

**"La pédagogie du
jeu, une
méthode active
de la plongée à
part entière"**

MEMOIRE D'INSTRUCTEUR NATIONAL
Sous le parrainage de Eric HEBERT et de Philippe AIZPURUA

S o m m a i r e

1. INTRODUCTION	5
2. D'ENTREE DE JEU	8
2.1 A quoi peut servir le jeu ?	8
2.2 Pour enfant et adulte aussi	9
3. LE JEU ET LA FORMATION	11
3.1 Une pédagogie ludique	11
3.2 Qui peut appliquer cette pédagogie du jeu ?	13
3.3 Qu'est-ce que le jeu ?	13
3.3.1 Ce que le jeu n'est pas	14
3.3.2 Le jeu éducatif	15
4. LES METHODES ACTIVES ET LA PEDAGOGIE DU JEU	18
4.1 Définition de la méthode active	18
4.2 Les méthodes de découverte	19
4.3 Les méthodes actives proprement dites	19
4.3.1 Caractéristiques générales des méthodes actives	20
4.3.2 La simulation englobe la pédagogie du jeu	23
4.3.3 Les autres méthodes actives	24
5. LE LUDIQUE EN PLONGEE	25
5.1 Le ludique est une source originale d'apprentissage	25
5.2 Le ludique est accepté dans le monde associatif	26
5.3 La pédagogie du jeu tient souvent à un fil d'Ariane	27
5.4 Le jeu s'adapte avec des bonheurs différents aux situations de formation en plongée	28
6. EN QUOI LA PEDAGOGIE DU JEU DEVELOPPE CHEZ LE FORMATEUR DES QUALITES DE PEDAGOGUE	30
6.1 Un savoir-faire qui s'appuie sur le vécu du moniteur	30
6.2 L'adaptabilité du moniteur	30
6.3 La créativité du formateur	31
6.4 La réactivité du pédagogue	32

7. APPRENDRE LA PEDAGOGIE DU JEU	34
7.1 Concevoir, Organiser, Construire, Evaluer	34
7.2 L'objectif de séance	35
7.3 Le comportement observable	36
7.4 Les conditions de réalisation	36
7.5 Les critères de réussite	37
7.6 Fiches de jeux éducatifs	38
7.7 D'autres exemples de jeux lors de séances en piscine	46
8. PISTES DE REFLEXION POUR EVITER DE FAIRE ECHEC ET MAT EN UTILISANT LE JEU	50
8.1 Des moniteurs heureux dans le ludique	50
8.2 Un objectif pédagogique bien cerné	52
8.3 Un transfert indispensable	53
8.4 La notion de plaisir en plongée	55
8.5 L'évaluation dans la pédagogie du jeu est une notion fondamentale	56
8.6 Exemple de fiche d'une séance en piscine	62
9. COMMENT FABRIQUER DES EDUCATIFS	63
9.1 L'idée de base	63
9.2 La fabrication d'éducatifs ludiques	64
10. RETOUR SUR EXPERIENCE DE CLUBS ASSOCIATIFS AVEC LE LUDIQUE	72
10.1 Club N°1	72
10.2 Club N°2	73
10.3 Club N°3	74
11. CONCLUSION	77

1. INTRODUCTION

Etudier le jeu n'a rien d'un jeu d'enfant. C'est à partir de mes propres interrogations, dans le cadre de mon activité de moniteur de plongée, que j'ai pensé le contenu de ce mémoire. Introduire le jeu dans la formation du plongeur de tout âge revient à mêler plaisir du jeu et apprentissage. Or ce ne sont pas là des notions que le sens commun ni même un grand nombre de formateurs rapprochent volontiers. Selon la plupart des « ludologues », le jeu utilisé à des fins de formation ne serait plus un vrai jeu, le jeu s'évanouissant dès qu'il est récupéré par le formateur. Et, pour un nombre non négligeable de spécialistes de pédagogie, la formation perdrait son sérieux et son efficacité dans l'utilisation du ressort ludique.

Les deux notions appartiendraient à des camps opposés. Comme le rappelle Philippe ARIES¹, les humanistes de la renaissance avaient déjà perçu les possibilités éducatives des jeux ; les jésuites en particulier les assimilèrent, les introduisant officiellement dans les programmes contrôlés et choisis (avec une place prépondérante pour les jeux sportifs). Les jeux devinrent dès lors des moyens d'éducation aussi estimables que les études.

Ce petit rappel historique pour seulement évoquer, qu'à toute époque, des jeux ont été inventés et utilisés à des fins pédagogiques. Le puzzle servit avant tout pour enseigner la géographie, le mastermind est la création d'un ingénieur américain contemporain soucieux d'aider son fils à développer son esprit logique. Les pédagogues de l'Antiquité s'appuyaient déjà sur des jeux de cartes pour faire découvrir ou réviser des connaissances.

¹ Historien français mort en 1984, il aimait à se qualifier « historien du dimanche »

Ces jeux différaient dans leur composition de ceux que nous connaissons aujourd'hui. Au XVe siècle par exemple, ils ne comportaient pas de faces à points comme aujourd'hui et les figures représentaient les états de la vie, les muses, les sciences, les vertus, les planètes. Ces thèmes trouvaient naturellement une utilisation d'enseignement.

On ne compte plus également les jeux détournés de leur but originel de délasserment et de divertissement pour servir la formation. On peut citer presque tous les jeux classiques, la seule limite étant l'imagination du formateur.

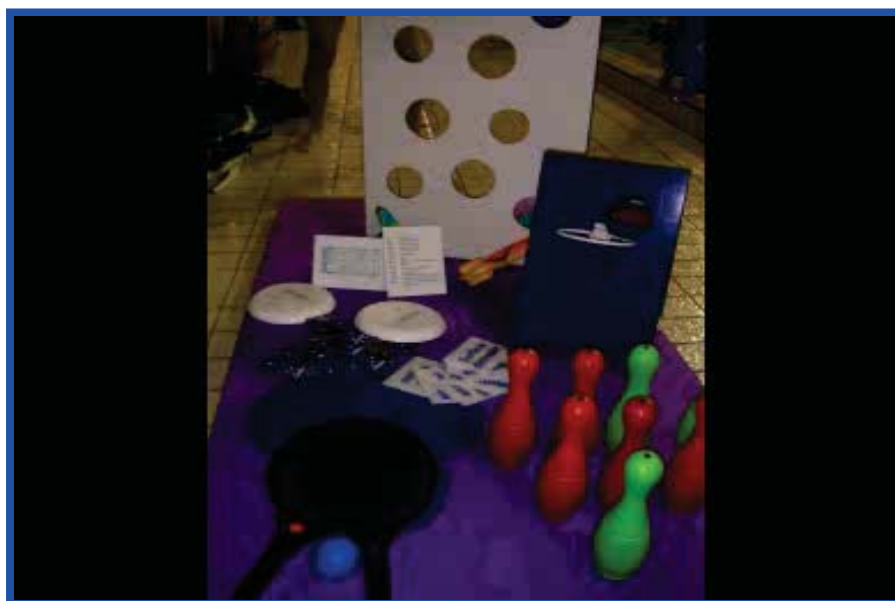
Malgré ces multiples unions fertiles, on reste méfiant sur l'intérêt des épousailles du jeu, de la formation en général et du plongeur en particulier. Elles semblent pour certains contre nature, inutile, voire inefficace. Et que dire lorsqu'en plus, on propose des jeux aux adultes dans la formation ?

Quelle que soit la méthode que l'on choisit, favoriser la démarche de la découverte de la plongée subaquatique et la possibilité de renverser ses perspectives habituelles en évoluant dans un environnement exceptionnel demeure un élément essentiel. Des supports, des techniques, des démarches très diverses le permettent ; la condition la plus importante pour cela se caractérisant par le talent du moniteur qui doit aider à cet apprentissage.

On ne peut pas dire que la pédagogie du jeu soit la seule solution ou qu'il s'agisse d'une solution miracle, mais ne pas essayer est assurément dommageable au risque de passer à côté de quelque chose d'innovant et d'efficace. C'est en relisant l'étude socio-économique de 2006 que j'ai noté cette phrase en page 52 : « Sans préjuger de la qualité des formations, on peut constater que les formations dans le milieu associatif sont plus longues.

Pour les clubs de l'intérieur et de façon très générale, la progression se fait d'un niveau par saison. Cela peut être un atout qualitatif, mais peut aussi être dissuasif par rapport à la demande d'une partie du public. Dans tous les cas le nombre de plongées, l'entraînement physique et la durée des formations sont plus conséquents que dans les filières commerciales ».

J'y ai noté comme un reproche ou un sous entendu, sûrement mon côté mythomane qui se réveille. Nos formations sont longues et c'est bien la réalité. Une dose de ludique ne peut qu'adoucir une longueur de formation qui, par ailleurs, comporte aussi une dose non négligeable de convivialité qui fait que nos clubs sont si accueillants.



[Film de Présentation de la pédagogie du jeu. Cliquez sur l'image.](#)

2. D'ENTREE DE JEU

2.1 *A quoi peut servir le jeu ?*

Le jeu en plongée n'est pas une fin en soi, mais un moyen qui devrait permettre une meilleure approche du savoir être et savoir faire par le biais d'une plus grande émulation. Il s'adresse surtout mais pas exclusivement à la plongée en piscine. Le fait que le jeu puisse maquiller en quelque sorte l'effort ou la difficulté au regard d'apprentissage précis permet souvent d'aborder la formation sans stress.

Lorsque le plongeur joue, il devient l'acteur de sa formation. Il se sent capable de progresser et évalue seul sa progression. Il le fait dans un rythme qui lui est propre, lui permettant d'appivoiser les trois dimensions de l'espace tout en maîtrisant son équilibre. Il peut même dans un cas où il ne se sent pas compétent faire des retours ou arrêter de jouer pour chercher à améliorer une compétence.

Nos élèves plongeurs sont souvent véritablement performants. Pour le constater, il faut les placer dans des situations d'apprentissage. Le jeu bien utilisé est un moyen miniaturisé de le faire. Ce mot « miniaturisé » n'est pas anodin, car il exprime clairement la place du jeu dans la formation du plongeur. Il met l'élève en situation pour recréer un environnement, une attitude ou un geste proche de la réalité.

On peut inventer une multitude de règles avec toujours un comportement, une condition de réalisation et des critères de réussite. L'exemple du basket est parlant. Le ballon peut servir au football, au rugby, au basket, au ballon prisonnier, etc.

Le jeu reste frivole, futile, ce qui en fait un objet d'apprentissage important et surtout ludique. En outre, le fait

d'être dans l'eau nous donne le droit d'essayer des choses que l'on ne tenterait pas dans la vie terrestre.

La plongée nous fait sortir de notre réalité quotidienne et le jeu amplifie cela en évitant dans nos piscines l'ennui et la répétition des gestes d'où son importance pour nos plongeurs en formation. Avec le jeu, on peut non seulement leur apprendre les bases mais aussi les perfectionner dans tous les domaines de la formation. On peut aborder des phases particulières telles que le poumon ballast sans difficulté puisque l'aspect affectif est atténué par le jeu.

Jouer pendant la formation du plongeur est une activité dans laquelle on prend des décisions. Tout jeu est lié à une série d'options qui mène soit au but défini par le moniteur soit au but décidé par le joueur. Le moniteur qui utilise la pédagogie du jeu procède par détour, par de l'indirect, l'apprenant n'est pas ou peu conscient du but ultime visé. Le jeu du frisbee, par exemple, permet de travailler l'équilibre mais aussi la respiration sans que le plongeur en soit totalement conscient. On est totalement dans ce que l'on nomme la transversalité de la formation avec un élève qui a la possibilité d'intégrer plusieurs compétences dans une séquence de séance.

La pédagogie du jeu comme toute autre forme de pédagogie a ses forces et ses limites. Elle convient à certains et peut déplaire à d'autres. Elle peut aider à mieux saisir certaines notions, certaines techniques comme d'autres pédagogies peuvent le faire.

2.2 Pour enfant et adulte aussi

Bon nombre de moniteurs pensent « enfant » lorsque l'on aborde le jeu en plongée. Certains amis qui ont été mis dans la confiance du thème de ce mémoire ont rapidement interprété

cela comme de facto devant s'adresser aux moniteurs travaillant avec les enfants.

Notre vision de l'acte pédagogique, notre perception des choses ne peut pas nous limiter uniquement à l'enfant.

Plusieurs auteurs comme HUIZINGA, CAILLOIS ou AVELINE ont tous, à leurs époques, mentionné le jeu comme un acte pédagogique essentiel.

Ils ont fait ces analyses en regardant les hommes évoluer. Ils alimentent depuis toutes nos réflexions sur le sujet et surtout sur notre vision du jeu dans l'acte pédagogique. Ils savent nous rappeler et ils nous confirment par leur propos que l'homme de tous âges....joue !

Si nos premières réflexions sur le jeu et sur sa dynamique pédagogique semblaient nous limiter aux enfants, ce n'était que par une sorte de limitation de nos pensées.

Cette restriction vient également de notre manque de retour d'expérience ou d'un manque d'ambition et d'ouverture. Mais pour se convaincre que le jeu est utile aussi pour les adultes, il suffit de le tester lors d'un baptême en piscine. Le stress des premières bulles disparaît dès qu'il faut renvoyer un ballon ou lorsqu'il faut jouer au morpion dans deux mètres d'eau. « J'avais l'impression de ne pas pouvoir respirer au début, puis j'ai totalement oublié le détendeur lorsque nous avons joué ». Voilà le type de réflexion que nous entendons lorsque nous pratiquons avec des jeux.

