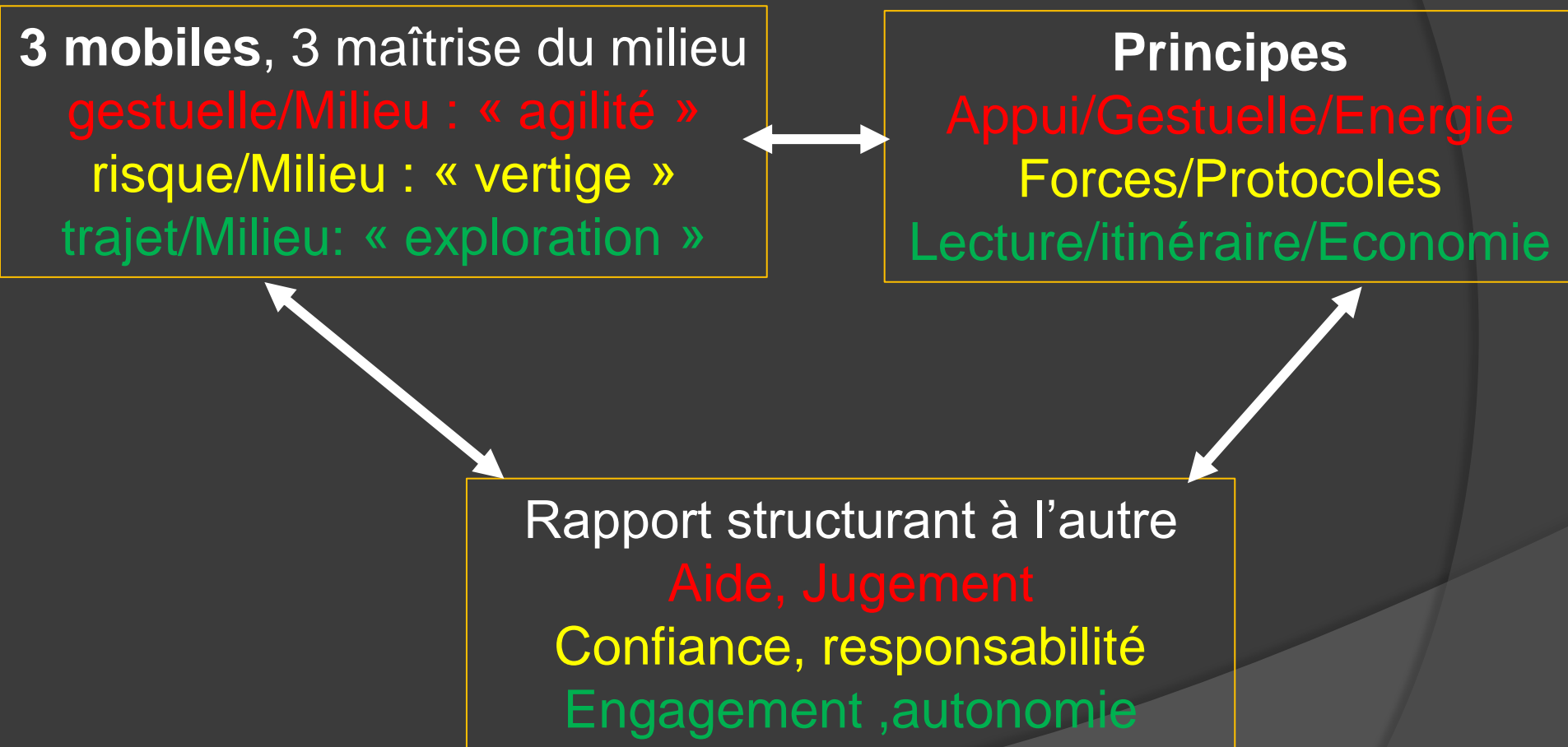
Le fonds
n'est pas le
fond

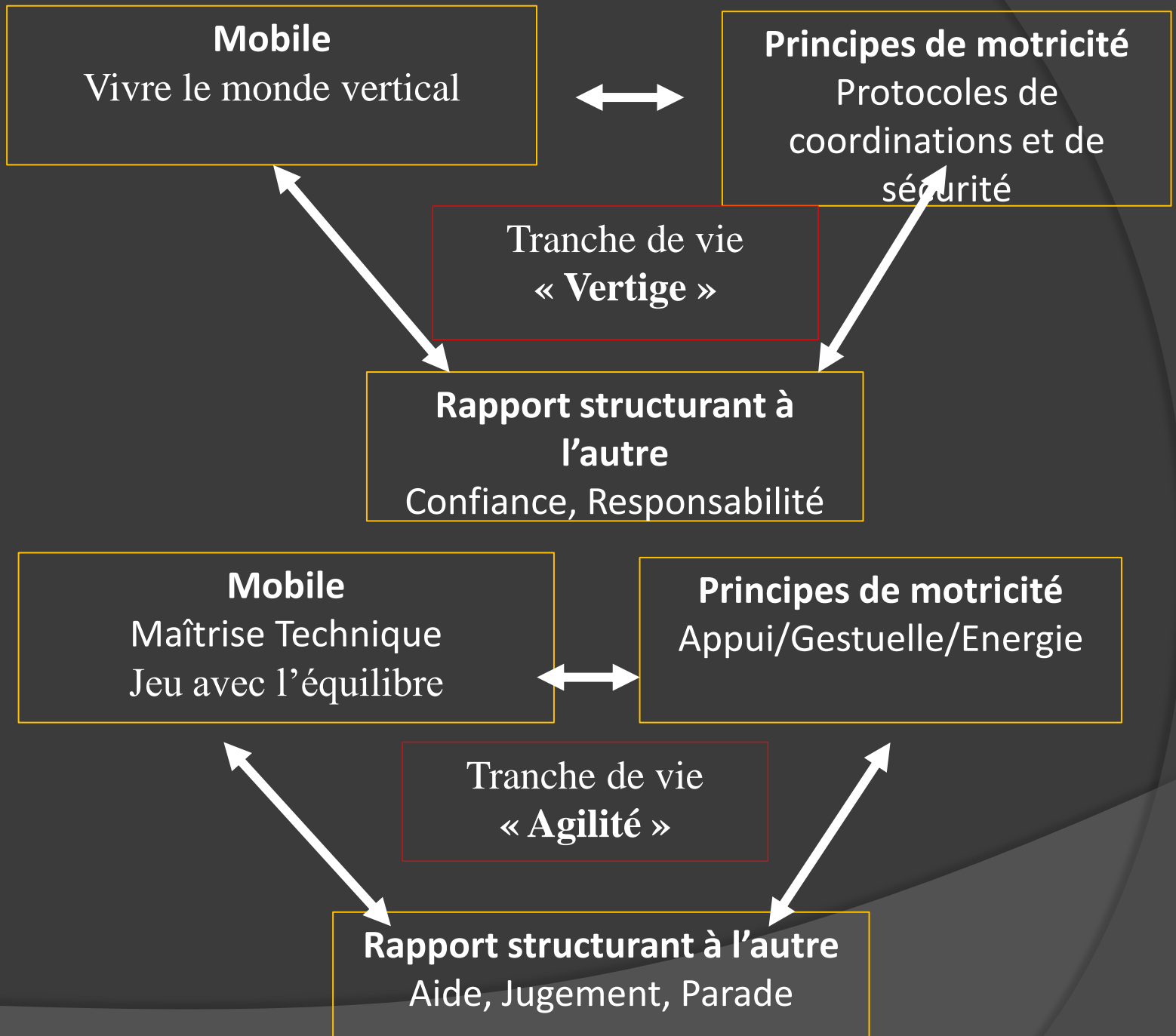
une confiance raisonnée en
l'autre, le matériel
un risque assumé et
partagé
une éthique du déplacement
et du rapport au milieu

Principes

Rapport structurant à l'autre(s)

3 « tranches de vie » possibles dans l'expérience culturelle « APPN »





**Cibler : pas en avant oui mais qu'est-ce
qu'un ciblage ?**

2° passage obligé

Modéliser l'activité adaptative du ...

pour

Identifier un couplage activité/contrainte emblématique

Chaque « tranche de vie » met l'accent sur certains aspects des dimensions de l'activité du « grimpeur »....

