**Une alternative ludique à l’apprentissage traditionnel de la natation pour favoriser la motivation des élèves: le jeu de l’oie aquatique (Times New Roman, 12, gras)**

*Alexandre Mouton1*

*1  Ecole secondaire de XXX (Liège, Belgique)*

**Introduction et objectifs de la pratique exemplative**

En interrogeant les élèves, on constate souvent qu’ils n’aiment pas la natation en raison des contenus orientés vers la technique et les « longueurs » (Cloes, Motter & Maraite, 2007). La proposition d’activités aquatiques plus diversifiées et stimulantes pourrait les motiver davantage. Pour ce faire, nous avons veillé à encourager un climat motivationnel qui amènera les élèves à s’engager dans les activités en favorisant (1) le Plaisir, (2) l’Autonomie, (4) le Mouvement, (3) les Interactions, et l’Apprentissage (PAMIA) au travers d’un jeu de l’oie aquatique.

**Description de la pratique exemplative et de la collecte des informations**

Deux classes de filles de 4ème secondaire ont participé à deux séances de natation : la première classe a commencé par une séance traditionnelle pour ensuite passer à la séance ludique, et inversement pour la seconde classe. Le principe du jeu de l’oie aquatique est comparable à celui du populaire jeu de table : en lançant un dé, les élèves vont évoluer de case en case pour atteindre la ligne d’arrivée le plus vite possible. En fonction du numéro de case atteint, son équipe devra réaliser un « défi aquatique ». Afin d’évaluer l’impact de cette activité sur la motivation, l’enseignant et les élèves ont complété un court questionnaire de motivation (PAMIA) après chacune des séances. Les comportements des élèves ont également été observés de manière informelle lors de chaque séance.

**Constats et implications**

Nous pouvons clairement constater que les élèves (n=41) ont davantage pris de plaisir lors de la séance ludique (4,2/5) que lors la séance traditionnelle (2,8/5). Ils ont également perçu plus d’interactions (4,1/5 vs 2,9/5) et se sont sentis plus autonomes (3,7/5 vs 2,4/5). L’enseignant a également perçu davantage de comportements positifs (encouragements, participation) au cours de la leçon ludique. La perception de l’apprentissage n’a par contre pas été améliorée, impliquant une adaptation du jeu qui devra plus être ciblée vers des objectifs d’apprentissage précis.

**Références bibliographiques**

Cloes, M., Motter, P., & Maraite, A.A. (2007). Girl’s non-participation in swimming lessons at secondary school level. Analysis of the pupils’ point of view. In, J.A. Diniz, F. Carreiro da Costa & M. Onofre (Eds.), *Active lifestyles: The impact of education and sport. Proceedings of the AIESEP 2005 World Congress* (pp. 169-176). Lisbonne, Portugal: Faculdade de Motricidade Humana.

**Nombre de mots**(de l’introduction aux implications – maximum 300)**:** 300 mots