3. LE JEU ET LA FORMATION

3.1 Une pédagogie ludique

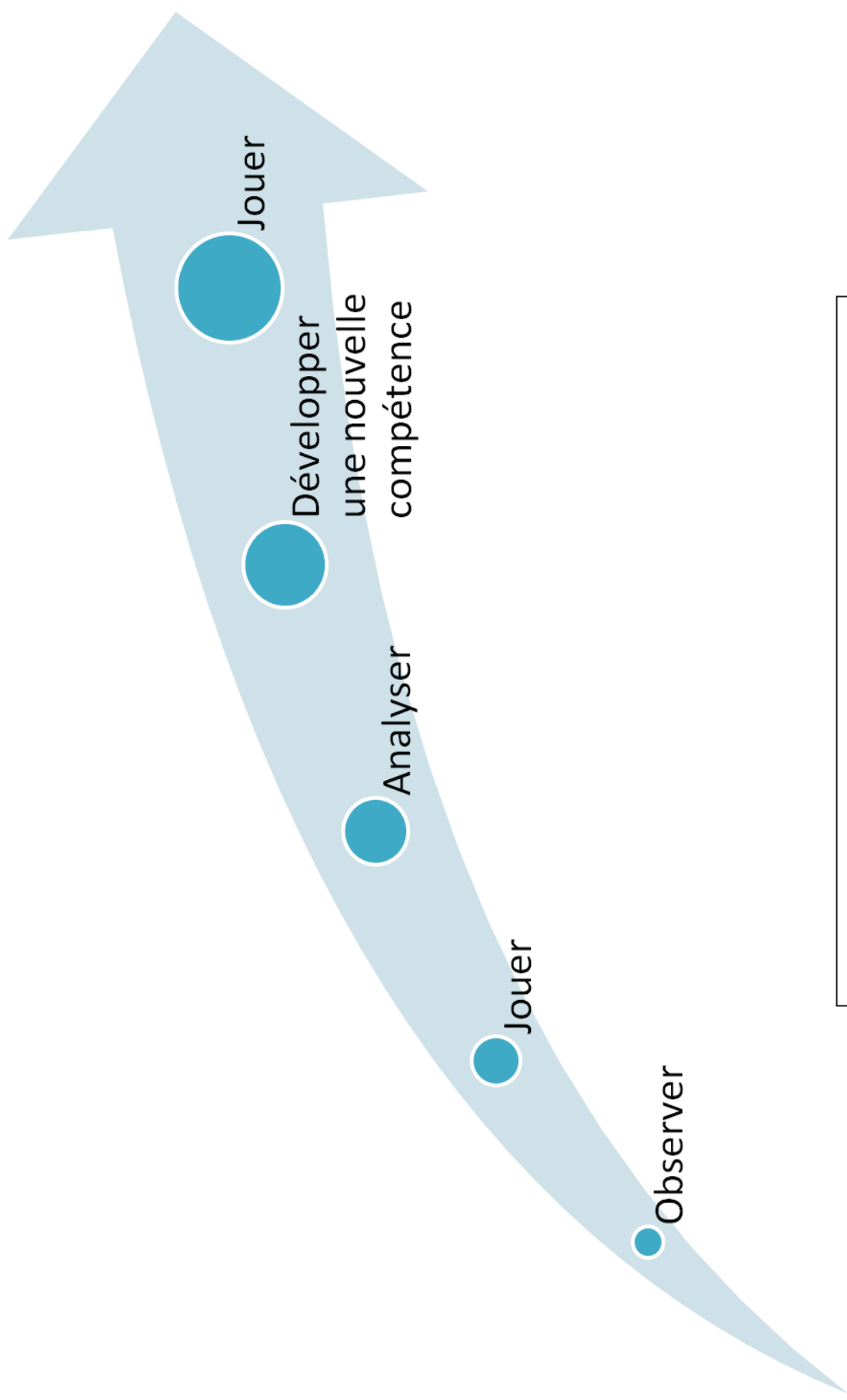
Dans son essence même, la notion de pédagogie est une notion axée sur la structure, dans un sens formel et précis, tout en permettant un enrichissement inconditionnel de connaissances nouvelles et surtout dans ce qui nous intéresse ici de savoir-faire. On peut dire que c'est l'art de transmettre un savoir et des connaissances nouvelles. Ainsi, tout savoir incomplet ou nouveau peut, à l'aide d'un acte pédagogique adéquat, s'intégrer aux connaissances et aux compétences de l'élève. Le résultat de cet acte pédagogique vise essentiellement la transmission d'un savoir par le biais de l'enseignement de telle sorte que l'apprenant puisse l'intégrer, le généraliser et l'induire dans son registre de connaissances.

Pour se faire, il y a donc deux acteurs importants et l'un comme l'autre démontrent des limites précises.

- ° Le pédagogue avec sa personnalité, ses compétences et son expérience.
- ° L'élève avec sa personnalité, son peu d'expérience et quelques compétences.

C'est ainsi que pour favoriser l'élève, nous aurons diverses pédagogies à notre disposition. Néanmoins, aucun moniteur ne peut appliquer efficacement toutes les pédagogies. Il aura tendance à privilégier celle qui s'harmonise le mieux avec sa personnalité. Il pourra utiliser de façon moins approfondie deux ou trois autres à l'occasion.

C'est ainsi que la pédagogie du jeu ne peut et ne sera pas appliquée par tous les moniteurs.



La pédagogie du jeu développe de nouvelles compétences



3.2 Qui peut appliquer cette pédagogie du jeu ?

La question n'est pas juste de savoir si utiliser le jeu est pertinent ou pas. Bien plus que cela, il est un concept global qui peut s'apparenter à une philosophie. Si le jeu est un moyen, il touche également à l'ambiance, au rythme de formation, à la personnalité des élèves et surtout il utilise l'environnement pour arriver à ses fins. Tous les moniteurs peuvent appliquer cette pédagogie et c'est une technique particulièrement bien adaptée à notre activité.

Dans cette perspective, il est donc important de clarifier l'approche qui, de fait, est plus une approche axée sur le ludique pouvant utiliser divers moyens.

3.3 Qu'est-ce que le jeu ?

Pour comprendre le jeu, il faut bien se référer aux usages, à ce qui est dénommé ainsi. La seule définition légitime ne peut être que descriptive, celle qui, à l'image des dictionnaires, recense « l'ensemble des emplois observables du mot à une époque donnée ». Mais cette description peut-elle nous faire comprendre, au-delà des usages du mot, ce qu'est le jeu ? Comment décrire cela ?

Il semble bien que les définitions en usage chez les auteurs soient toutes en contradiction. Nous pourrions retenir une définition qui semble aussi légitime qu'une autre et donc comme toute définition aussitôt émise, elle peut être dénoncée par qui que ce soit. Si l'on reprend la définition du terme jeu dans le dictionnaire, c'est-à-dire « activité qui vise au plaisir, à la distraction de soi et des autres », on est loin du champ de

l'éducatif, de la volonté qu'a le moniteur de faire découvrir, apprendre pour modifier la connaissance ou le comportement.

Le terme de jeu (du latin Jocus, plaisanterie) évoque en effet avant tout le plaisir, objectif de celui qui joue.

Un petit détour du côté du ludique, nous fera entrer dans le monde didactique (du latin ludus, jeu, mais aussi apprentissage, école). L'activité ludique ne s'oppose pas à l'aspect éducatif que l'on veut donner au jeu. Chacun d'entre nous, en se référant à son expérience personnelle, connaît d'ailleurs bien les vertus formatrices de l'activité ludique par elle-même : respecter la règle, faire preuve d'attention, utiliser sa mémoire....

Nous appelons donc jeu ce que beaucoup de spécialistes auront dénommé comme tels, même si, dans notre réflexion classique, il s'agit selon le cas d'un produit qui correspond aux caractéristiques d'un véritable jeu ou d'une situation mettant en scène de façon ludique un comportement.

Prenons encore une fois un exemple pour chaque cas. Le jeu à proprement parlé pourrait être un jeu du morpion adapté à la piscine. Concernant la situation, nous pourrions désigner le jeu du saute-mouton qui est véritablement un excellent jeu pour travailler le poumon ballast avec des débutants.

3.3.1 Ce que le jeu n'est pas

Pour tenter de qualifier le jeu, on a souvent procédé par opposition. Le jeu n'est pas le réel, car il n'en a ni la consistance, ni le sérieux.

Le jeu n'est pas toujours le travail, ou tout au moins, il n'est pas ressenti comme tel, bien qu'il soit un type d'activité humaine au même titre et qu'on puisse s'y engager avec la même application.

Il arrive parfois que des adultes n'aient pas conscience de travailler en plongée quand ils sont en piscine alors que l'objectif de la séance est basé sur le jeu.

3.3.2 *Le jeu éducatif*

C'est un jeu dirigé, indiqué et mené par le moniteur. Le jeu éducatif est conçu ou utilisé à des fins éducatives et correspondant à des objectifs précis d'apprentissage. Lorsque nous jouons en piscine avec un jeu de raquettes pour un tennis aquatique, nous transformons un simple jeu de plage en un jeu éducatif. Certains auteurs font une distinction entre jeu éducatif et jeu de formation.

Le jeu de formation serait destiné à un public adulte. Cette subtilité de langage est difficilement assimilable en plongée et n'a pas grand intérêt. Comme tout jeu, il y a du matériel, un acte et des acteurs. Le jeu est un moyen différent d'apprentissage pour former nos plongeurs.

On peut dire que le jeu éducatif est efficace à contrer l'échec, à permettre de créer des situations d'apprentissages adaptées aux besoins et même aux difficultés spécifiques que nous rencontrons dans la plongée telles que la formation dans les trois dimensions de l'espace.

Il permet aussi de travailler à contrôler l'environnement, à le modifier au gré des besoins créant ainsi un milieu propice à la prise de conscience des capacités, des comportements et des possibilités de l'élève sans avoir à lui donner de longues

explications. Surtout, il connaît souvent déjà le jeu sur terre qui a simplement été adapté à l'immersion.

On peut également créer une atmosphère stimulante et susciter le désir d'apprendre puisque comme nous l'avons dit plus haut, l'échec est minimum et la curiosité sollicitée particulière.

En outre, il y a aussi le challenge qui participe à l'engouement. Une partie de domino aquatique est souvent un moment de lutte acharnée.

On peut avancer que le jeu possède quatre valeurs fondamentales :

1. Une valeur fonctionnelle : il développe la motricité en permettant d'agir concrètement, de transformer une situation imaginée en situation réelle et de s'adapter à cette réalité. Le jeu n'a pas le monopole de cette valeur qui est présente dans d'autres pédagogies, mais c'est une de ses qualités principales.
2. Une valeur expérientielle : il développe les sens, la classification, la variation, la combinaison. C'est en soi une sorte d'expérience qui se renouvelle à chaque nouveau jeu ou à chaque situation de découverte. Tous les jeux ont de multiples combinaisons et pour chacun, une nouvelle expérience va naître. Mais vivre une expérience n'est pas suffisant pour nos plongeurs qui vont pouvoir aller plus loin en ayant à leur disposition des jeux simulant la réalité.
3. Une valeur formative : il permet d'explorer l'imagination (de la plongée en milieu naturel). Le jeu est un moyen d'apprentissage et de simulation. L'erreur fait naturellement partie de la formation, mais le jeu intègre les difficultés et les atténue en même temps. Le plongeur peut rapidement se

mettre en situation et une émulation se développe permettant à chacun de chercher à s'améliorer afin de surpasser ses difficultés et tout ceci dans un climat apaisé et serein.

L'imagination est mise en avant par le moniteur lorsqu'il parle de transfert du jeu vers la réalité d'une plongée en milieu naturel. On peut aborder toute sorte de situation réelle en jouant.

4. Une valeur relationnelle : c'est le pouvoir d'agent de liaison entre les adhérents. Le jeu crée une convivialité et une certaine rivalité saine et enthousiasmée. Les discussions s'animent rapidement pour savoir qui a touché le sol lors d'une partie de morpion ou quelle équipe a gagné, sans tricher bien entendu, au passe-trou. Cette convivialité est présente dès la première séance, alors même que les plongeurs ne se connaissent pas encore.

4. LES METHODES ACTIVES ET LA PEDAGOGIE DU JEU

4.1 Définition de la méthode active

L'expression « méthodes actives » est pratiquement née tout à la fin du XIXe siècle bien que l'histoire de cette conception pédagogique remonte loin dans le temps, à l'humanisme de la Renaissance, à Descartes (qui rejeta la méthode d'autorité), mais aussi à d'autres auteurs d'un courant moderne qui ont révolutionné la pédagogie.

Jean PIAGET² est celui qui a le mieux défini la méthode active. Il oppose les méthodes actives aux méthodes classiques ou « réceptives ». Au lieu d'enregistrer l'enseignement reçu, l'élève assimile par lui-même son programme et se forme par des exercices personnels, dirigés par le formateur.

Il est certain que l'on peut, en théorie et en pratique, distinguer méthodes passives et méthodes actives en soulignant davantage alors la distance entre un apprentissage par conditionnement ou par la construction personnelle de la réponse adaptée.

Le jeu se situe entre deux extrémités. Il y a d'un côté le dressage, le learning ou apprentissage par le conditionnement et la répétition comme le nomme une autre école de formation de plongeur. Et de l'autre côté, les groupes en autoformation, le formateur ayant complètement disparu, limite ultime et sans aucun doute utopique.

² Jean PIAGET - Psychologue, biologiste - Il tenta de modéliser le développement de l'intelligence sur la base de principes logiques.

Dans la réalité, il y a un « continuum » des différentes techniques pédagogiques, c'est-à-dire que les limites strictes des méthodologies sont difficiles à tracer, et il y a beaucoup de méthodes mixtes. Il existe donc un entremêlement des pédagogies qui sont mises en œuvre dans nos clubs.

4.2 Les méthodes de découverte

Afin de comprendre ce qui définit la méthode active, nous devons nécessairement passer par les méthodes de la découverte. Avec ces méthodes (learning by discovery), nous entrons dans les méthodes actives au sens strict du terme.

Toutes les connaissances et tous les progrès techniques ont commencé par être, historiquement, des découvertes, et c'est mettre en mouvement le processus créateur que d'enseigner par cette méthode.

La pédagogie par la découverte met en jeu l'induction, forme de raisonnement qui consiste à analyser un ensemble de problématique. On va agir par tâtonnement et mettre les élèves en situation de découverte. Il s'agit aussi d'un travail de recherche au cours de laquelle la réponse va surgir.

4.3 Les méthodes actives proprement dites

La pédagogie du jeu est une méthode active à part entière car elle a le souci de donner à l'élève de l'autonomie, de l'initiative et plus de motivation.

Très souvent, c'est le moniteur qui freine le passage à la méthode active par manque de compétence dans cette pédagogie mais aussi par peur de perdre l'autorité qu'il a su instituer. Il

peut également se sentir en sécurité dans une méthode classique par laquelle il est dispensé de tout changement profond.

4.3.1 Caractéristiques générales des méthodes actives

Il y a cinq caractéristiques qui servent de référence et de critères à toute organisation d'un enseignement par méthode active. Ces caractéristiques ont été reprises par plusieurs revues et sont connues d'un grand nombre de formateurs. Néanmoins, il est intéressant d'aborder cette partie afin de localiser la pédagogie du jeu dans l'éventail des techniques mises à la disposition des moniteurs.