Agir : créer un appui et utiliser une énergie

Pour

Conduire son déplacement

Lire le milieu

Et

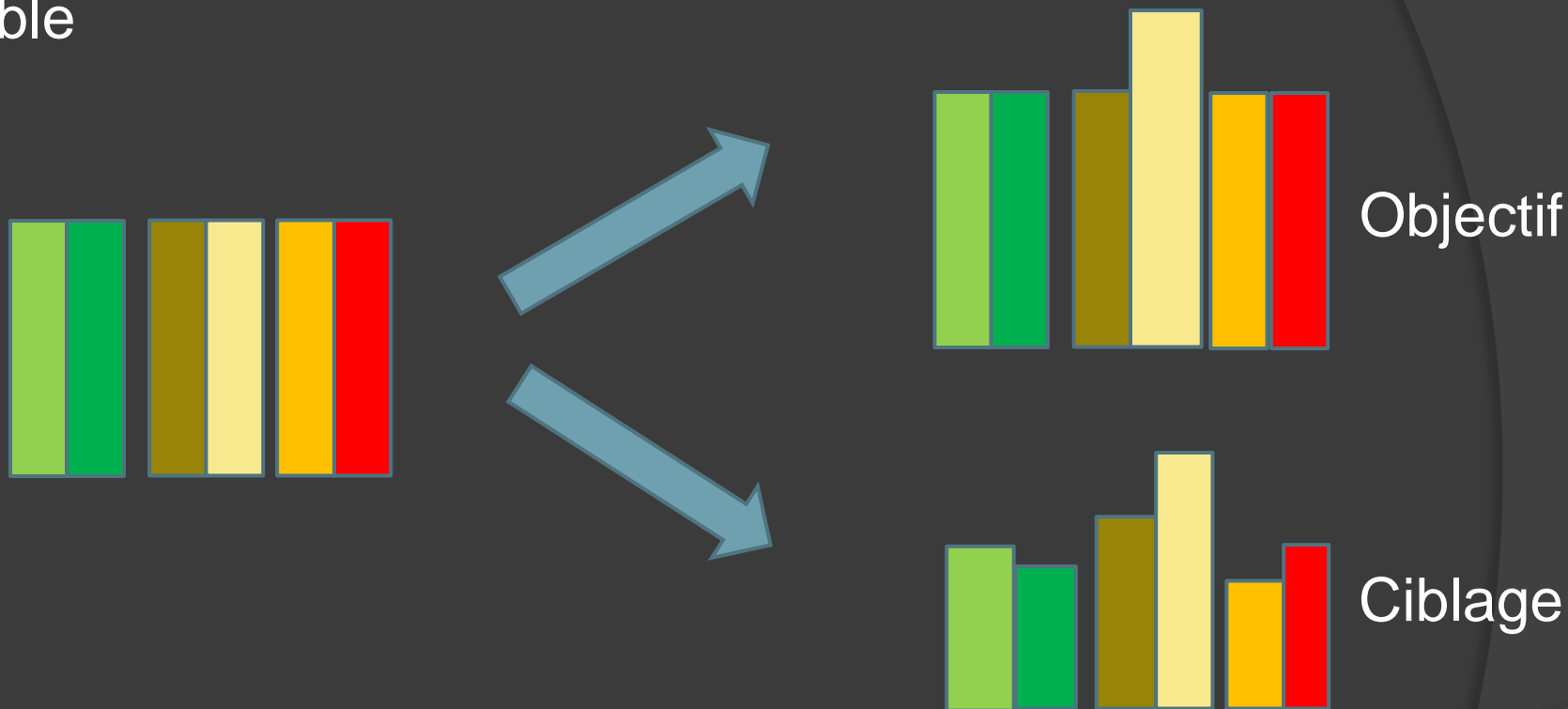
Décider d'un projet d'actions de déplacement

S'engager dans le milieu (oser entrer)

Et

Être autonome (en sortir indemne)

Cibler est un travail en « creux » et non en « relief » : il faut minimiser les autres dimensions pour faire ressortir celle(s) que l'on cible



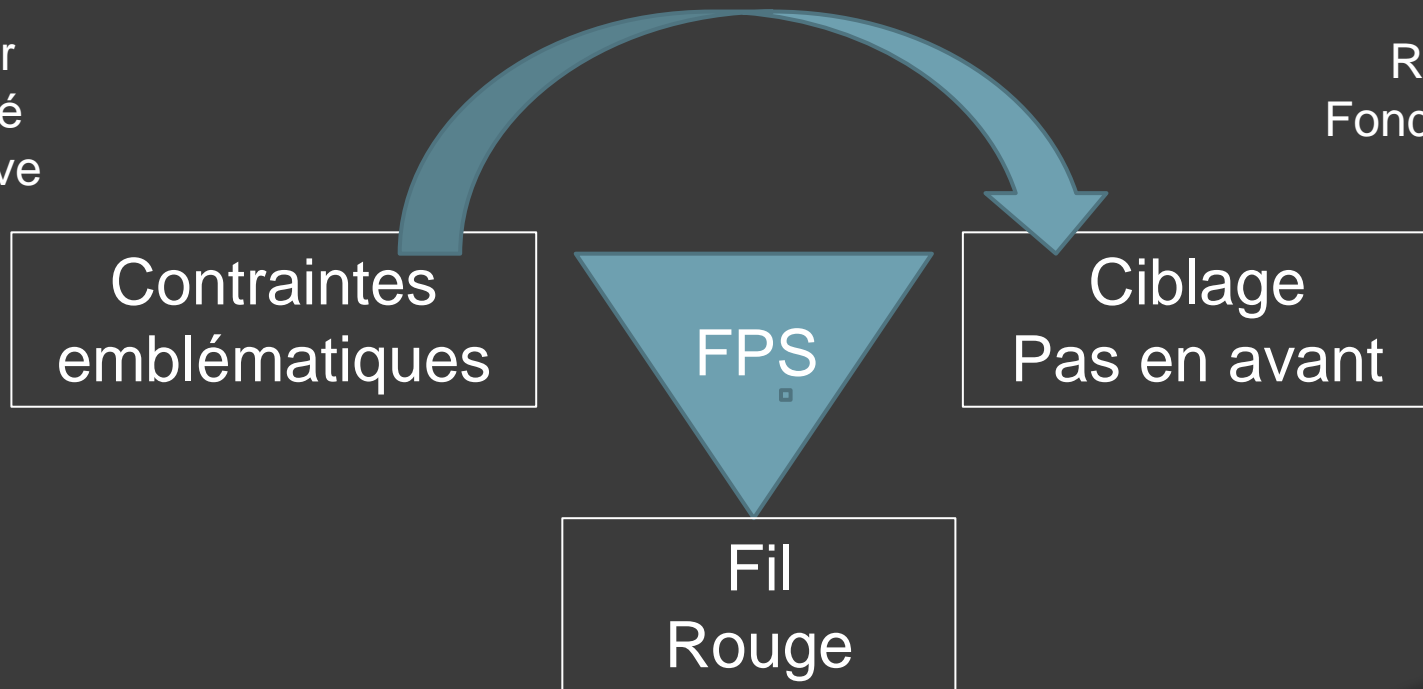
L'apprentissage selon Berthoz est un travail en « creux »
Inhibition créatrice

Mais pour obtenir ce ciblage il faut identifier une ou deux
contraintes emblématiques

Le cœur de la FPS

Orienter
L'Activité
Adaptative

Rupture
Fonds culturel



Bouclage sur le « pas en avant » (contraintes)

La contrainte emblématique oriente l'activité de l'élève

Tout en CD

1 seul Re / mise en jeu

L'enchaînement de trajectoires possibles suite au service dépend de manière **très limitée des réactions du serveur.**

L'enchaînement de trajectoires possibles suite au service dépend **d'une action du serveur**

J'ai du temps pour choisir
L'«**avantage**» à **exploiter est stable** dans le temps et lisible

Choix avant et pendant
L'«**avantage**» à **exploiter est lié à un signal (Re)** et lisible

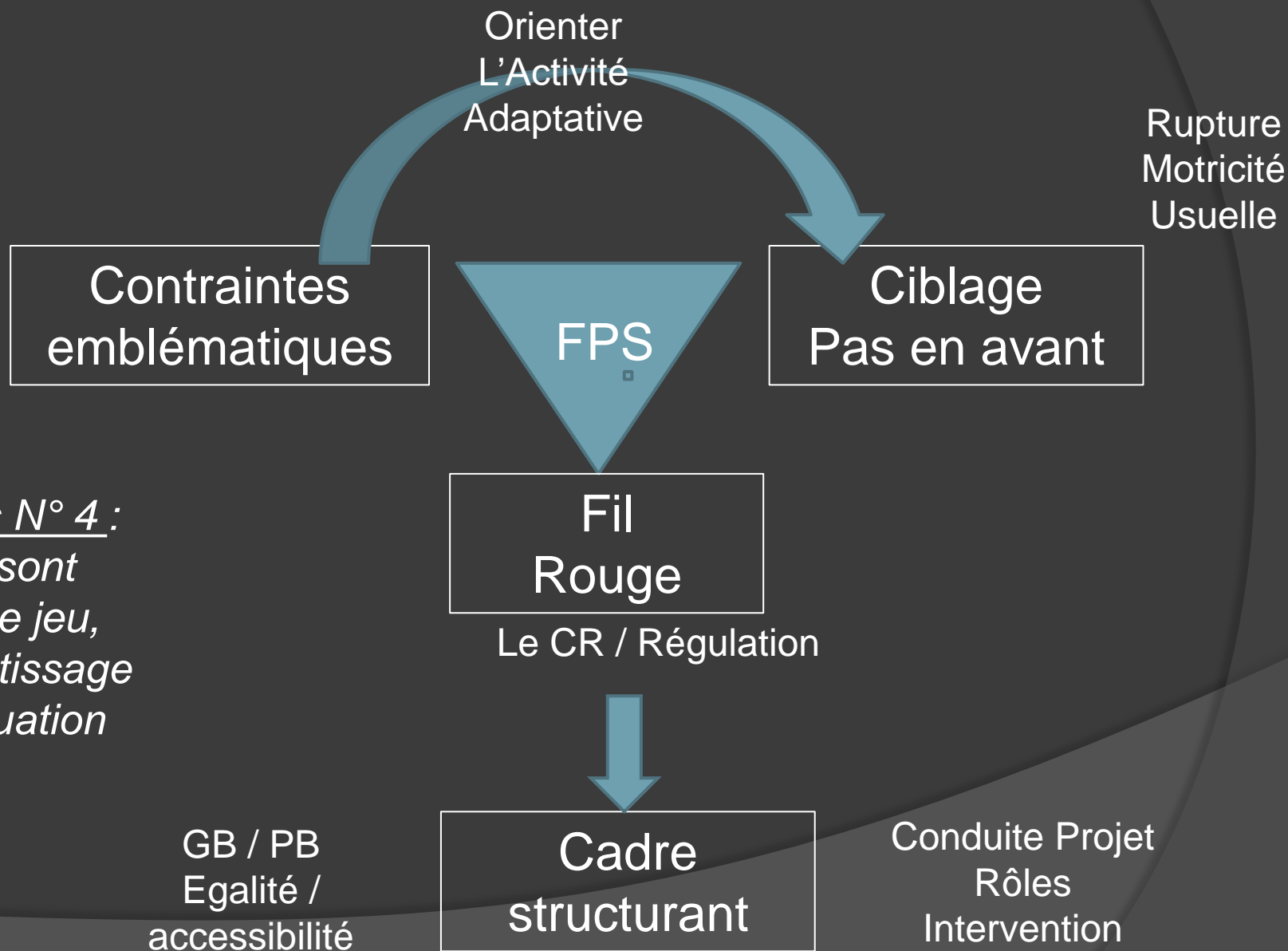
OE 1

Servir fort, se mettre à distance en CD pour donner de la vitesse à la balle dans le but marquer le point

OE 2

Servir fort, se mettre à distance en CD pour **au « bon moment » orienter** et donner de la vitesse à la balle dans le but marquer le point

Pour caractériser une FPS il faut préciser 4 composantes



*Parti pris N° 4 :
les FPS sont
source de jeu,
d'apprentissage
et d'évaluation*

Le cadre structurant : 2 versants

Les normes

Interroger la FPS / Égalité

Dépassement Accomplissement
Masculin Féminin
Concurrence Coopération
Conformité (règles) Divergence

Fil
Rouge

Le CR / Régulation



Conduite Projet
Rôles
Cadre Vie de classe
coopératif

Faire vivre la FPS pour observer et
changer ce

Conclusion sur la démarche de construction de'une FPS

Cibler

L'interaction OE accessible /CE / Fil rouge : le cœur de la FPS

Habiller

Créer un cadre structurant pour l'élève-apprenant-sujet-collectif à décliner en fonction du contexte

Tout cela nécessite réflexion-régulation-adaptation à partir des conduites de élèves : on est loin de la « magie »

Intervenir

Le ciblage :

1. oriente l'observation de l'enseignant
2. focalise l'attention de l'élève sur ce qu'il y a à faire
3. pousse l'enseignant de faire des retours qui « bouclent »

La posture : attention aux normes !

Illustrations des FPS « escalade »

3 FPS escalade	« Pas en avant »	Contraintes emblématiques
Agilité défi aux forces du milieu	Etre tonique sur l'avant des pieds pour gagner en précision et mobilité afin de mobiliser le train inférieur dans le déplacement	« Moul » hauteur faible capteur Pmains imposées + Pb
Vertige défi au «risque»	Rester concentrés, disponibles pour se coordonner lors des protocoles de sécurité en utilisant la « vache »	« Moul » En-Cordée vache Tps limite
Exploration défi à l'inconnu	Choisir un « bon » ordre de pose de mains pour négocier des changements de directions/volume dans une voie « à l'aise » inconnue.	Nouveau couloirs Voie facile-mains Tps limite

Cohérence Contraintes / fils rouges

	Contraintes emblématiques	Fils rouges
Agilité défi aux forces du milieu	« Moul » hauteur faible capteur ouverture	Les fautes de pied
Vertige défi au «risque»	« Moul » En-Cordée, vache hors-sol	Les erreurs de manip
Exploration défi à l'inconnu	Nouveau +chgt direction /volume Voie facile-mains Tps limite	Nbr prises touchées / Chgt de mains

FPS N° 1 : le « mouli-bloc » (agilité)

Contraintes :