Les cinq caractéristiques essentielles de l'enseignement par méthode active :

1. *Activité des sujets à instruire.* C'est l'application du principe selon lequel le sujet apprend mieux s'il est engagé personnellement tout entier dans une action. Nous savons déjà que nous retenons approximativement lorsque nous faisons attention à :

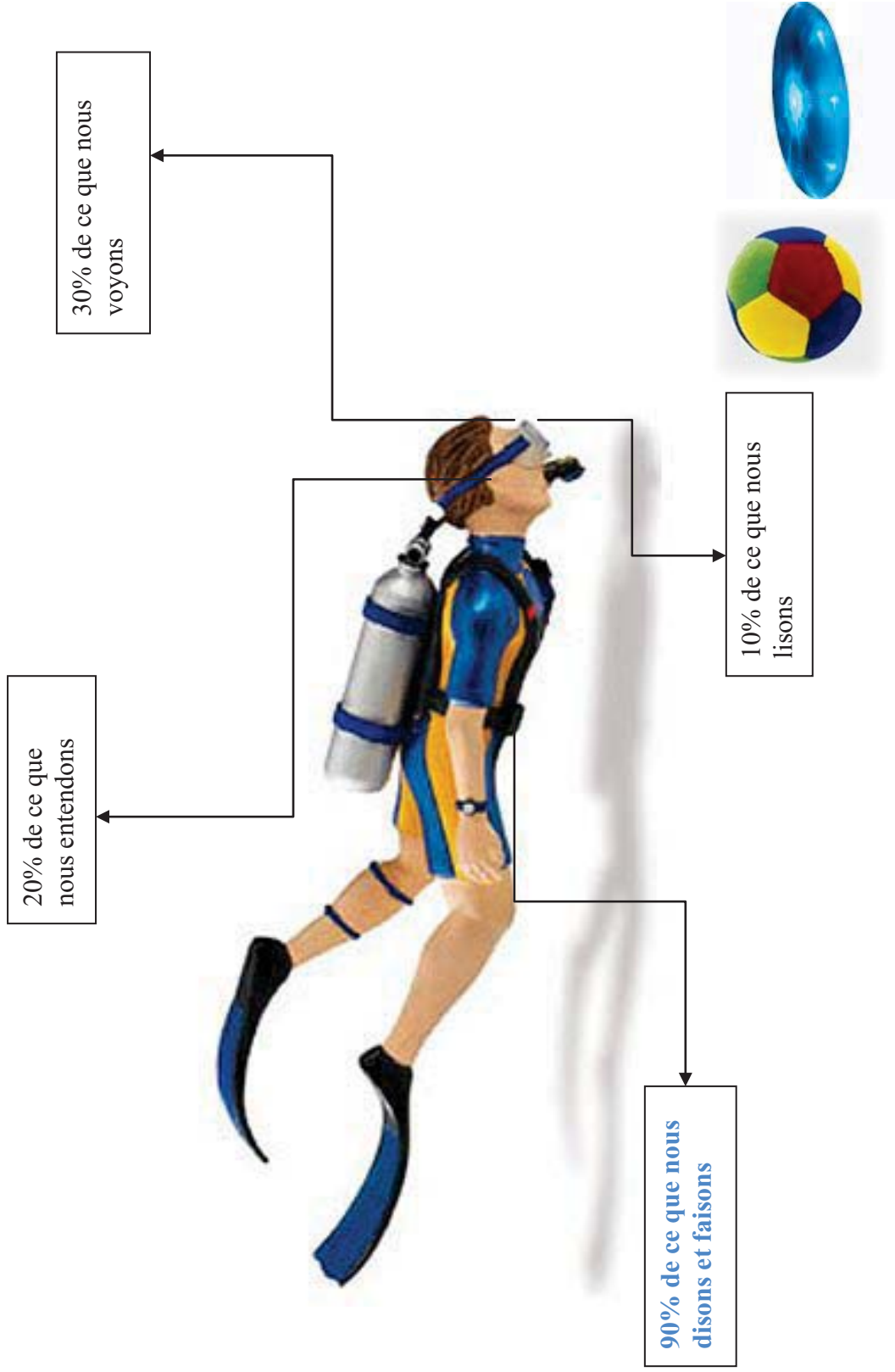
- 10% de ce que nous lisons,
- 20% de ce que nous entendons,
- 30% de ce que nous voyons,
- 50% de ce que nous voyons et entendons en même temps.

Selon les mêmes estimations et dans les mêmes conditions d'attention, nous retenons par contre :

- 80% de ce que nous disons,
- 90% de ce que nous disons en faisant quelque chose à propos de quoi nous réfléchissons et qui nous implique.

Les méthodes actives cherchent à réaliser ces situations-là.

2. Motivation des sujets à instruire. La motivation doit être intrinsèque, c'est-à-dire que les sujets se sentent concernés, impliqués.
3. Participation à un groupe.
4. Le moniteur est plutôt un facilitateur, un catalyseur, qu'un instructeur au sens strict. Il peut être également avec le jeu un concurrent loyal....
5. Le contrôle en tant que tel disparaît, du moins dans ses formes classiques de vérification du savoir pratique. Il devient une auto-évaluation qui est facilitée avec le jeu par un résultat immédiat.



4.3.2 *La simulation englobe la pédagogie du jeu*

La méthode active est un état d'esprit, une orientation de la formation et donc de la pédagogie. De nombreux formateurs pratiquent déjà cette méthode sans le savoir car elle est particulièrement adaptée à la plongée.

La formation basée sur la simulation est, par excellence, la méthode qui englobe la pédagogie du jeu. On appelle simulateur, une situation expérimentale qui met en jeu les caractéristiques structurales des conditions réelles. Les données de l'exercice « habillent » un modèle situationnel épuré, et les partenaires apprennent ; à travers le jeu. Cette formation par simulation a souvent été employée par les militaires qui ont eu recours très tôt à des méthodes de ce genre pour notamment la formation tactique de leurs officiers.

Aujourd'hui, cette méthode active est devenue un outil de recherches des moyens défensifs et offensifs au niveau des états-majors nationaux et interalliés. En plongée nous ne sommes pas encore à un niveau de simulation par ordinateur des compétences pédagogiques de nos élèves. Néanmoins, avec certains jeux bien pensés nous pouvons simuler des situations de plongeur tout à fait honorables.

Prenons tout de suite un exemple précis. Un plongeur évolue au-dessus d'un magnifique fond qui abrite du corail et il ne doit surtout pas mettre un coup de palme sur une structure fragile et de plus en plus rare.

Cette situation classique que l'on peut également nommer le poumon ballast et l'équilibre doivent être maîtrisés dès le PE1. Nous avons plusieurs solutions, de manière exceptionnelle le jeu

va permettre de jouer, de travailler et donc de simuler une situation qui est facilement transposable dans la réalité.

Le jeu de domino aquatique peut simuler la position tête en bas pour regarder du corail sans que les palmes touchent le sol pour ne pas dégrader le fond. Cette simulation est d'autant plus crédible que le jeu oblige à une certaine concentration et l'équilibre est vite oublié. Un peu comme lorsque l'on regarde un magnifique corail de la mer rouge.

On peut dire que cette méthode permet d'acquérir une « expérience accélérée », qu'il ne faut pas confondre avec une « formation accélérée », d'autant que l'on travaille en piscine, le milieu naturel étant pour beaucoup de clubs assez éloigné géographiquement. D'après l'étude socio-économique sur la plongée de 2006, environ 45% des plongeurs sont licenciés dans des régions sans façade maritime. Néanmoins, même les clubs du bord de mer lors de la mauvaise saison sont obligés de se résoudre à travailler en piscine.

4.3.3 Les autres méthodes actives

On parle de la formation dirigée sur le tas s'apparentant à la pédagogie de la découverte avec pour différence, l'attitude du formateur qui assiste le stagiaire et intervient pour préciser les moments clés et les points essentiels.

Il existe enfin une dernière méthode active qui est la méthode des cas. C'est dans le cadre d'un travail de groupe que l'on peut opérer une action formatrice. La plongée se prête parfaitement à cette méthode, elle est mise en œuvre régulièrement dans les stages initiaux. On peut aisément passer d'un travail groupal quelconque de formation à son approfondissement par la méthode des cas.

5. LE LUDIQUE EN PLONGEE

5.1 Le ludique est une source originale d'apprentissage

En tant que source d'apprentissage, le jeu offre de multiples avantages. D'abord, il permet à chacun d'apprendre à son niveau et à son rythme, seul ou en groupe. Face au public hétérogène auquel nous avons à faire, le jeu complète ainsi le cours qui a tendance à cibler plus particulièrement un même niveau d'élèves. Avec le nouveau code du sport la pédagogie du jeu prend également tout son sens. Rien ne change fondamentalement dans nos piscines, mais le pratiquant doit justifier de certaines aptitudes pour évoluer dans un espace défini.

Ces aptitudes sont clairement désignées dans le manuel de formation technique et le jeu va permettre de cibler telle compétence ou telle autre.

Ensuite, face à une difficulté, les réponses apportées sont moins stéréotypées que celles d'un exercice type et chacun peut offrir sa vision personnelle sans crainte d'être ridicule. Plus libre dans le jeu, l'élève y exprime sa personnalité. Le moniteur a donc l'opportunité de mieux connaître ses élèves.

Enfin, dans le jeu, l'échec est atténué et il existe toujours la possibilité de se rattraper. L'élève peut ainsi dépasser ses blocages.

Les psychologues et les orthophonistes l'ont bien compris, en utilisant depuis longtemps le jeu qu'ils ont intégré dans leur pratique pour aider leurs patients en difficulté. D'ailleurs, dans les salons ou autres manifestations liées au jeu, ces praticiens, à l'affût des nouveautés, sont nombreux parmi le public.

5.2 Le ludique est accepté dans le monde associatif

Il existe déjà au sein de notre activité quelques livres qui abordent le jeu en plongée et une valise pédagogique qui est un outil recommandé par la FFESSM. Le livre le plus connu en la matière est celui de JP Malamas « 1000 exercices en natation sous-marine et en plongée au édition GAP - 3^{ème} édition ».

Tous ceux-ci participent au développement de la pédagogie du jeu et devraient être de plus en plus présents dans nos formations à l'avenir. Nous avons la chance, par rapport au monde de l'entreprise, par exemple, que la pédagogie ludique soit en général bien acceptée.

Ceci peut s'expliquer par la conjonction de deux facteurs :

-Le volontariat des participants bénévoles qui viennent se former dans une activité qu'ils ont choisi pour le plaisir ou pour se rendre utile à d'autres. Les moniteurs se trouvent alors face à des élèves qui sont prêts à se remettre en question, parce qu'ils doivent acquérir des données et des techniques qui ne relèvent pas de leur compétence habituelle.

Faire jouer quelqu'un au frisbee sous l'eau n'est pas aussi anodin que cela, et pourtant tout le monde va le faire, d'abord avec un petit sourire aux lèvres puis avec beaucoup d'application en comprenant au fur et à mesure tous les avantages à pouvoir maintenir un niveau d'immersion.

Donc, il faut bien avouer que nos élèves n'offre pas beaucoup de résistances au jeu ni de blocages bien au contraire, ils sont prêts

à remettre en cause leurs représentations, pour peu que le moniteur sache les exploiter.

-Pour expliquer que la pédagogie ludique trouve sa place aussi facilement dans l'associatif, il faut ajouter le fait que n'entrent pas en jeu les mêmes exigences de retour immédiat sur investissement dans ce milieu que dans celui de l'entreprise.

Les présidents de club et les responsables techniques savent ce qu'ils ont à gagner à disposer d'un moniteur volontaire créatif. Avec tous ces avantages, ils hésitent moins que d'autres à accepter le recours à des techniques innovantes.

Le blocage se situe plus avec certains moniteurs eux-mêmes qui n'ont pas la fibre ludique ou qui ne souhaitent pas y goûter.

5.3 La pédagogie du jeu tient souvent à un fil d'Ariane

Il y a des clubs qui s'engagent systématiquement dans le ludique. Dans tous les cas, l'appel au ressort ludique relève à l'origine d'une initiative individuelle. La personnalité et le charisme du moniteur constituent les éléments clés qui expliquent le recours à des méthodes pédagogiques non traditionnelles.

Par voie de conséquence, si le porteur du projet quitte son poste, l'expérience tourne court parfois car elle n'était pas toujours inscrite dans une démarche à long terme et parce que l'utilisation du jeu requiert de la part de ses acteurs des compétences et un désir particulier.

Le moniteur doit avant tout être capable d'aider l'élève à effectuer les transferts des acquis des protocoles ludiques aux

compétences prévues par le manuel de formation technique suivant le niveau.

Un moniteur qui ne se sent pas à l'aise avec le jeu ou pas clair avec ses objectifs pédagogiques, même s'il utilise un bon produit, n'obtient que rarement un résultat probant.

5.4 Le jeu s'adapte avec des bonheurs différents aux situations de formation en plongée

Il est des domaines que l'on relie plus facilement au jeu.

A titre d'exemple un nombre conséquent de jeux constituent une source inépuisable d'éducatifs dans la compétence du « poumon ballast ».

Claude DUBOC dans son livre « Moniteur de plongée : enseigner une passion » en auto édition page 145 qualifie cette situation « d'arlésienne ». On en parle, on la cite, on la qualifie d'essentielle, mais on ne la travaille que très peu, souvent de façon empirique et par la découverte sur le tas. Les fiches décrites plus loin dans le présent mémoire proposent des exemples de jeux qui mettent en application le travail du « poumon ballast ». On peut qualifier le jeu de « facilitateur » dans ce domaine.

A l'inverse, lorsque nous abordons la théorie, il est plus difficile de jouer. On peut bien entendu trouver des situations de jeu lorsque l'on aborde la biologie sous-marine ou les noeuds.

Le jeu joue son rôle s'il s'agit de faire une découverte, de trouver une manière différente d'aborder un sujet. Le ludique permet de provoquer un déclic et de susciter l'intérêt. Le cours qui s'ensuivra aura alors toutes les chances d'être suivi avec attention.

Pour la maîtrise d'un ensemble de gestes ou de techniques, le jeu est un atout important. Certains pensent encore que la meilleure manière d'apprendre est, comme l'artisan autrefois, de faire le geste et de le répéter.

Mais bon nombre de moniteurs ont maintenant compris que le geste ou la technique peut s'acquérir par un jeu, en faisant un détour, ce qui correspond bien à la définition de la pédagogie du ludique qui ne peut être que pure imitation de la réalité.

6. EN QUOI LA PEDAGOGIE DU JEU DEVELOPPE CHEZ LE FORMATEUR DES QUALITES DE PEDAGOGUE

6.1 Un savoir-faire qui s'appuie sur le vécu du moniteur

La pédagogie du jeu n'est pas un dogme et ne peut être hégémonique car elle est par principe source de liberté. Elle s'inscrit tout simplement dans une autre façon d'appréhender l'apprentissage de la plongée afin d'apporter le choix aux formateurs. Il pourra s'il le souhaite passer d'une méthode à une autre sans difficulté. Dans cet esprit, les moniteurs ont acquis au cours de leur formation des qualités de pédagogue essentielles pour la transmission des connaissances.

La pédagogie du jeu nécessite l'acquisition d'un savoir-faire qui est spécifique mais qui puise son inspiration dans le vécu du moniteur. Ces qualités peuvent se décliner sous la forme d'un triptyque pédagogique : adaptabilité, créativité et réactivité.

6.2 L'adaptabilité du moniteur

La pédagogie du jeu apporte des qualités essentielles d'adaptabilité pour le formateur qui devra mettre en œuvre une progression et des objectifs de séances que nous pourrions qualifier de souples, flexibles et évolutifs. Ces caractéristiques sont avant tout basées sur la capacité de personnaliser l'enseignement en fonction du public que l'on reçoit.

L'adaptabilité se forge, comme dans toutes les pédagogies, par l'analyse de sa propre pratique, qui est en soi une capacité à agir dans des situations variées.