Moulinette + capteur

Pmains imposées

Hauteur 4 dégaines

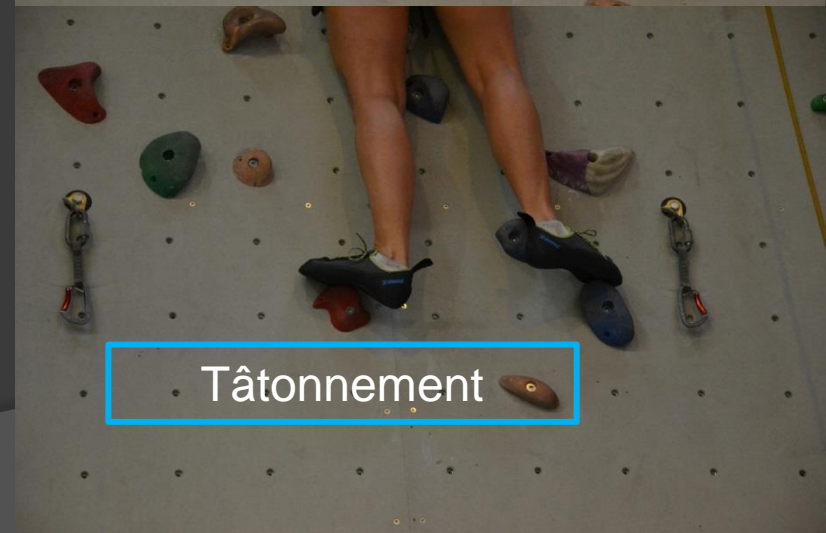
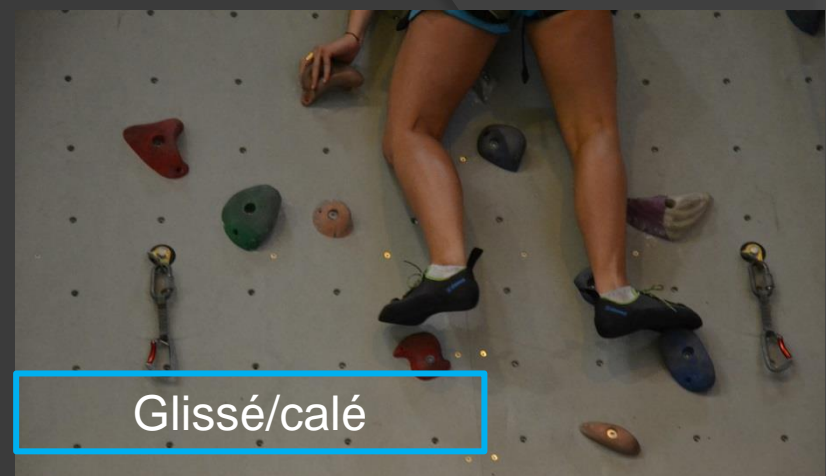
Fil rouge

Fautes de pieds

OE 1 : être tonique sur l'avant des pieds pour gagner en précision et mobilité afin de mobiliser le train inférieur dans le déplacement

FPS : « mouli-bloc »

Proposition doc-ressource CLG
½ voie (4 dégaines)
Couleur main /Pieds libre



Les « 3 + 2 fautes de pied »

- **Appui dessous de pied** : l'extrémité du bout de pied dépasse de la prise (carre interne)
- **Le pied qui glisse ou zippe** : facile à voir
- **Le pied qui tape** sur la paroi en faisant du bruit
- Le « **glisser-caler** » : le pied glisse le long de la paroi au dessus de la prise pour venir se caler sur la prise.
- **Le pied qui tâtonne** : le grimpeur teste la solidité de l'appui.

Apprendre à reconnaître et compter les « fautes de pied » qui constituent un fil rouge.

Extrait doc-ressource « agilité »

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE 4

A1 : Réussir un déplacement planifié dans un milieu naturel aménagé ou artificiel recréé plus ou moins connu

A2 : Gérer ses ressources pour réaliser en totalité un parcours sécurisé

A3 : Assurer la sécurité de son camarade

A4 : Respecter et faire respecter les règles de sécurité

Créer des chaînes d'appuis efficaces pour conduire son déplacement de façon économique

- Se déplacer en plaçant l'avant des pieds sur les prises afin d'être plus mobile et plus précis.
- Avoir une attitude tonique sur les pieds (pas de talon bas).



OE
CEDREPS

Étape 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints

- utilisation de manière privilégiée l'appui sous le gros orteil, carne interne ; pas de mobilité ou tâtonnement sur la prise ;

DES MODALITÉS D'ÉVALUATION

Voie 1 : assuré en moulinette, réaliser une voie entière dans la partie la plus haute de la structure artificielle en respectant le choix de couleurs pour les mains et/ou les pieds arrêtés avant le départ. Le grimpeur est assuré avec capteur et doit réaliser une chute (<1m) en haut de voie.

Critères d'évaluation : aisance et relâchement pour le grimpeur, communication et qualité de l'assurance pour l'assureur.

Voie 2 : assuré en moulinette avec capteur (corde tendue et non sèche), réaliser une voie de 5 m en respectant un choix de couleur de prises pour les mains (pieds libres).

Critères d'évaluation : idem bloc (difficulté de voie + fautes de pose de pied et déséquilibre non contrôlé).

Variante : dé-escalade pieds libre

FPS N°2 : « mouli-vache » (vertige)

Contraintes :

La cordée

La vache / se vacher

Pieds décollés du sol

Tps limite

Fil rouge

Fautes de manip

OE : Rester concentrés, disponibles pour se coordonner lors des protocoles de sécurité en utilisant la « vache »

Etape 1 : la cordée se prépare



Etape 2 :se vacher et assurer



Etape 3 : Gr se vache et fait autre chose



Etape 4 : Gr redescends
« mouliné » et fait autre
chose

Etape 5 : Gr assure l'assureur
pour qu'il redescende au sol.

Etape 1 bis : on change les rôles



Des possibilités d'adaptation mais toutes et tous vient la situation assurer « hors sol »



1 seul et même OE pour toutes et tous, mais des niveaux de réalisation différents (compétences)

FPS N°3 : les « couloirs » (exploration)

Contraintes

Les couloirs, les changements de direction, les volumes

Voie à « vue » et accessible

« Mouli tête » ou « moul »