Toutes ces compétences acquises avec la pédagogie du jeu constituent un modèle d'une formation construite à partir d'actions et d'interactions.

Prenons l'exemple du jeu passe-trou. Il s'agit d'un jeu qui favorise la stabilité en maîtrisant sa respiration. Sans cette maîtrise, il est très difficile de réussir à passer la fusée dans un trou.

Le moniteur devra adapter ce jeu au niveau de son public. Pour un baptême, une position sur le fond avec seulement le fait de lancer la fusée est suffisante. Pour un niveau 1, on pourra toujours, en étant stable sur le fond, lancer la fusée à travers les trous et mettre deux ou quatre joueurs afin d'avoir également un déplacement pour récupérer la fusée. Un peu plus loin dans la progression, on demandera aux plongeurs de maintenir un niveau d'immersion et ainsi de suite afin de faire évoluer la difficulté. L'adaptabilité du moniteur se construira à partir des situations éducatives qu'il mettra en œuvre et qui seront nécessairement variées.

6.3 La créativité du formateur

La créativité est un mot qui glisse vers la notion d'imagination. C'est une notion fondamentale en méthode active. Tout individu possède un potentiel créatif et peut le mettre en œuvre sans difficulté. Il suffit pour cela d'avoir envie de développer l'originalité que nous pouvons définir comme « la production de réponses inhabituelles mais pertinentes ». Le mot « pertinente » n'est pas anodin et constitue pour le formateur de 2^{ème} degré, une règle à suivre dans la formation du 1^{er} degré afin d'éviter toutes les dérives.

Le formateur va développer ses capacités d'animateur et de pédagogue en associant ses connaissances à son expérience. La créativité puise sa ressource dans le réalisme et l'innovant. Un jeu conçu sans aucune démarche pédagogique n'a aucun intérêt sauf à jouer pour jouer. Il semble difficile de séparer le terme créativité du mot création.

Le formateur aura deux concepts de créativité à mettre en avant. Celui qui consiste à imaginer le jeu et le rendre adaptable à notre environnement sous-marin. Cette création n'est pas toujours évidente, même si les exemples proposés dans le présent mémoire peuvent être pour les formateurs une aide afin de faire évoluer un jeu proposé, ou tout simplement imaginer un autre jeu. Ces propositions ont pour seul objectif d'être un processus déclencheur de la créativité des cadres qui souhaiteraient pratiquer la pédagogie du jeu.

Le second concept de créativité est d'ordre pédagogique. Un jeu proposé peut avoir une multitude de règles et d'objectifs de séance ou de séquence, l'imagination étant la seule limite à ces mises en situation.

Enfin, la créativité devra s'entourer d'une flexibilité. Le jeu sera imaginé en ayant en mémoire qu'il doit engendrer une aptitude à produire une diversité de situations dans un contexte structuré qui est le manuel de formation technique.

6.4 La réactivité du pédagogue

La pédagogie du jeu est un outil qui favorise les processus d'apprentissage et de mémorisation. Il y a une mise en activité des élèves simplifiée par la prise en compte de la règle du jeu.

La connaissance immédiate du résultat et donc la compréhension par le plongeur est grandement facilitée. On visualise les problèmes assez rapidement et donc le formateur pourra recourir plus facilement à l'évaluation en associant les élèves à l'analyse et à l'interprétation de données personnalisées, ce que l'on nomme l'évaluation formatrice, l'élève pouvant s'approprier les critères d'évaluation.

Mais la réactivité du moniteur sera également grandement mise en avant lorsqu'il modifiera une règle pour remédier à la difficulté d'un plongeur ou encore lorsqu'il décidera de changer le jeu afin d'acquérir une nouvelle compétence ou tout simplement mettre en place une nouvelle stratégie d'apprentissage.

Cette réactivité sera innovante et parfois singulière face à la diversité des publics accueillis.

7. APPRENDRE LA PEDAGOGIE DU JEU

7.1 Concevoir, Organiser, Construire, Evaluer

« Il n'y a pas de pédagogie du 2^{ème} degré, il y a la pédagogie tout simplement et qu'elle soit 1^{er} ou de 2^{ème} degré, elle fait appel aux mêmes mécanismes. Par contre les objectifs de formation sont eux différents et méritent l'appellation 2^{ème} degré ». Cette phrase est reprise d'un mémoire d'instructeur national³ et s'applique bien entendu aussi pour la pédagogie du jeu. Il va s'agir pour le moniteur 2^{ème} degré d'apprendre à apprendre afin que son ou ses élèves obtiennent les compétences nécessaires à l'obtention du 1^{er} degré.

Il s'agit d'une pédagogie à part entière, c'est-à-dire qu'elle s'insère dans les outils mis à la disposition des moniteurs. Il ne s'agit pas simplement, comme certains ont trop souvent pris l'habitude de le penser, d'une simple mise en situation ou comme le nomment d'autres des situations problèmes. Ce sont tout simplement des mises en situations ludiques, simulées et parfaitement transférables.

On peut résumer assez facilement ce que l'on attend d'un moniteur 1^{er} degré. Il doit concevoir des objectifs, organiser une formation, une séance, construire la séance, évaluer ses élèves. Le moniteur 2^{ème} degré doit amener le futur cadre à être capable de faire tout ceci.

Une fois que l'élève moniteur a conçu et organisé, il devra construire sa séance. C'est à ce niveau que la pédagogie du jeu rentre en fonction. L'élève devra imaginer une simulation possible

³ Mémoire IN d'Eric HEBERT

afin de rendre la formation opérationnelle, transférable et ludique et cela en gardant toujours en mémoire que l'objectif de la séance découle des compétences inscrites dans le manuel de formation technique fédéral.

7.2 L'objectif de séance

Qu'est ce qu'un objectif de séance ? C'est ce que certain nomme l'autonomie du MF1⁴. Il se situe après l'objectif général qui est le profil de sortie du plongeur et l'objectif intermédiaire qui regroupe plusieurs objectifs de séance. Suivant le cas, l'objectif intermédiaire peut être identique à l'objectif de séance. Il est écrit ou inspiré du manuel de formation technique.

Pour la pédagogie du jeu, l'objectif de séance ne subit pas de modification par rapport à une pédagogie plus classique. Il va simplement s'adapter suivant la situation qui sera imaginée par le moniteur.

Prenons l'exemple d'une séance basée sur l'équilibre et la respiration.

« Aujourd'hui, je veux que mes élèves soient capables de maintenir un niveau d'immersion à 50 cm au-dessus du fond en statique ». Rien de particulièrement nouveau si ce n'est que l'exécution se fera avec un jeu de domino et des conditions de réalisations précises. Ils ne devront pas faire surface ni toucher le fond.

Le fait de jouer en travaillant le poumon ballast crée une situation nouvelle qui entraîne non pas une difficulté

⁴ Présentation d'objectif par JN TRUCCO
Jérôme CARRIERE

supplémentaire mais seulement une situation totalement transférable en milieu naturel, ce que l'on nomme une simulation.

7.3 Le comportement observable

Jouer est un acte observable à lui seul car c'est faire quelque chose.

Le comportement observable s'oppose à une action mentale. C'est la manifestation externe d'une activité interne. Pour la pédagogie du jeu, le comportement observable va représenter le type de jeu choisi et sa règle. Le comportement est une action que l'élève doit exécuter pour montrer qu'il a acquis cette compétence. On parle parfois de consignes, ce qui n'est pas faux, pour qualifier le comportement observable. Il est une partie de l'objectif de la séance et peut très bien débiter par « être capable de ».

Toutes les précisions sont possibles dans le comportement observable.

« Je veux que vous soyez capable de maintenir un niveau d'immersion en statique en jouant au domino ».

7.4 Les conditions de réalisation

Pour le jeu, les conditions de réalisation vont permettre de préciser ce que nous attendons de nos élèves. Ils correspondent aux exigences objectives de la tâche, autrement dit à des opérations qu'il faut absolument effectuer pour la réaliser. Il va s'agir des domaines psychoaffectifs, cognitifs et moteurs.

Les précisions sont particulièrement importantes car elles vont donner à l'élève des indications sur la performance attendue.

Prenons l'exemple du jeu de frisbee en scaphandre.

Condition de réalisation : Les élèves doivent se passer le frisbee sans jamais faire surface ni toucher le sol sur un fond de 3 à 5 mètres.

Dans cet exemple, les élèves ont toutes les précisions utiles à la réalisation de l'exercice et ils savent ce que nous attendons d'eux.

7.5 Les critères de réussite

Ils vont préciser le seuil d'acceptabilité. Les critères de réussite peuvent être trouvés par les élèves eux-mêmes à l'occasion d'une analyse des conditions de réalisation déjà effectuées. Ce qui fait de l'évaluation formatrice une pratique résolument pédagogique. Cela s'inscrit parfaitement dans l'esprit de la pédagogie du jeu, centrée sur la démarche des élèves.

Cette démarche a de nombreux mérites. Elle conduit à confronter l'élève à une tâche dont la relative complexité a plus de chance d'être mobilisatrice qu'un objectif qui, dans sa simplicité de son énoncé opérationnel, reste toutefois formel et artificiel pour nos élèves. Avec le jeu, les critères de réussite sont assez simples et cela fait partie de ce que l'on nomme l'incertitude du jeu. On ne connaît pas à l'avance le résultat, mais c'est ce résultat qui fait partie du critère de réussite.

Prenons l'exemple du jeu du morpion.

Nous avons précisé dans les conditions de réalisation qu'il ne fallait pas toucher le sol durant toute la partie. Si un joueur touche, il passe son tour.

Le critère de réussite est fixé par le nombre de partie gagnée et le maintien du niveau d'immersion.

On constate rapidement que les élèves sont particulièrement attentifs à ce que fait l'adversaire.

Dès qu'un joueur touche, il le fait remarquer à l'autre et rejoue aussitôt. Le maintien du niveau d'immersion est tout naturellement évalué par les élèves eux-mêmes et par le moniteur qui se tient au plus près.

7.6 Fiches de jeux éducatifs

Ces fiches ont été inspirées par les fiches « MACOU » sur le rugby. Au-delà de l'aide qu'elles peuvent apporter à tous ceux qui souhaitent essayer la pédagogie du jeu, elles sont aussi un outil d'apprentissage pour le moniteur 2^{ème} degré.

A partir de ce modèle, nous pouvons faire travailler les stagiaires pédagogiques en privilégiant tels ou tels fondamentaux. Les qualités du triptyque pédagogique prendraient alors tout leur sens. Nous développerions de façon encore plus efficace, dans nos piscines, une approche sans nul doute populaire pour les élèves comme pour les moniteurs.

Le tennis aquatique

Fondamentaux : Equilibre, respiration

Transfert : Maintien du niveau d'immersion en statique

Niveau : Tous niveaux

Matériel : 2 raquettes et une boule de pétanque en plastique

Comportement observable : Etre capable de maintenir un niveau d'immersion en travaillant sur la respiration en statique puis en dynamique.



Condition de réalisation : Deux joueurs se font face et jouent au tennis en évitant de faire surface ou de toucher le fond. La balle ne doit pas faire surface.

Critère de réussite : Equilibre avec le poumon ballast et le gilet. Il y a un point lorsque la balle touche le fond ou fait surface.

Le relais fusée

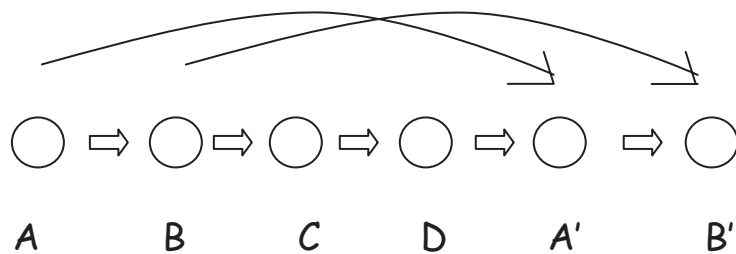
Fondamentaux : Equilibre, propulsion

Transfert : Maintien du niveau d'immersion en dynamique

Niveau : Débutant

Matériel : 1 fusée aquatique

Comportement observable : Etre capable de maintenir un niveau d'immersion à + ou - 50 cm en statique.



Condition de réalisation : Chaque équipe est disposée en ligne. Dès que le premier joueur A a passé la fusée, il palme pour se placer dans l'alignement en A'. Là il reçoit la fusée de D et ainsi de suite pour atteindre l'autre côté de la piscine. Il ne peut y avoir plus de 2 mètres entre deux joueurs.

Critère de réussite : Palmage efficace et maintien du niveau d'immersion.

Le Morpion/Apnée

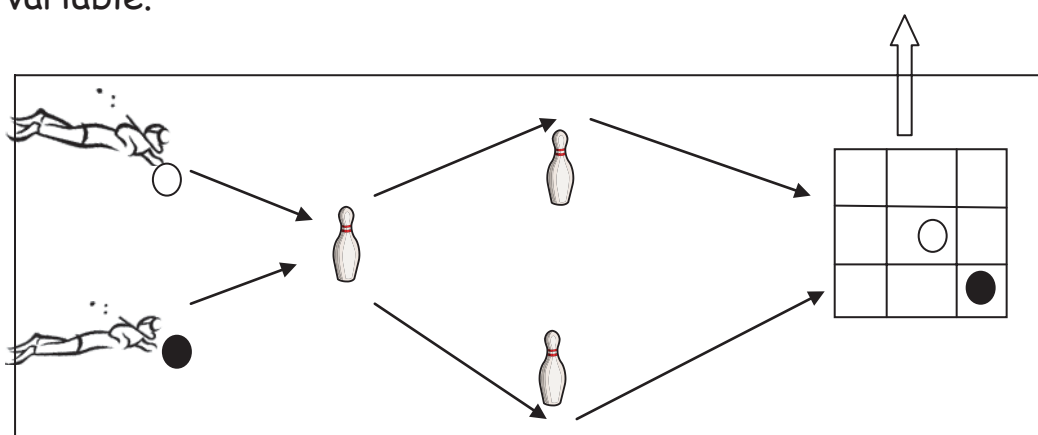
Fondamentaux : Respiration/techniques d'immersion

Transfert : Immersion et travail d'apnée en transfert d'une panne d'air et relais à deux sur 1 embout

Niveau : Débutant

Matériel : Le jeu du morpion et des quilles

Comportement observable : Etre capable de s'immerger en canard (ou en phoque) et de rester sous l'eau en apnée sur un parcours variable.



Condition de réalisation : Deux plongeurs doivent s'immerger et effectuer un parcours en apnée en suivant les quilles qui balisent un sentier aquatique puis placer un pion du jeu du morpion avant de faire surface. On peut jouer en équipe et faire varier le parcours.

Critère de réussite : La technique d'immersion est évaluée à la fin de la partie. Les joueurs ne peuvent poser qu'un seul pion à chaque fois. Nous pouvons faire évoluer cette règle en permettant au joueur de poser tous les pions suivant le niveau.