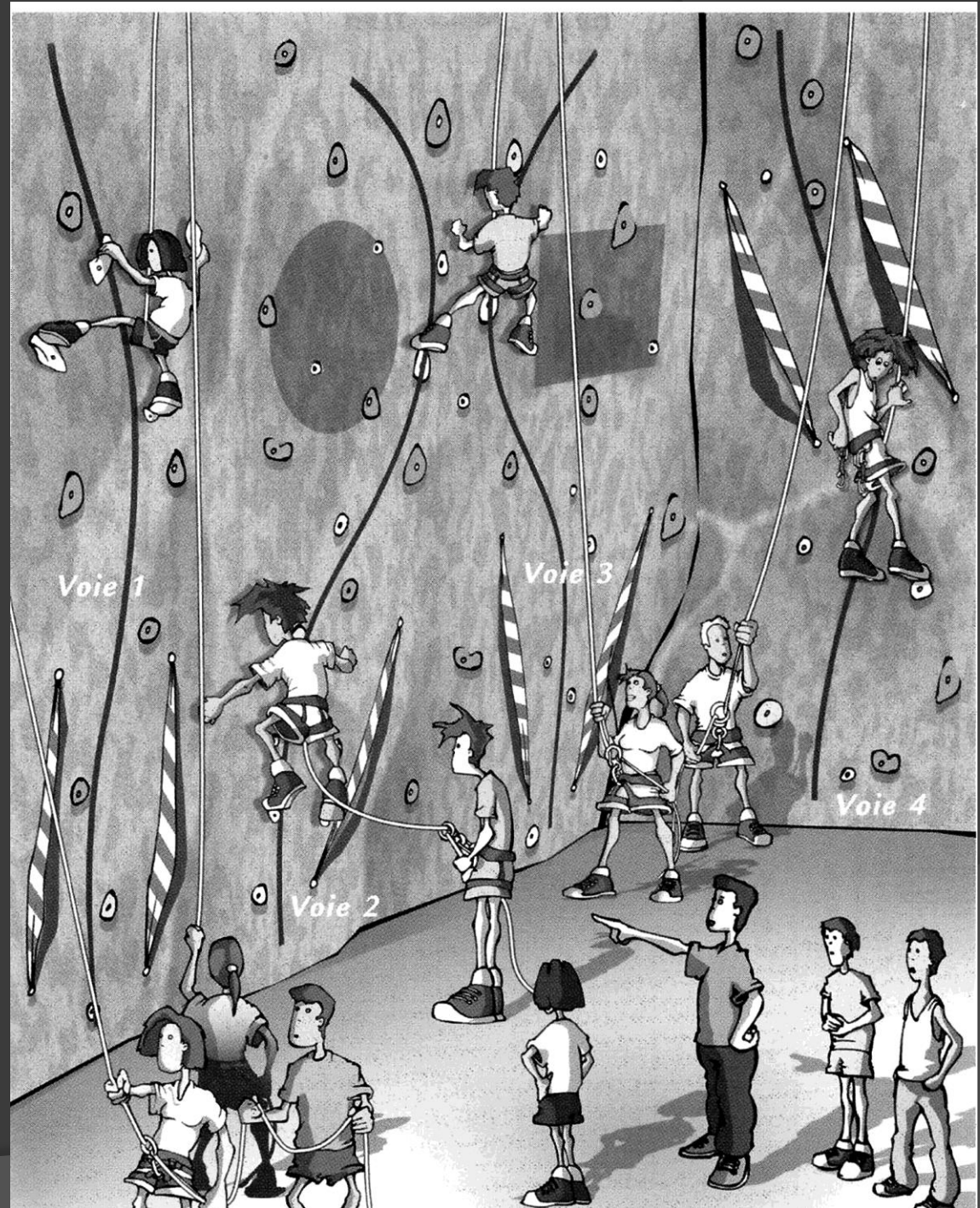
Le temps limité

Fil rouge

Nbre de prises touchées et utilisées au dessus des épaules

OE : Choisir un « bon » ordre de pose de mains pour négocier des changements de directions/volume dans une voie « à l'aise » inconnue.

Utilisation d'élastiques pour délimiter les couloirs et les zones à éviter



Apprendre dans et autour de la FPS

La dynamique grande boucle / petite boucle

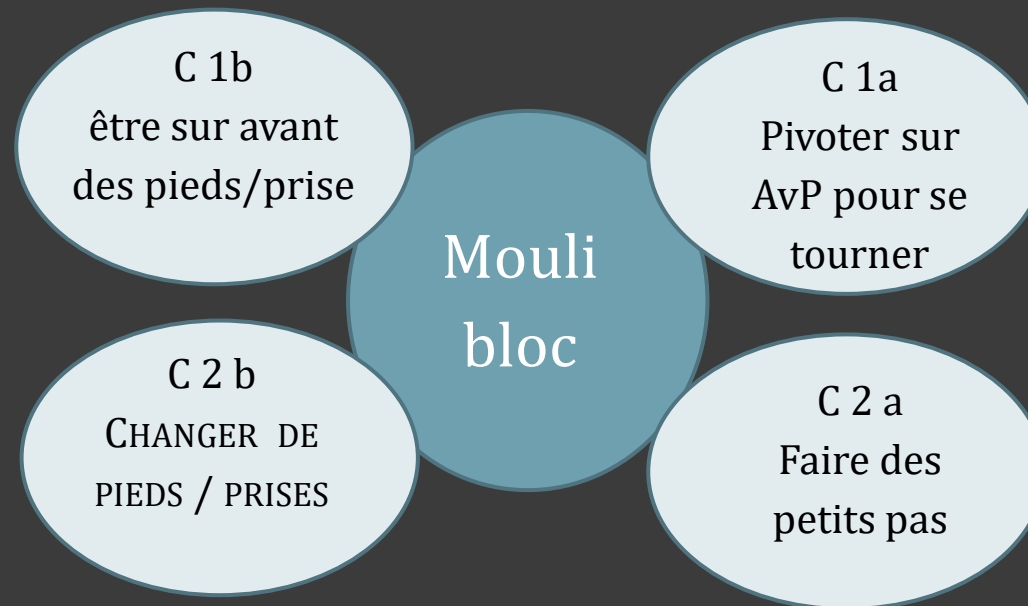
2° étape : choisir une stratégie parmi les 3 stratégies possibles pour mettre en œuvre la dynamique GB/PB

1. **Jouer dans la FPS : Une contrainte secondaire** : modifier certains paramètres de la FPS pour orienter sur un savoir particulier. Cette contrainte peut prendre la forme d'une intervention guidée par le prof.
2. **Un Zoom** : « découper » un moment de la FPS pour “zoomer” sur une partie de la FPS et densifier le travail
3. **Un dispositif spécifique** : proposer des situations (SJ + SF) différenciés ou non (groupements), au cœur de la leçon ou lors de l'échauffement (routines)

Les petites boucles n'ont de sens que si elles s'articulent le *dans le temps d'une leçon* aux activités dans la grande boucle.

GB/PB : IDENTIFICATION DU RAPPORT CIBLAGE OE / CONNAISSANCES

1° étape : identifier de 2 à 4 des connaissances associées à l'OE



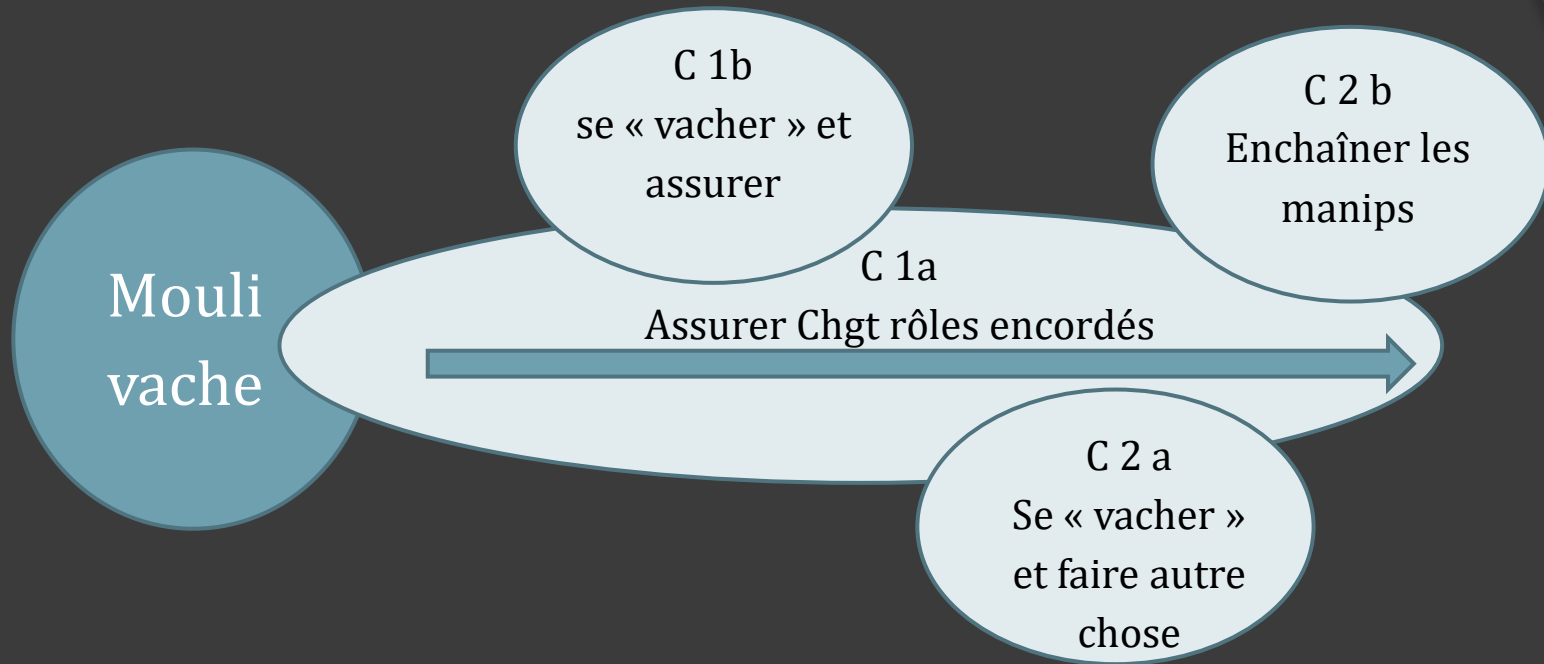
2° étape : choisir une stratégie / contexte (Classe et PPSAD)

Stratégie 1 C1b : on compte les fautes de pieds

Stratégie 2 C1b : travailler les « plats » pieds de face

Stratégie 3 C1b : voie 6a pieds imposé, Mains libres

1° étape : la connaissance clé associées à l'OE



2° étape : choisir une stratégie / contexte (Classe et PPSAD)

Stratégie 1 : impossible / sécurité

Stratégie 2 C1 b : C1a + C1b (au sol)

Stratégie 3 C1b : atelier « vache »

C'est l'OE Ciblé qui est le repère pas la forme de la FPS

Illustration en C à partir
de propositions Mottet, Salliot, Testevuide

Revenir à l'activité de l'orienteur pas la course d'orientation

Réguler
Paysage rencontré/ Imaginé

Imaginer un
enchaînement de
« lignes » /carte et
le décor autour du
poste

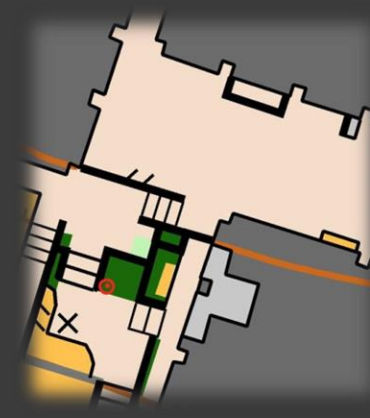
S'engager,
oser se perdre
/ se retrouver

Le milieu conditionne l'AAP donc le ciblage

Forêt



Square



Les « lignes » : éléments réels sur l'on peut suivre, longer

L'environnement du poste

OE « Forêt »

reconnaître, suivre et enchaîner des lignes de niveau 1/2

OE « Square »

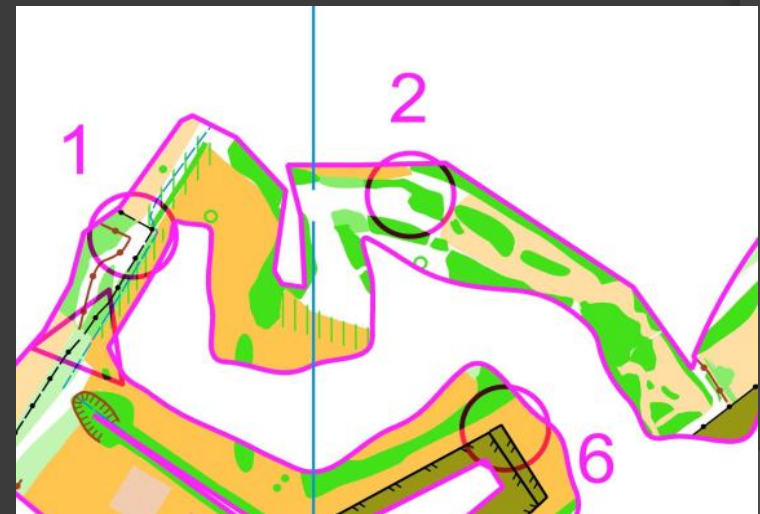
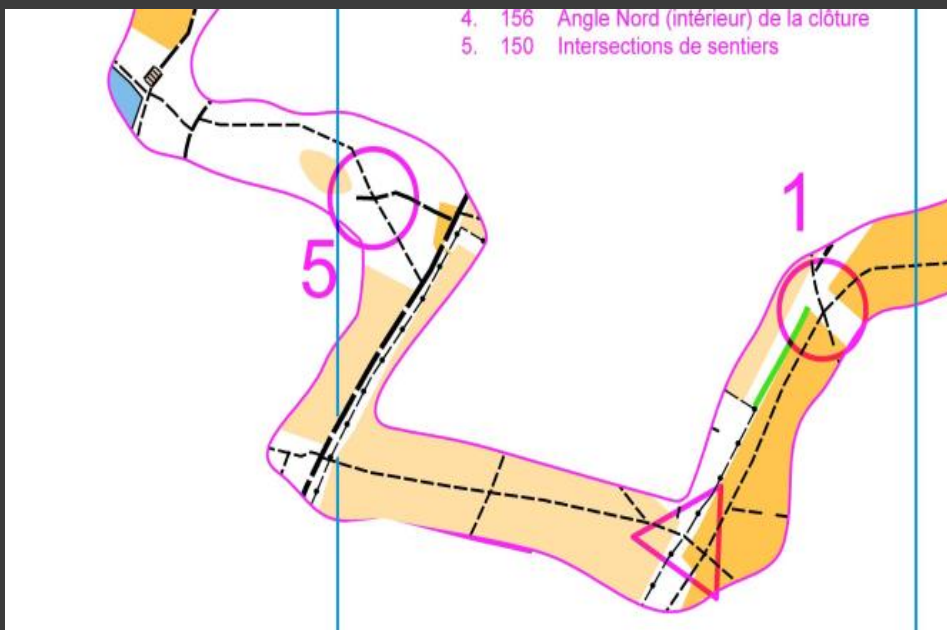
Choisir et attaquer le poste:

FPS : Corridor

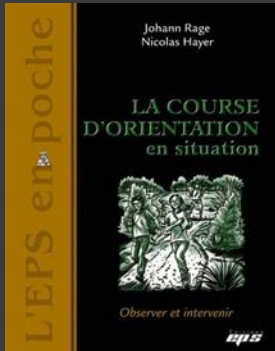
FPS : Shaker

FPS « Corridor » : un habillage pertinent de l'OE (Mottet, 2015)