Le barracuda

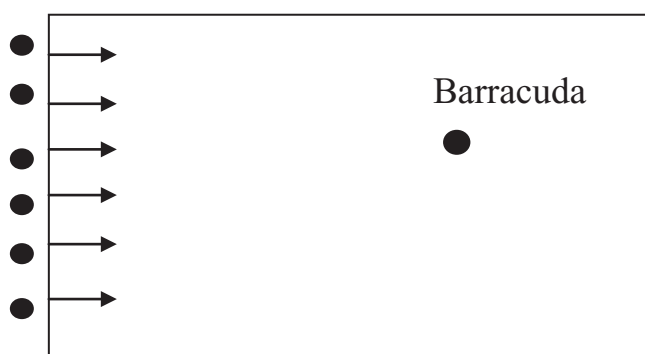
Fondamentaux : Equilibre, respiration, propulsion

Transfert : Propulsion en milieu naturel

Niveau : Tous niveaux

Matériel : Plusieurs fusées

Comportement observable : Etre capable de palmer et de maintenir un niveau d'immersion



Condition de réalisation : Au signal les joueurs traversent la piscine. Le barracuda essaie de toucher les joueurs avec la fusée, car ils deviendront à leur tour barracuda.

Critère de réussite : Le ou les barracudas doivent maintenir un niveau d'immersion pour que la prise soit validée. Les autres plongeurs peuvent faire ce qu'ils veulent mais doivent obligatoirement atteindre l'autre côté de la piscine.

La poursuite des frisbee

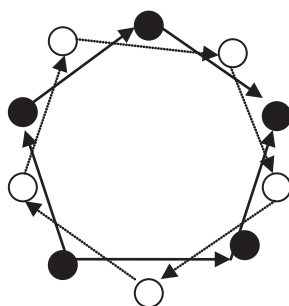
Fondamentaux : Equilibre, respiration

Transfert : Maintien du niveau d'immersion en statique

Niveau : Débutant

Matériel : 2 frisbee aquatiques

Comportement observable : Etre capable de maintenir un niveau d'immersion à + ou - 50 cm.



Condition de réalisation : Au signal les joueurs font tourner les frisbee dans le sens indiqué, par passes successives. Le frisbee des ● doit rattraper le frisbee des ○ pour faire marquer un point, et ce par exemple en 3 tours. S'ils n'y parviennent pas, le point va à l'autre équipe. Ensuite on inverse les rôles. On convient au départ du nombre de points nécessaires pour remporter la manche. Le joueur ne peut lancer le frisbee sans être stabiliser à + ou - 50 cm du fond.

Critère de réussite : On demande aux joueurs de maintenir leur stabilisation à la palme puis au gilet ou les deux, etc.

La passe à dix

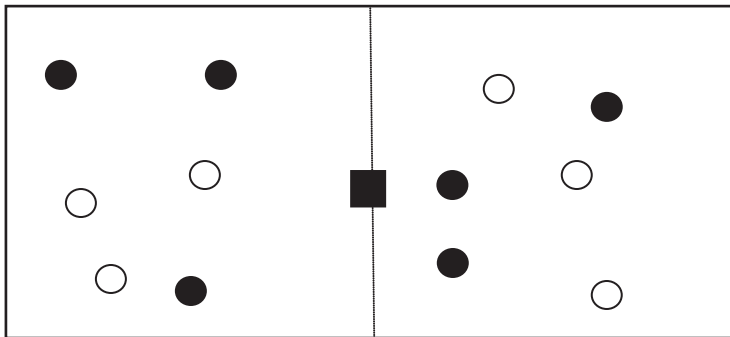
Fondamentaux : Equilibre, propulsion

Transfert : Maintien du niveau d'immersion en dynamique

Niveau : Débutant

Matériel : 1 fusée aquatique ou 1 frisbee ou 1 ballon aquatique

Comportement observable : Etre capable de maintenir un niveau d'immersion à + ou - 50 cm en statique.



Condition de réalisation : Le moniteur placé au milieu de la piscine lance le ballon. Il compte aussitôt le nombre de passes effectuées par l'équipe réceptrice alors que les adversaires essaient de toucher le porteur du ballon ou d'intercepter le ballon. Il y a 1 point lorsque 10 passes ont été faites.

Critère de réussite : Palmage efficace et maintien du niveau d'immersion. Si le ballon touche le sol, il y a point pour l'équipe adverse.

L'horloge sous-marine

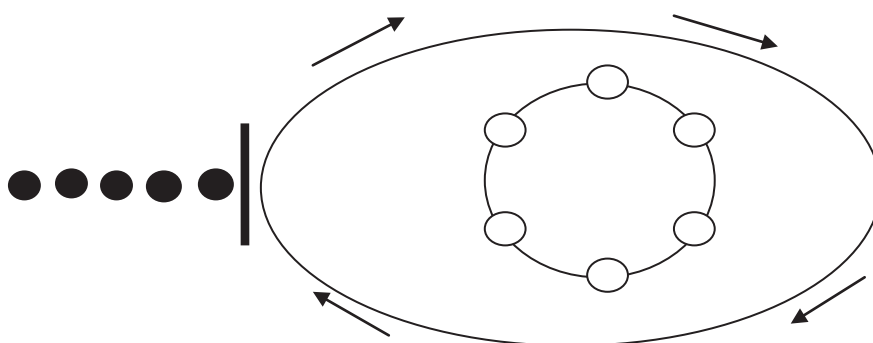
Fondamentaux : Propulsion, respiration

Transfert : Exploration milieu naturel

Niveau : Débutant

Matériel : 1 frisbee aquatique

Comportement observable : Etre capable de se déplacer tout en maintenant un niveau d'immersion



Condition de réalisation : Une équipe se met en cercle et fait un maximum de passe de frisbee (les heures) pendant que l'équipe en colonne effectue une course-relais autour du cercle (l'horloge). La partie se termine lorsque le dernier joueur de la colonne a fini sa course. On inverse ensuite les rôles. L'équipe gagnante est celle dont l'horloge a marqué le plus grand nombre d'heures.

Critère de réussite : On peut demander au joueur de seulement se maintenir sur le fond (les heures) ou un maintien juste au-dessus du fond.

7.7 D'autres exemples de jeux lors de séances en piscine

Thème/ Fondamentaux	Transfert avec la réalité	Niveau	Jeu	Comportement observable	Conditions de réalisation	Critères de réussite
Equilibre	Maintien niveau d'immersion au-dessus du fond	Tous	Frisbee	Etre capable de maintenir un niveau d'immersion à + ou - 50 cm.	En scaphandre. Jouer au frisbee en se faisant des passes en statique et en dynamique.	Ne jamais faire surface ni toucher le fond.
Propulsion	Déplacement milieu naturel	Tous	Hockey	Etre capable de se déplacer en scaphandre.	Pousser un galet de hockey afin de faire le plus grand nombre d'aller et retour sur la largeur. Faire deux équipes.	Palmage efficace en immersion .
Respiration/ Equilibre	Maintien du palier	N1	Domino	Etre capable de maintenir un niveau d'immersion en statique.	En scaphandre, jouer au domino en maintenant sa position.	Ne pas toucher le fond et ne pas déranger le jeu.

Thème/ Fondamentaux	Transfert avec la réalité	Niveau	Jeu	Comportement observable	Conditions de réalisation	Critères de réussite
Propulsion/ Equilibre	Déplacement milieu naturel	PE1	Jeu de quille	Etre capable de palmer et de maintenir un niveau d'immersion.	Jouer aux quilles - un plongeur lance la boule et remet les quilles en place. Ne pas faire surface et remettre les quilles droites.	Palmage efficace - Stabilisation et équilibre corrects.
Apnée	Echange d'embout - panne d'air	Tous	Morpion	Etre capable d'effectuer des apnées en initiation ou en perfectionnement.	Sur faible profondeur, les pions sont remis au début de jeu. Les joueurs peuvent remonter quand ils veulent.	La partie gagnée - Vérifier la technique d'immersion.
Respiration/ Propulsion	Maintien du niveau d'immersion	Tous	Tennis	Etre capable de maintenir un niveau d'immersion en gérant sa respiration en toute circonstance.	Les plongeurs jouent au tennis en maintenant leur niveau d'immersion.	Ne jamais faire surface ou toucher le fond.
Respiration en remontée	Prévention surpression/ Apnée	Tous	Cerceaux	Etre capable d'expirer sur un parcours sans reprendre d'inspiration.	Les plongeurs suivent un parcours tracé avec des cerceaux. Ils ne doivent pas bloquer l'expiration durant le parcours.	Expiration efficace - Atteindre la surface sans bloquer sa respiration.

Thème/ Fondamentaux	Transfert avec la réalité	Niveau	Jeu	Comportement observable	Conditions de réalisation	Critères de réussite
Réaction au remplissage de masque	Réaction à une situation courante en milieu naturel	PE1	La chandelle	Etre capable d'enlever et remettre son masque quand on devient la chandelle.	Les plongeurs se placent en rond. Un plongeur tourne autour et choisit un plongeur. Ce dernier effectue un VM puis tente de rattraper son camarade avant qu'il prenne sa place. S'il n'y parvient pas il poursuit le jeu et choisit un autre plongeur.	Ne pas remonter à la surface - Ne pas avoir d'appréhension lors du retrait.
Palmage : de sustentation, ventral, dorsal, etc.	Déplacement en milieu naturel	Tous	Le frisbee en surface	Etre capable de se déplacer dans toutes les directions en PMT.	Les plongeurs se déplacent en se passant le frisbee. Le frisbee ne doit pas toucher l'eau.	Recherche d'une technique correcte.
Poumon ballast	Application permanente	PE1	Le saute-mouton	Etre capable de se déplacer en marchant, palmant puis en faisant varier sa flottabilité.	Les plongeurs vont successivement marcher, sauter et palmer pour effectuer un déplacement tout autour de la piscine.	Réalisation à l'aide du poumon ballast en modifiant son immersion suivant les circonstances.

Thème/ Fondamentaux	Transfert avec la réalité	Niveau	Jeu	Comportement observable	Conditions de réalisation	Critères de réussite
Assistance gilet	Epreuve à partir du niveau 2 - Autonomie	PA2	Le 3D	Etre capable de maintenir un niveau d'immersion avec son binôme.	Deux plongeurs se placent face à face. L'un assiste l'autre en le faisant rouler- bouler dans les 3 dimensions.	Le binôme doit maintenir son niveau d'immersion sans faire surface ni toucher le fond.
Technique d'immersion PMT	Exploration milieu naturel	PE1	Le bout	Etre capable de s'immerger en phoque ou en canard.	Le plongeur doit suivre un bout gradué dans la piscine.	Aller le plus profond possible sans palmer.
Maîtrise de la ventilation et maintien équilibre	Exploration milieu naturel	PE1	Le passe- trou	Etre capable de maîtriser sa ventilation afin de lancer une fusée à travers une cible.	Le jeu du passe-trou est mis en place sur le fond et le joueur se présente à une distance déterminée à l'avance pour passer la fusée dans le trou .	Le plongeur ne doit pas avoir de point d'appui et sans la maîtrise de la ventilation aura du mal à lancer la fusée.

8. PISTES DE REFLEXION POUR EVITER DE FAIRE ECHEC ET MAT EN UTILISANT LE JEU

8.1 *Des moniteurs heureux dans le ludique*

Sans vouloir rentrer dans des considérations psychologiques loin de ce propos et loin des compétences du rédacteur de ce mémoire, un moniteur heureux est un bon moniteur. Nous nous plaignons parfois de la perte de nos adhérents qui pour des raisons diverses et variées zappent le sport comme ils zappent à la télé, mais nos moniteurs ressentent aussi parfois une certaine lassitude.

La pédagogie ludique, au-delà de la perspective qu'elle apporte en terme d'apprentissage, donne au moniteur une image nouvelle basée sur l'amusement mais aussi et surtout sur l'apprentissage en simulant des conditions de plongée.

Le moniteur qui utilise la pédagogie du jeu doit avoir trois qualités essentielles :

- Se sentir à l'aise avec la technique : si l'on n'y croit pas soi-même, inutile de se forcer, cela ne passera pas et surtout les élèves le détecteront rapidement. Le moniteur doit être sincère dans son choix et pas seulement agir en technicien, car un jeu sans chaleur ne fonctionne pas. Il doit en outre avoir testé le jeu avant de le proposer. C'est ici une obligation qui va conditionner la suite du jeu. Ce rappel est valable pour tout exercice quel qu'il soit.

- Admettre que les acquis soient plus ou moins importants selon les stagiaires et même que certains soient imperméables à cette

forme de découverte. La pédagogie du ludique fonctionne avec certains et pas avec d'autres.

Nous rencontrons dans nos clubs des élèves qui veulent nager et surtout qui sont déçus si nous n'avons pas programmé un 2000 mètres en fin de séance. Ils ont besoin de se dépasser et leurs motivations sont aussi nobles que ceux qui recherchent la contemplation, le ludique et la sensation des trois dimensions de l'espace.

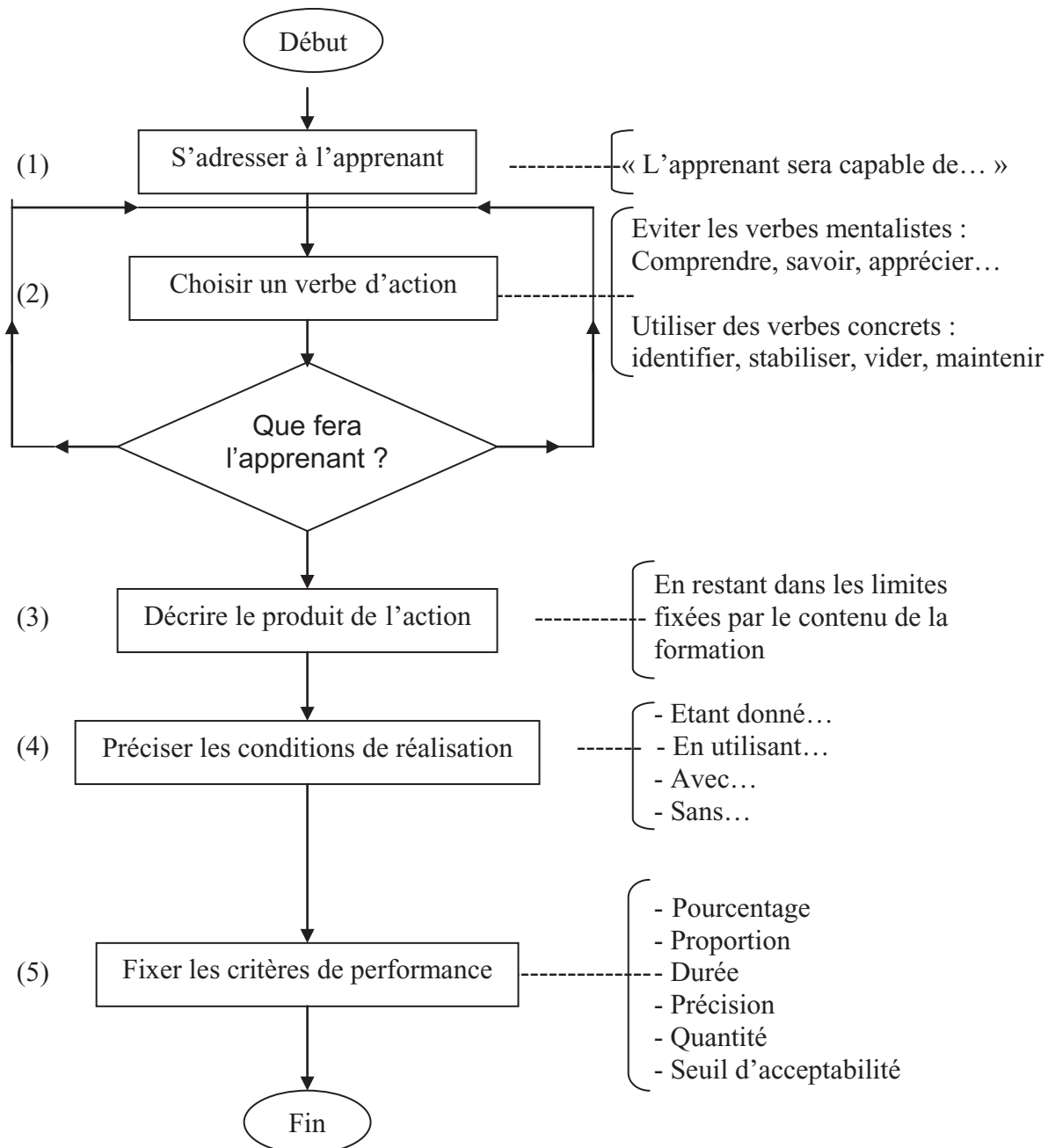
- Accepter de perdre son pouvoir d'enseignant car le jeu devient le principal attrait de la séance. Quelque part, il est la substitution au moniteur sans que pour autant ce dernier n'intervienne pas du tout dans la séance, bien au contraire. Mais le fait qu'il participe au jeu en fait parfois un concurrent comme les autres. Dans une partie de morpion, il n'y a plus de moniteur mais seulement des adversaires. Il est d'ailleurs assez marrant de noter que lorsqu'un débutant gagne sa partie, c'est la première des choses qu'il va vous dire en sortant, un peu comme lorsqu'un plongeur voit pour la première fois une tortue. Le jeu serait-il aussi une sorte de pis-aller de l'exploration en plongée ?

Sans vouloir répondre à la question, il est indéniable quand même que le sourire des élèves après une partie de basket piscine endiablée puisse être assimilable à une bonne plongée en milieu naturel.

8.2 Un objectif pédagogique bien cerné

Avant tout un petit rappel de la conception d'un objectif

Schéma pour concevoir un objectif



On ne peut pas tout faire passer par le jeu. La pédagogie du jeu a des vertus évidentes mais elle ne peut remplacer certaines étapes essentielles comme le geste technique à proprement parler.

Prenons l'exemple d'un cours sur l'intervention d'un plongeur en difficulté depuis le fond. Nous commencerons par l'équilibre du binôme que nous pouvons travailler en piscine. Un jeu est très intéressant est le rouler-bouler qui consiste à faire tourner dans les trois dimensions de l'espace le plongeur assisté. Le comportement observable est de voir un plongeur apporter assistance à un autre dans 2,5 mètres d'eau en lui maintenant son niveau d'immersion.

La condition de réalisation est de se servir du gilet (purges) et du poumon ballast pour ne pas couler ni remonter. Le critère d'évaluation est fixé par le fait que le plongeur doit se servir des purges tout en maintenant l'équilibre du binôme assistant/assisté.

Ce type d'exercice ne peut remplacer un exercice d'assistance mais a un côté ludique indéniable. Il a également cette qualité d'être possible dans une piscine. On travaille donc l'assistance gilet en piscine dans une faible profondeur grâce à la pédagogie du jeu.

8.3 Un transfert indispensable

Il est très important de ne pas laisser les stagiaires sur l'impression qu'ils ont seulement joué et passé du bon temps. D'autant que le jeu simplement ludique pour terminer un cours n'est pas totalement notre propos.

Le jeu pour le jeu est excellent dans une formation, mais n'apporte pas toujours une plus value en terme de compétence.

C'est un jeu qui n'a pas d'objectif clairement identifié et surtout qui ne comporte pas de comportement observable, et de critère d'évaluation. On a seulement fixé la condition de réalisation qui est la règle du jeu.

On peut citer en exemple un volley-ball ou un ballon prisonnier en surface. Bien entendu, le palmage ne sera que renforcé par cette activité, mais le but est d'établir une ambiance ludique dans un groupe surtout quand ils palment déjà très bien.

Il faut donc impérativement aider les élèves à tirer un enseignement, une réflexion de cette expérience et à expliquer l'application à la plongée. Ce transfert est particulièrement important car le risque est de démotiver les élèves du jeu en général.

Il faut respecter le jeu et ne jamais confondre situation pédagogique ludique, utilisée par un objectif pédagogique et jeu libre. Il faut aussi, naturellement, analyser les ratages qui sont source d'amélioration.

Certains jeux sont à priori opérationnels mais ne fonctionnent pas bien en terme de pédagogie. Le rugby est le parfait exemple.

Un stagiaire pédagogique a récemment eu l'idée de remplir un petit ballon de rugby avec de l'eau salée afin de travailler le poumon ballast dans un groupe de niveau I.

La démarche était originale et semblait possible.

Une fois la règle du jeu établie, la réalisation a été plus que chaotique.

Le rugby aquatique s'est rapidement transformé en une mêlée indescriptible et les plongeurs joueurs n'avaient plus qu'un but se

transformer en « Chabal » dès qu'un plongeur récupérait le ballon. Le rugby aquatique reste un jeu attractif, mais difficile à mettre en œuvre pour l'apprentissage.

Il est sans aucun doute un jeu pour le jeu.

8.4 La notion de plaisir en plongée

Il ne suffit pas de penser que le plaisir est partagé sous l'eau par nos élèves et nous même pour s'en contenter. C'est déjà le signe de l'échec et de la perte en ligne des moins motivés puis des autres. Le plaisir est une notion bien plus complexe et intense. Cette notion du plaisir est intéressante et essentielle à notre activité que l'on pourrait par là-même définir de ludique en soi. Ce plaisir donne à la fois le goût du risque et le sens du merveilleux, au-delà du simple bonheur d'être sous l'eau qui lui est associé.

Le plaisir dont on parle là correspond à la satisfaction d'un besoin qui s'exprime sous différentes formes : la joie, le bonheur, la détente... Plus qu'agréable, le plaisir procure une sorte de griserie envoutante. A cause de ses modes d'expression très personnels et intériorisés, le plaisir n'est pas toujours mis en avant ni recherché dans la formation. C'est une notion qui va bien au-delà de la simple satisfaction.

C'est le fait d'être ballotté entre le réel et l'irréel, spontanément, pendant une durée aléatoire (horaire de la piscine) qui caractérise le plaisir. Jouer est très souvent un plaisir mais nager peut également être source d'un plaisir sans nuage.

L'intérêt pour le formateur est avant tout de prendre en compte ce sentiment et de ne pas le perdre de vue.

8.5 L'évaluation dans la pédagogie du jeu est une notion fondamentale

Ce titre de paragraphe quelque peu provocateur s'applique bien entendu à toutes les pédagogies. Il n'a de sens que pour souligner son importance primordiale. Sans une évaluation continue et ponctuelle, la pédagogie du jeu peut rapidement se transformer en formation « au petit bonheur la chance ».

L'évaluation est d'abord formative, c'est-à-dire qu'elle est entièrement intégrée à la formation. Elle intervient avant, pendant et après le cursus de formation. Centrée sur l'élève, elle mesure ses résultats en fonction des objectifs opérationnels que nous avons fixés en début de formation et en début de séance. Elle accepte les erreurs car elles sont sources d'apprentissage. De plus, elle favorise l'entraide entre les élèves, le jeu venant accentuer cette cohésion qui va se ressentir dans le groupe.

On est dans une forme active de l'évaluation qui est celle qui procède à chaque instant de la formation. On a une vue du fonctionnement du jeu et on identifie ce qui ne va pas pour trouver des solutions.

Nous évaluons le résultat obtenu. Cela est d'autant facilité qu'il s'agit de règle simple et que les jeux mis en œuvre sont souvent déjà connus des élèves.

Nous aurons également une évaluation par rapport à l'objectif de séance qui pourra se révéler formatrice. Les élèves vont s'auto-corriger puisqu'ils ont la règle et connaissent normalement les erreurs à éviter. Le jeu va aider l'élève à s'approprier les critères d'évaluation et ainsi l'amener à gérer ses erreurs et ses réussites.

Tout cela n'est pas mis en place dès le début de la formation et il y aura un temps de latence suivant le niveau des élèves pour qu'ils prennent conscience de cette évaluation active.

Dans un groupe, nous aurons des différences qui demanderont au moniteur de la réactivité, comme nous l'avons développé dans le chapitre 6.

L'évaluation sera également sommative ou tout au moins elle s'en rapprochera. Nous pouvons recréer des parcours de synthèse qui vont simuler une plongée en milieu naturel, notamment en fin de formation pour les niveaux I. L'ensemble des épreuves sera une succession de jeu et de mise en situation.

Cette évaluation permettra d'estimer les compétences acquises du plongeur.

La pédagogie du jeu facilite l'apprentissage individualisé et personnalisé qui respecte le rythme d'acquisition des élèves de tous les gestes techniques nécessaires pour devenir un plongeur. Elle crée un contexte ludique caractérisé par une absence de l'échec, ou tout au moins par une vision atténuée de l'échec.

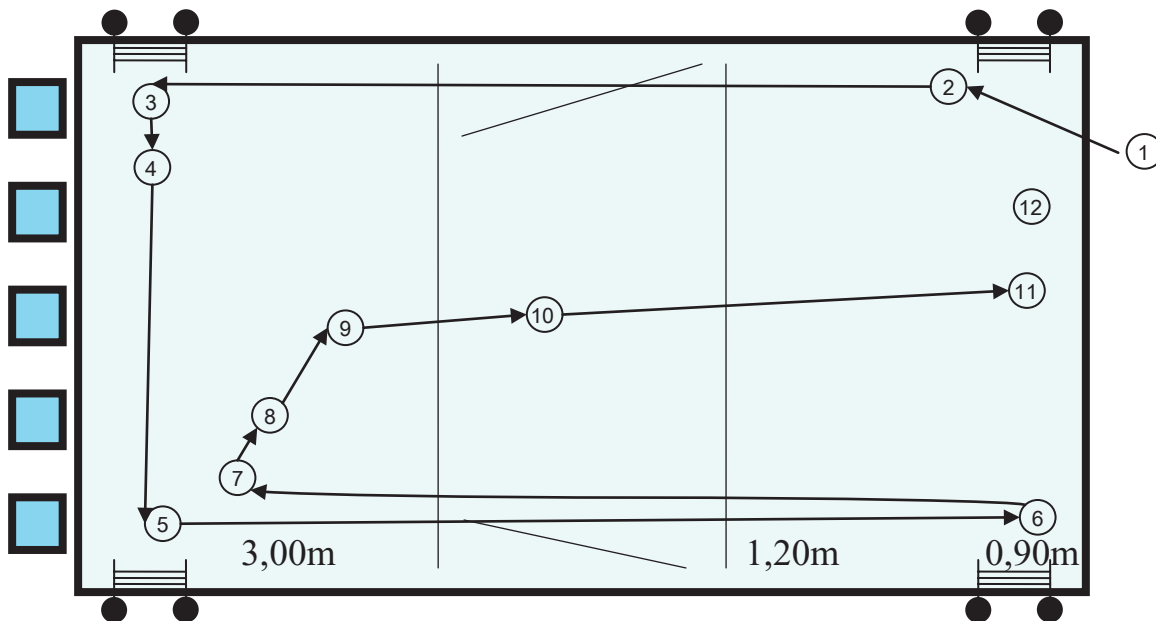
Un plongeur doit jouer au domino et n'arrive pas à se stabiliser au-dessus du jeu. Il est contraint de se poser sur le fond pour ne pas balayer le jeu. Notre objectif de l'acquisition du poumon ballast ne sera pas atteint mais le fait de terminer la partie sera déjà pour lui une victoire, accentuée s'il gagne. Il aura progressé dans son équilibre et le sentiment d'échec sera atténué par le jeu.

Pour certains spécialistes comme Nicole De Grandmont⁵, c'est l'art de perdre du temps pour mieux en gagner, mais encore faut-il que le moniteur, comme nous le disions au début de ce chapitre, soit disponible et à l'aise dans cette pédagogie.

La pédagogie du jeu utilise de façon consciente et réfléchie, le jeu et la situation ludique pour permettre un apprentissage adapté qui lutte contre l'ennui et la répétition du geste en général.

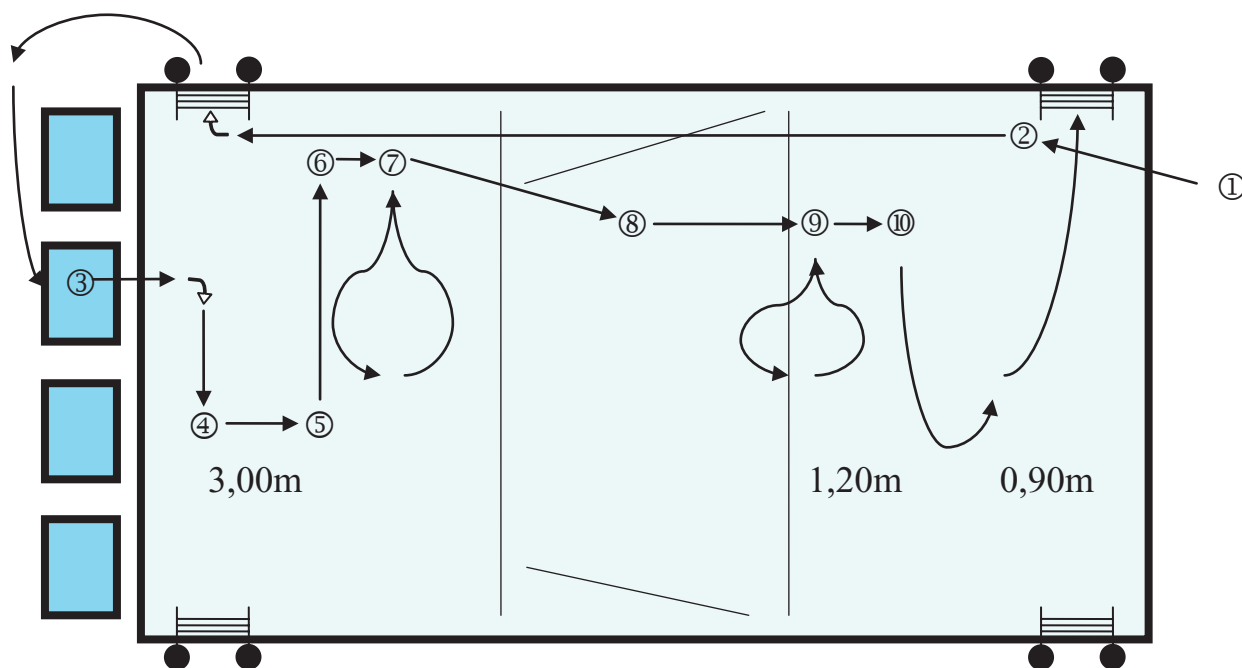
⁵ Nicole De Grandmont est une orthopédagogue qui a écrit de nombreux ouvrages sur le jeu et sa pédagogie. Elle vit à Montréal et a bien voulu m'apporter son aide en me donnant en format PDF un livre dont elle est l'auteur et que l'on ne trouve plus dans le commerce.