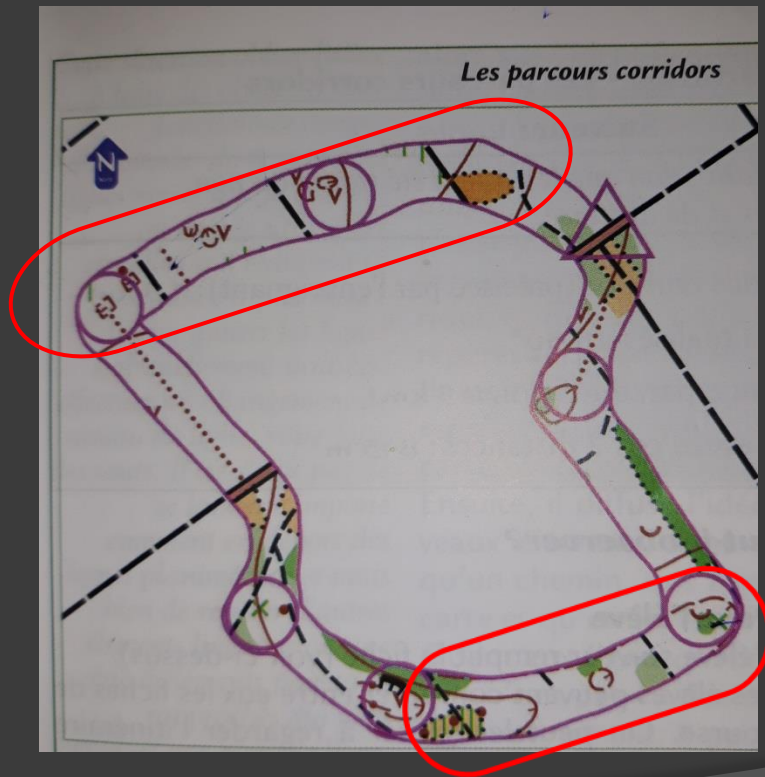
les lignes à suivre non masquée par le surlignage
- postes représentés sur la carte de manière à ce que l'élève puisse adapter son attention selon le cas au suivi de lignes ou à la recherche du poste (+possibilité de se recalier)



Le corridor invite reconnaître, suivre et enchaîner « les lignes » ;
c'est la contrainte emblématique mais à condition de



Une FPS EST ciblé sur un OE.
“Le choix de l’OE est premier, la FPS n’en est qu’une conséquence” (J.L Ubaldi et co., 2018)



Des dérives possibles...
La FPS plutôt que l’OE :
Exemple d’une mauvaise compréhension de la notion de FPS :
la FPS sans l’OE.

Mais tout n'est pas FPS

Toute Forme Scolaire d'une PPSAD n'est pas une
FPS au sens du CEDREPS

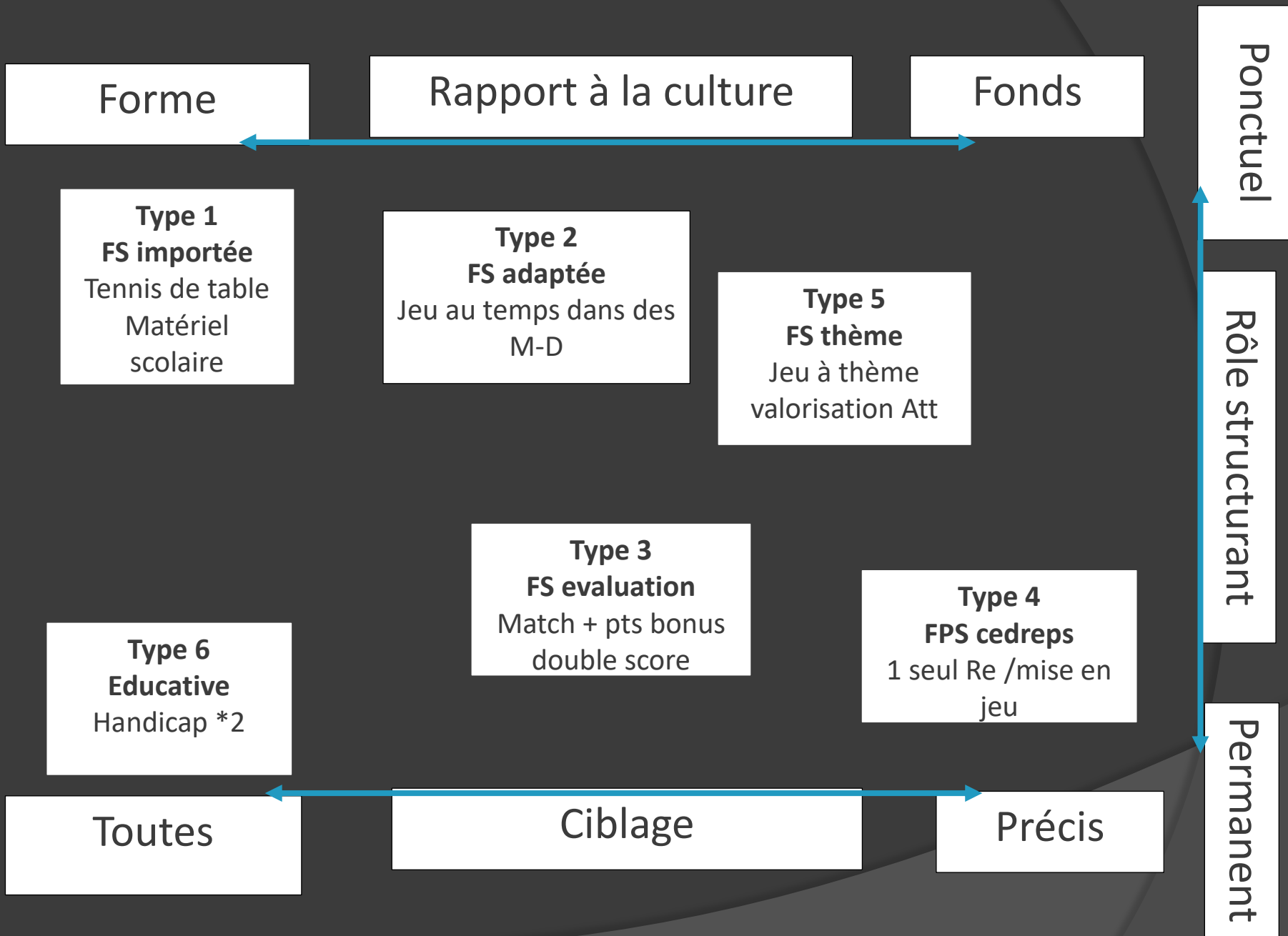
Quelques repères pour situer la FPS dans le champ des Formes Scolaires d'une PPSAD

Le Concept d'APSA est imprécis, à mi-chemin entre Pratique Sociale et produit d'une transposition didactique, Pratique Scolaire

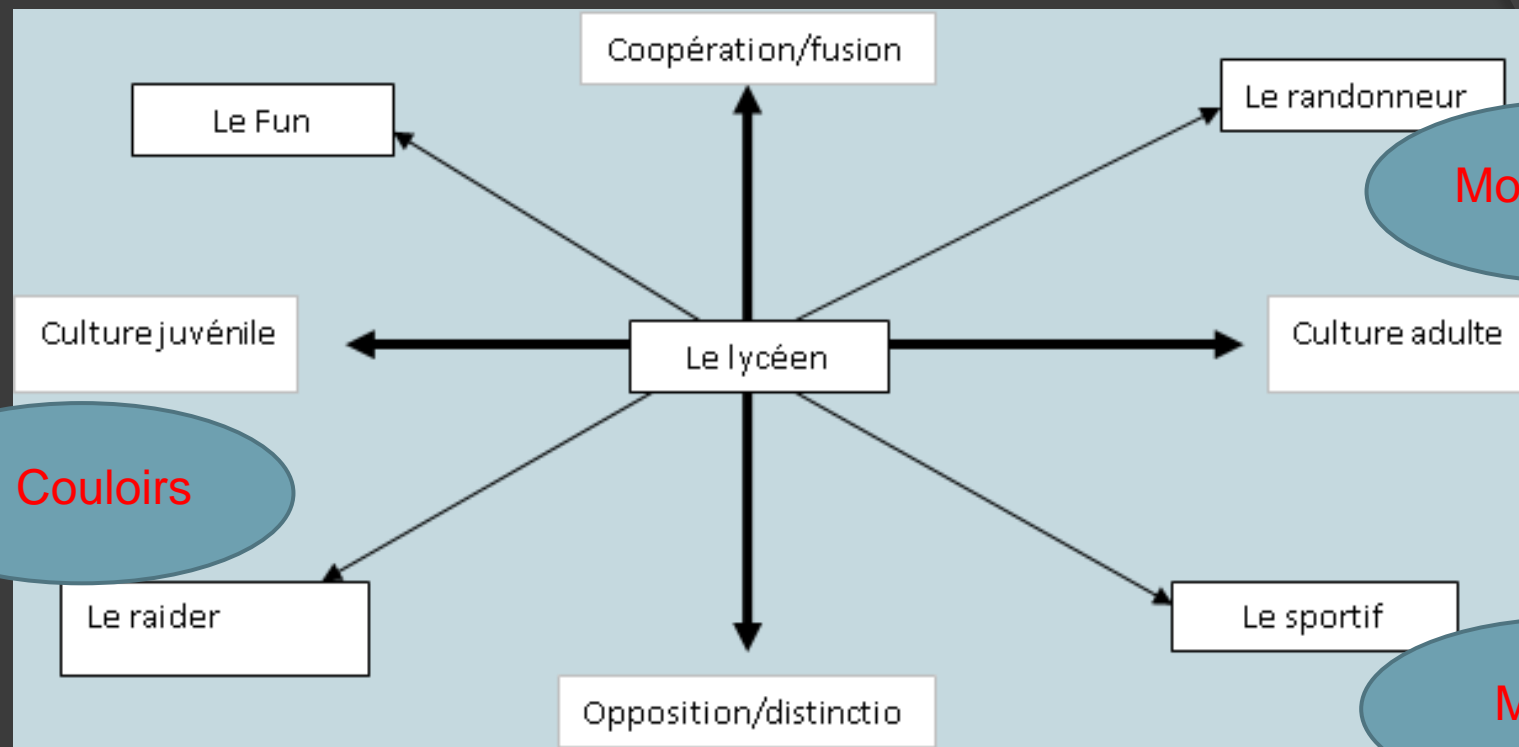
Le Concept d'APSA entretient la confusion entre Pratique et Activité.

« *forme scolaire* » d'une APSA dans les textes

- adapter la *PPSAD* aux **contraintes scolaires**
- tenir compte de la **diversité** et hétérogénéité des élèves,
- favoriser le **plaisir** et l'engagement des élèves
- faire en sorte qu'elle soit porteuse d'un **fond culturel**
- sont fondées sur des **valeurs** de l'école
- se veulent **porteuses d'apprentissage**



En 2000, dans la revue de l'AEEPS et dans les prog LY

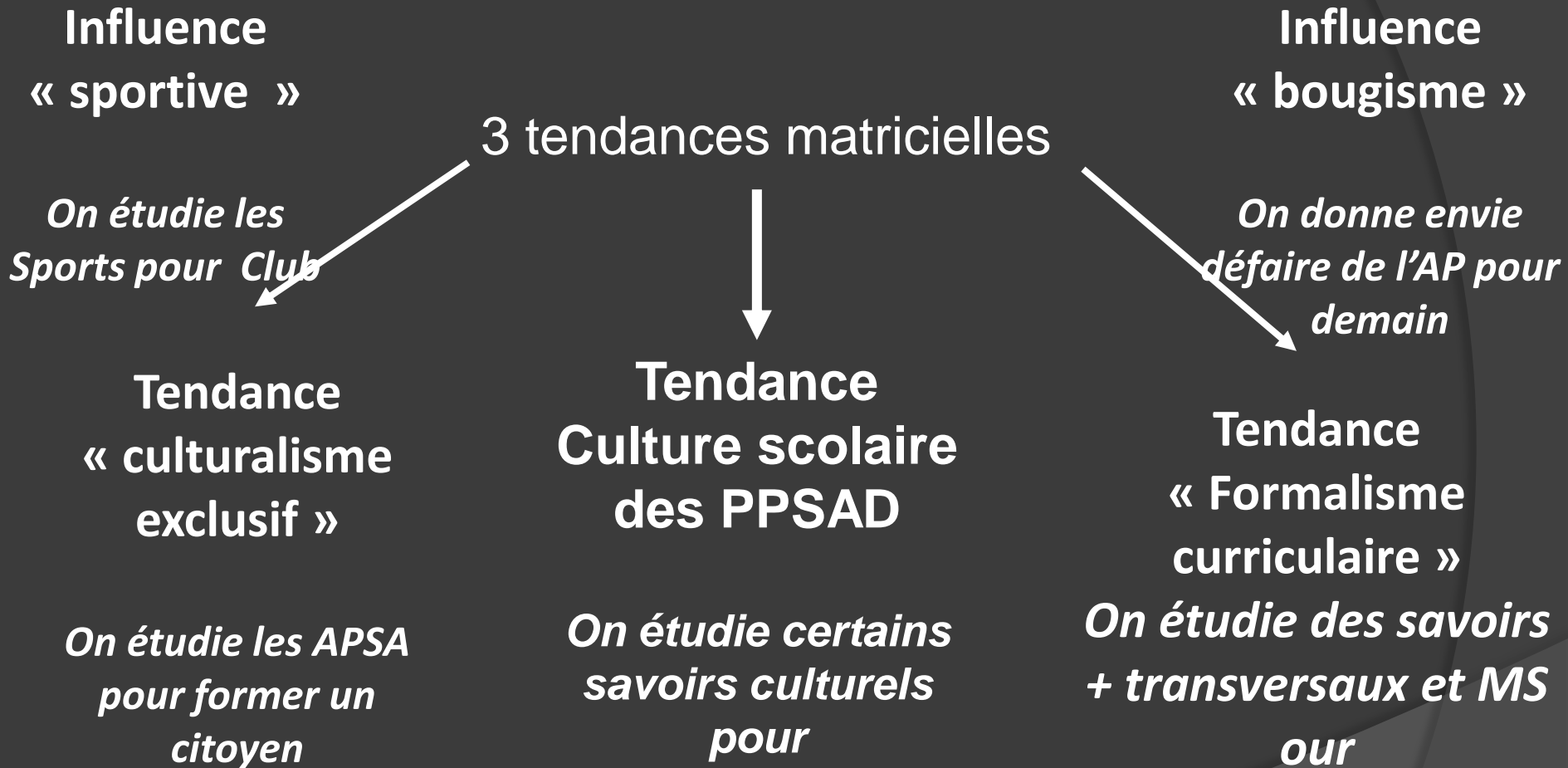


« Alors la piste suivante serait de dépasser la référence aux APPN... L'objectif au lycée serait alors de proposer et de se construire au travers d'expériences corporelles et non plus d'APSA. L'enseignant aurait alors à choisir et organiser des modalités de pratique permettant de les servir et ce dans un souci d'ouverture. Il s'agit donc d'une forme de plaidoyer pour une approche anthropologique de l'EPS où « l'important c'est l'imaginaire, l'émotion, le symbole » B Jeu.

Merci pour votre attention

l'EPS aujourd'hui du point de vue des savoirs?

R Dhellemmes (C14, 2015) et Testevuide S (C17,2020)



Le chemin à explorer