Parcours aquatique de synthèse d'un plongeur préparant le N1



- 1 - Gréer son bloc.
- 2 - Capelage en surface.
- 3 - Descente en phoque.
- 4 - Saute-mouton.
- 5 - Quilles aquatiques.
- 6 - Déplacement en hockey sur 25m.
- 7 - Déplacement frisbee sur 25m.
- 8 - Signes dont "je n'ai plus d'air" en binôme avec relais.
- 9 - Vidage de masque / LRE.
- 10 - Tennis aquatique.
- 11 - Retour surface et déplacement capelé sur 50 m.
- 12 - Sortie de l'eau/Décapelage et rinçage/rangement.

Parcours aquatique de synthèse d'un plongeur préparant le N1



1 - Gréer son bloc.

2 - Capeler.

Nager en surface, tuba en bouche, détendeur à la main.

3 - Saut droit.

Mise à l'eau sur signe du guide de palanquée.

4- Vidage de masque.

Sur signe, mettre de l'eau dans le masque, faire au moins un cycle ventilatoire et vider le masque.

5- Signes.

Suivant les plaquettes.

6- Stabilisation à 0,50m du fond.

Poumons-ballast. Attention à l'inertie.

7- Frisbee sous l'eau en déplacement.

Rester entre 50cm du fond et 1,5m de la surface maximum.

8 - Morpion.

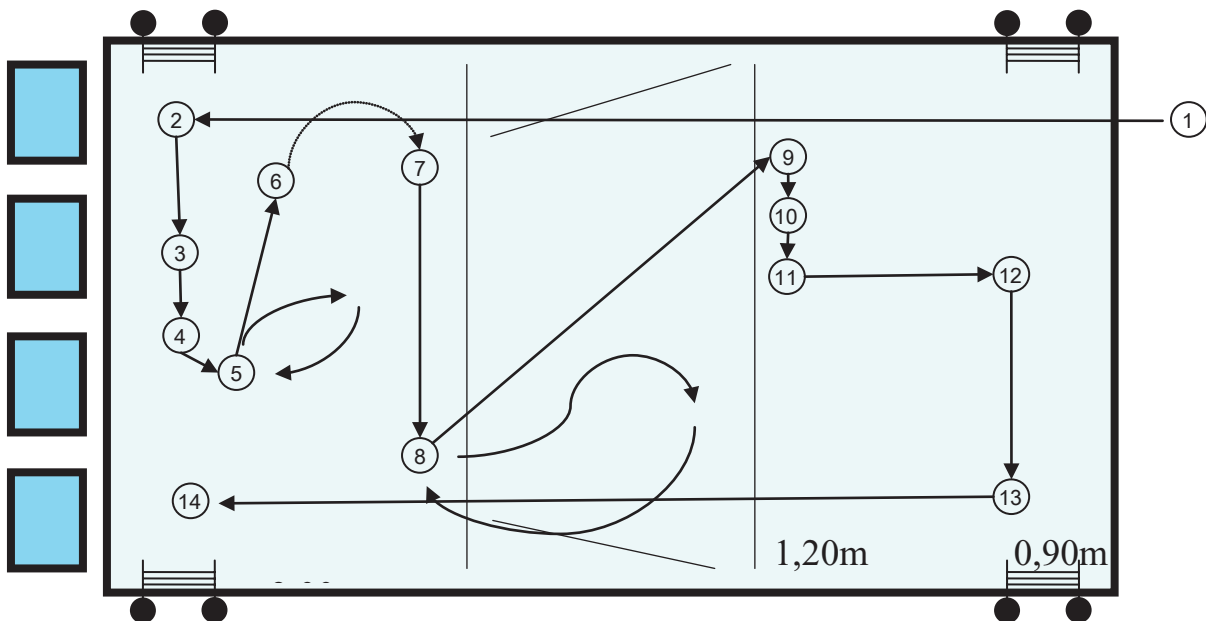
Rester à portée du plateau sans toucher le fond.

9 - Basket.

Dribbler sans toucher le fond.

10 - « Je n'ai plus d'air » (déplacement de l'élève sur expiration) et déplacement du binôme (équilibrage du binôme).

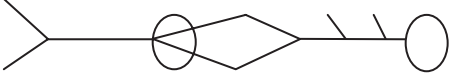
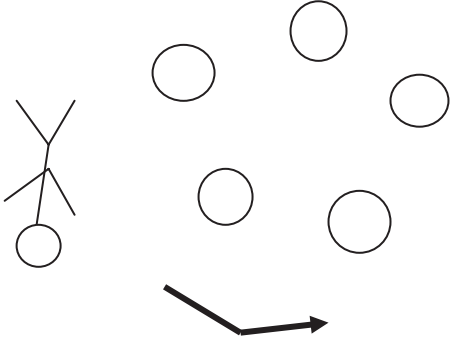

Parcours aquatique de synthèse d'un plongeur préparant le N1



- 1 - Gréer son bloc.
- 2 - Capelage en surface.
- 3 - Descente en phoque.
- 4 - Vidage de masque.
- 5 - "Les pieds lourds".
- 6 - Saute-mouton.
- 7 - Signes.
- 8 - Frisbee sous l'eau en déplacement.
- 9 - Basket.
- 10 - Lâcher/reprise d'embout.
- 11 - "je n'ai plus d'air".
- 12 - Déplacement du binôme.
- 13 - Déplacement surface en capelé.
- 14 - Immersion en canard.

8.6 Exemple de fiche d'une séance en piscine

Nous pouvons également mettre en œuvre des fiches de séance basées essentiellement sur le jeu. Voici un exemple qui donne une idée précise des possibilités offertes en pédagogie du jeu. Bien entendu, il est également possible de mélanger plusieurs approches comme cela a déjà été écrit plus haut.

Avec PMT	Avec SCAPHANDRE
<p align="center">Echauffement</p>	<p align="center">Equilibre respiration</p>
<p><i>150m sans PMT 300 m avec PMT</i></p>	<p><i>Jeu de frisbee en statique puis en dynamique</i></p>
<p align="center">Jeux</p>	<p align="center">Equilibre-Respiration-Propulsion</p>
<p><i>Jeu du frisbee en duo sur la longueur avec un comportement, une condition de réalisation et un critère d'évaluation</i></p>	<p><i>Jeu de fusée à trou</i></p>
<p align="center">Palmage de propulsion</p>	<p align="center">Propulsion/Respiration</p>
<p><i>A pousse B sur le dos</i></p> 	<p align="center"><i>La chandelle</i></p> 
<p><i>Retour en ondulation en apnée</i></p>	
<p><i>2 plongeurs – 1 planche – on pousse</i></p> 	
<p align="center">Respiration/Apnée</p>	
<p><i>Saut pour aller chercher palme masque – vidage de masque – retour surface</i></p>	

9. COMMENT FABRIQUER DES EDUCATIFS

9.1 *L'idée de base*

Les jeux sont tous inspirés de jeux existants. Il suffit d'un peu d'imagination et tout devient jeu. Nous pourrions citer ce cycliste qui a eu cette brillante idée de mettre un vélo dans la piscine. Sans aller jusque-là, l'idéal est de choisir un jeu pas trop complexe d'utilisation, surtout concernant les règles.

L'énergie des plongeurs et leur intelligence ne doivent pas s'user dans la compréhension du jeu sauf si bien sûr tel est l'objectif de la compétence. D'une manière générale, il est préférable de s'inspirer des règles déjà connues. Le jeu doit ensuite être pensé en terme de pédagogie. Il doit avoir une raison d'être dans la formation du plongeur.

Le frisbee est sans aucun doute le meilleur exemple. Il est source d'un grand nombre de compétences. On peut travailler la propulsion, l'équilibre, la respiration et l'on peut comme tout jeu jouer sans autre objectif.

Les jeux aquatiques sont assez rares dans le commerce. On peut citer par exemple, la fusée aquatique, sorte de fusée en plastique qui vole plutôt bien et qui peut se trouver chez les vendeurs de piscine.

Après, c'est un peu le désert car le marché n'a pas encore conquis un fabricant, mais le potentiel est sans aucun doute intéressant.

Exemple de caisse pour un moniteur.



9.2 *La fabrication d'éducatifs ludiques*

Dans la plupart des jeux fabriqués, nous nous sommes servis d'un trilaminé qui permet notamment la confection des portes de douches des piscines et de tous les lieux publics en général. Ce matériau a le grand avantage d'avoir une flottabilité neutre et d'être imputrescible. Nous avons parfois eu recours à des machines de professionnels pour découper, mais les premiers modèles ont été effectués avec une scie sauteuse.

L'un des grands avantages du club associatif se trouve aussi dans la diversité des professions de ses adhérents et il y aura toujours un bricoleur ingénieux pour fabriquer des jeux ludiques.

Morpion :

Il s'agit d'un carré de trilaminé de 30 cm de côté. Il faut une bonne scie sauteuse pour découper le tout. Ensuite, il suffit de tracer les 9 cases de l'intérieur du jeu, puis de récupérer une dizaine de rondelles de deux formes différentes.

Les rondelles doivent être d'un poids suffisant pour ne pas bouger, notamment lorsque l'on joue en apnée. Sinon, un coup de

palme efface la partie en cours et tout est à recommencer.

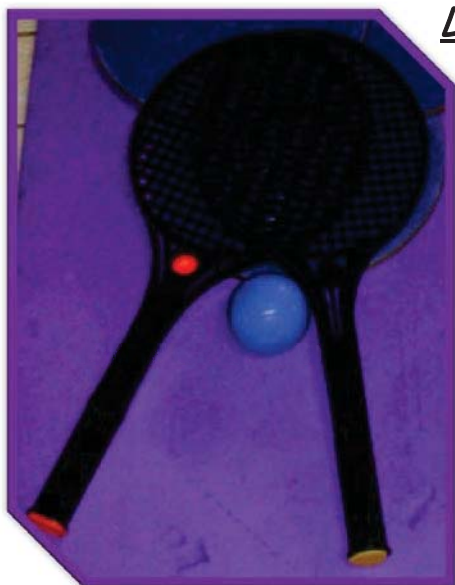
Ce jeu est facile à fabriquer et permet de travailler en apnée comme en scaphandre suivant l'objectif de séance.

Un dérivé de ce jeu est de simplement prendre une ardoise et de dessiner les cases. Il suffit ensuite de poser l'ardoise sur l'échelle du bateau ou sur un bout et on a un morpion pour améliorer l'apnée.



Le jeu de tennis :

Nous avons besoin de deux raquettes de plage en plastique noire. Elles sont particulièrement résistantes pour le jeu aquatique. La balle est une boule de



pétanque de plage en plastique. Il n'est pas nécessaire de rajouter quoi que ce soit à l'intérieur car elle dispose d'une flottabilité neutre ou tout juste positive en général.

Le jeu consiste à ne pas laisser la balle remonter et à maintenir un niveau d'immersion. On va initier ou perfectionner à l'équilibre et à la respiration.

Le ballon de foot :

Comme tous les ballons qui doivent être adaptés pour jouer au fond de la piscine, il faut les vider de leur air dans un premier temps. Puis, les remplir d'eau salée (gros sel rajouté quand l'eau est chaude pour la dilution) avec une pompe à vélo.



Vous pouvez essayer avec une seringue, cela marche aussi, mais il faut une patience à toute épreuve pour remplir simplement un petit ballon. Les modèles de ballon en tout genre sont en vente dans les grandes enseignes de sport.

Lorsque le ballon est rempli, il peut servir pour jouer au football, au basket ou tout simplement pour se lancer la balle. C'est sans aucun doute le meilleur allié du moniteur lors des baptêmes.

Le panneau de basket :



Pour jouer au basket, il est nécessaire d'avoir un panneau. Rien de plus simple, il faut acheter en même temps que le ballon, le kit mini-basket que l'on trouve également dans les grandes enseignes de sport. Il suffit de dévisser le panier pour enlever le panneau qui est trop léger dans l'eau.

On découpe ensuite deux panneaux avec le trilaminé que l'on joint grâce à une serrure en inox. Il s'ensuit de belles parties bien animées où l'on découvre que dans le basket aquatique, le plus dur, comme en surface, c'est de mettre le ballon dans le panier.

Le jeu de quilles :

Un jeu de quilles en plastique acheté lors d'une visite d'un magasin de jouets. Elles ont la qualité de pouvoir être remplies afin de modifier le poids apparent et donc la flottabilité.

Dans ce cas précis, il faut y aller en tâtonnant pour obtenir une quille qui ne flotte pas trop mais qui n'est pas non plus trop lourde. Nous avons choisi de les remplir avec de la limaille car l'eau salée ne suffit pas.



Ce jeu est également d'une efficacité redoutable pour le travail de respiration et d'équilibre. Le joueur travaille le poumon-ballast lorsqu'il envoie la balle sur les quilles, mais il doit ensuite replacer le jeu.

Il y a parfois des situations de formation que l'on n'imaginait pas au départ.

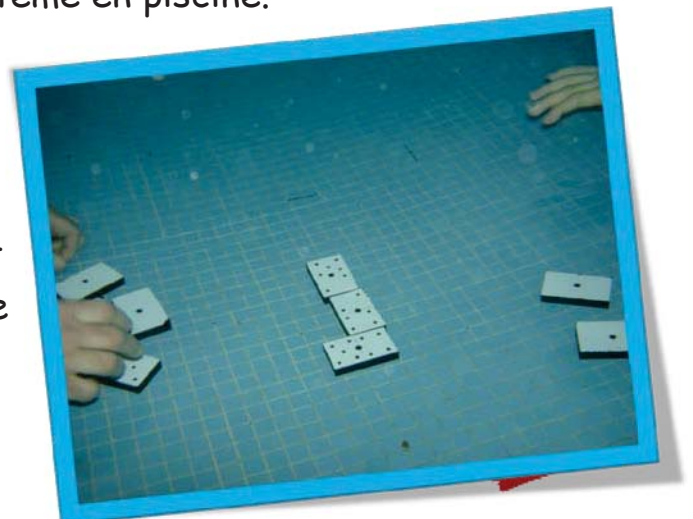
Le fait de replacer les quilles est perçu par les élèves comme bien plus difficile que de tirer avec une balle sur le jeu. Pour un débutant, se mettre à genou est déjà un exercice en soi.

Le jeu de quille apporte un ensemble de gestes que l'on peut sans aucune difficulté placer dans les compétences n°2 du niveau 1 (immersion et retour en surface).

Le jeu de dominos

On découpe (dans le trilaminé) des pions de 7cmX3cm et l'on fait des trous en copiant sur un véritable jeu de domino. On va essentiellement travailler le poumon-ballast, soit avec seulement les poumons soit en combinant gilet/PB. Ce jeu est également fantastique lors du baptême en piscine.

Ludique à souhait, il mélange challenge, équilibre, position allongée, respiration et un début de sentiment de liberté pour le



baptisé qui gère une situation sous l'eau (jouer au domino) en toute sécurité.

Le frisbee :



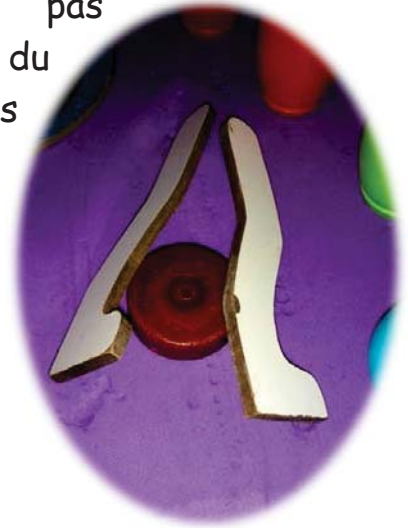
Jeu par excellence, il a toutes les qualités du divertissement et de l'outil pédagogique. Il est conçu comme les autres éducatifs en découpant un cercle de 29,5 cm de diamètre. Il ne faut surtout rien rajouter ni trouer pour que le frisbee vole comme dans l'air. Il est très apprécié par les plongeurs qui trouvent parfois des règles seuls, comme ce groupe qui a inventé une partie de foot/frisbee sur le principe de la règle du foot à une passe. Le but était constitué d'une quille qu'il fallait faire tomber dans le camp adverse soit à l'autre bout de la piscine (largeur).





Le hockey :

Les cross sont découpées dans un morceau de trilaminé en suivant un gabarit récupéré sur une véritable cross. Le galet ne peut être fabriqué mais se trouve en vente sur internet. Il ne s'agit pas réellement des règles du hockey subaquatique, du fait même que nous jouons la plupart du temps en scaphandre. Le comportement observable est basé sur le palmage et la respiration. On peut jouer à deux équipes et faire des relais sur une longueur de piscine. On travaille ainsi le palmage, la respiration et l'orientation.



La fusée aquatique :

Achetée sur internet, elle coûte environ 9 euros l'unité et peut servir à un travail de Poumon ballast/ Equilibre/ Propulsion. On peut fabriquer un panneau en forme de cible et transformer la fusée en jeu de passe-trou. On reste toujours dans les fondamentaux de Propulsion/ Equilibre/ Respiration.

Le principe de passer une fusée dans un trou oblige à un contrôle de sa respiration pour maintenir le niveau



d'immersion. La propulsion est mise en jeu en obligeant le plongeur/joueur à se recentrer par rapport au passe-trou. Enfin l'équilibre est également un des fondamentaux mis en action pour permettre une visée efficace. Ce jeu est d'une efficacité redoutable pour les débutants au cours de leur apprentissage. Mais le côté ludique de ce jeu en fait également un éducatif très prisé par les autres niveaux.

10. RETOUR SUR EXPERIENCE DE CLUBS ASSOCIATIFS AVEC LE LUDIQUE

10.1 Club N°1

Ce club associatif de l'intérieur est composé d'environ 160 adhérents. Après avoir sensibilisé les moniteurs à la pédagogie du jeu, nous avons entrepris ensemble de fabriquer plusieurs modèles. Aujourd'hui, la piscine ressemble à une cour de récréation et les jeux sont améliorés, transformés, adaptés.

Comme il est dit plus haut, nous avons dans les clubs associatifs une multitude de métier à notre disposition au vu du brassage professionnel et de la diversité de nos adhérents. Nous avons récupéré du trilaminé grâce à un artisan menuisier, puis c'est un employé tourneur fraiseur qui nous a prêté son matériel pour un résultat digne d'une fabrication professionnelle.

La pédagogie du jeu a donc aussi un rôle en dehors du bassin, lors de la conception du jeu. Elle rassemble certains adhérents qui n'auront de cesse que cela marche. Et il faut un certain nombre d'essais, de réglages, d'adaptations, de finitions, de modifications pour qu'un jeu fonctionne.

Sans pour autant pouvoir affirmer que la pédagogie du jeu est la seule raison à la fidélité des adhérents de ce club car c'est un tout, on constate qu'ils apprécient vraiment de jouer.

Il est même surprenant de constater que la pédagogie du jeu est aussi facteur de recrutement. Nous avons des nouveaux

adhérents qui nous rejoignent car ils ont entendu parler des jeux que nous employons dans nos formations et la curiosité les motive pour un baptême et plus suivant affinité.

10.2 Club N°2

Ce club est composé de 50 adhérents environ et dispose d'une infrastructure de très bon niveau avec une municipalité qui fournit local et accès gratuit à la piscine. Je prends contact avec le président de l'association et lui propose de nous rendre un soir à la piscine pour discuter avec les moniteurs et leur présenter la pédagogie du jeu. Nous nous mettons d'accord sur les modalités et je viens avec une dizaine de jeux de toutes sortes. Parmi les cadres présents, nous avons ce soir-là des moniteurs 2^{ème} et 1^{er} degré, deux stagiaires pédagogiques et un initiateur.

La question qui revient régulièrement est de savoir s'il existe une banque d'éducatifs. C'est encore quelque chose à créer, mais le moniteur qui souhaite développer le ludique doit découvrir par lui-même l'avantage du jeu et ses qualités pédagogiques.

Une banque d'éducatifs aurait beaucoup d'avantages, mais ne devrait pas se transformer en une sorte de standard qui aboutirait à l'effet inverse de ce que l'on attend du jeu ; le ludique au service de la pédagogie active en plongée.

La séance se passe sans difficulté, mais il est toujours un peu déconcertant d'entendre des moniteurs nous dire qu'ils manquent d'outils et qu'ils sont un peu désemparés face à des plongeurs qui ont des difficultés. La deuxième remarque est toujours l'ennui que certains vivent dans la piscine.

L'ennui des élèves et d'eux-mêmes lorsqu'en plus on ne prend pas toujours les blocs le soir car le local est éloigné de la piscine ou que l'on a oublié de gonfler dans la semaine. Il s'agit bien entendu d'une caricature, mais on accentue l'ennui et la lassitude quand on ne fait pas plonger nos adhérents dans la piscine. Surtout lorsqu'il s'agit de débutants qui souhaitent devenir des plongeurs.

Cette présentation s'est terminée par beaucoup de questions sur la fabrication des éducatifs, preuve sans nul doute que ce club devrait avoir quelques jeux éducatifs dans les prochaines semaines.

10.3 Club N°3

Ce club m'a réservé une très bonne surprise. Le président qui est lui-même instructeur régional au comité Ile de France Picardie a demandé à une dizaine d'encadrants et à trois stagiaires pédagogiques d'assister à ma présentation.

Ce club est composé d'une centaine d'adhérents et la piscine est particulièrement bien équipée avec un fond de 4 mètres dans le grand bassin.

Après les présentations d'usage, je demande aux moniteurs présents de s'équiper d'un scaphandre, ce qui va améliorer l'objectif que je me suis fixé.

Je souhaite leur présenter les jeux rapidement afin qu'ils me proposent ensuite une justification à chaque exercice. Cette épreuve me donne l'occasion de vérifier mes propres positions sur la pédagogie du jeu et leur donnent à eux

l'avantage d'explorer en profondeur toutes les possibilités offertes par le jeu.

Brève présentation de la pédagogie du jeu, puis les éducatifs sont posés face à eux en expliquant rapidement le fonctionnement de chacun. Le fait qu'il s'agisse de jeux ordinaires facilite la présentation.

Une fois à l'eau, les moniteurs essaient tous les éducatifs ludiques que je leur propose. Le sourire et la curiosité sont au rendez-vous. Lorsqu'ils sortent de l'eau après chaque essai, ils me donnent leur première impression.

L'IR présent à mes côtés leur demande à chaque fois le ou les fondamentaux mis en œuvre pour chaque jeu. Les réponses sont particulièrement pertinentes et surtout ils donnent l'impression d'être tous très intéressés par le concept. Ils ont aussi compris le principe de base de la pédagogie du jeu alors que je pense pouvoir avancer qu'elle n'existe pas dans ce club, ce qui ne constitue en aucune façon un reproche.

Ils ont aussitôt mis en avant la respiration dans le tennis aquatique, la propulsion dans le hockey scaph, l'équilibre dans le domino, le poumon-ballast et l'équilibre dans le frisbee, etc. Certains me donnent déjà d'autres pistes de réflexions pour améliorer les règles, comme le fait que la règle soit simple pour être comprise rapidement par les élèves. Enfin, ils sont curieux sur la fabrication des éducatifs. La partie est surtout largement gagnée lorsque je constate leur mine réjouie à la sortie de l'eau en fin de séance.

J'en profite pour leur faire remarquer cette chose « incroyable » qui est de ressentir le plaisir en plongée lors d'une séance piscine.

Une discussion s'installe sur ce que l'on pourrait décrire comme une certaine lassitude du bassin carrelé. Ils comprennent tout l'intérêt de ces outils qui sont susceptibles de compléter leur propre éducatif dans la formation des plongeurs.

Nous nous quittons sur une autre surprise qui est la galette des rois. Sans le vouloir, j'ai bien choisi ma venue. Mais au-delà de la pédagogie du jeu et du ludique en général, c'est bien la convivialité qui est recherchée par les adhérents.

Ces rencontres de plongeurs passionnés autour d'un bon gâteau et d'un verre de cidre s'inscrivent aussi dans cette philosophie, d'autant qu'il ne s'agit pas simplement de manger un morceau de gâteau, mais aussi de trouver la fève afin de couronner la reine ou le roi.

N'est-ce pas là une sorte de jeu au service de la tradition ?

Ce que l'on nomme la pédagogie du jeu.

11. CONCLUSION

Vaste champ que la pédagogie en plongée, plaine immense et peuplée mais aussi réductible à une somme de gestes et de techniques.

La pédagogie du jeu est bien plus que le simple fait de choisir des jeux adaptés à la piscine dans le but d'apprendre sans effort. C'est une étude et une analyse sérieuse de l'acte pédagogique guidé, par une philosophie ludique et répondant aux besoins que nous avons dans nos clubs associatifs.

La pédagogie du jeu se fonde sur le ludique, c'est-à-dire une approche par laquelle nos plongeurs apprennent à leur rythme, dans un climat structuré mais décontracté et libéré. Elle dispose de qualités qui démystifient le sentiment d'échec. Le jeu est un éducateur à lui seul. En effet, à travers ses diverses formes, il permet d'organiser et de structurer un processus psychique, d'élaborer des capacités cognitives et affectives.

Par contre, il est nécessaire de faire la part des choses et comme toute autre pédagogie, la pédagogie du jeu a ses limites. On ne peut pas tout enseigner avec la pédagogie du jeu car il faudra à un moment donné réaliser le geste technique attendu. Il a tout simplement été amené par une voie détournée qui s'appelle le jeu.

Il n'y a pas dans cette démonstration une solution miracle dans nos piscines et nos clubs et il y aura toujours une multitude de contradicteurs. C'est ce qui fait justement le charme de notre activité, ce que l'on nomme la liberté pédagogique.

Tout le monde a le droit d'essayer ou pas et s'il n'est pas convaincu, il peut reprendre une pédagogie plus classique et des outils qu'il va mieux maîtriser.

L'utilisation du jeu n'est qu'un élément dans l'approche pédagogique qui doit miser sur la variété des situations d'apprentissage, la progressivité dans l'introduction des difficultés, l'évaluation formative, le renforcement positif, etc.

Tout cela est la réalité du terrain, dans nos clubs associatifs qui font chaque jour un travail formidable. La pédagogie du jeu est mise à la disposition des clubs pour diversifier les approches et proposer des outils d'apprentissage aux moniteurs.

Il y a encore une route à construire, mais le chemin est tracé par plusieurs clubs, et il ne faut surtout pas perdre à l'esprit que **jouer c'est sérieux !**

Bibliographie :

Education sportive et athlétisme par le jeu de Robert BOBIN aux éditions Amphora

Le sport par le geste par François BEGAUDEAU et Xavier DELAPORTE aux éditions Calmann-Lévy

Les méthodes actives dans la pédagogie des adultes par Roger MUCCHIELLI - Collection Formation permanente

Le jeu éducatif par De GRANDMONT aux éditions Logiques

Les jeux et les hommes par R. CAILLOIS chez Gallimard

Jeu et éducation par G. BROUGERE chez L'Harmattan

Le code des jeux par C. AVELINE chez Hachette

Les jeux de rôles par R. MUCCHIELI chez PUF

Homo Ludens par J. HUIZINGA chez Gallimard

La pédagogie entre le dire et le faire, ou le courage des commencements par Ph. MEIRIEU chez ESF

Jouer et apprendre par Gilles BROUGERE chez Anthropos

La formation par l'apprentissage de J. Leplat, Cl. Enard et A. Weill-Fassina chez PUF

La pédagogie de la découverte de JS BRUNER chez ESF

De la pédagogie de J. PIAGET chez Odile Jacob

Recueil de jeux préparatoires au rugby par Jacques MACOU

Moniteur de plongée : enseigner une passion par Claude
DUBOC

Remerciements :

Très classique, mais tellement vrai et incontournable pour ne pas dire essentiel, je remercie mon épouse, Elisabeth qui a relu et relu ce mémoire pour tenter d'éliminer mes horribles fautes d'orthographe, jusqu'à la dernière minute.

A mes parrains, Eric et Philippe pour leurs conseils toujours pertinents et leurs apports techniques.

A Perrine VERSCHELDEM - Journaliste

A Aurore, une de mes filles pour la page de garde et les insertions d'images.

A mes camarades de plongée :

Denis DEGAUGUE (E2) président du club Subaquatique Creillois

JP DEXIMUS (E2) - fabricant/Concepteur de jeux

Gilles GERARD (E1) - fabricant/Concepteur de jeux

Mes camarades testeurs de jeux : Régis (E3), Philippe (E3), Arnaud (E3), Laurent (E3)

Pascal CRESSENT (E3) : premier moniteur qui m'a présenté les jeux qu'il utilisait lorsqu'il exploitait son centre de plongée en Dordogne. Ce mémoire lui doit beaucoup.

Les clubs de Creil, Senlis et Liancourt qui ont bien voulu me recevoir pour une présentation de la pédagogie du jeu.