

# LA PLONGEE ENFANTS



## L'ENFANT, LE JEU, LA PLONGEE

Par Alain LAUMONIER – Responsable Régional Plongée Enfants

*CTR Est - Colloque Plongée Enfants - 11 Déc. 2004*



# Les Brevets & Qualifications Enfants

- Il existe 3 Brevets :
  - Plongeur de Bronze
  - Plongeur d'Argent
  - Plongeur d'Or
- Et 4 Qualifications :
  - Qualification Palanquée
  - Qualification Bateau 1  
*(Barges & Pneumatiques)*
  - Qualification Bateau 2  
*(Vedettes & Chalutiers)*
  - Qualification Gilet
- [Manuel du Moniteur](#)

# L'ENFANT

- L'enfant n'est pas un adulte en réduction et justifie une pédagogie différenciée
- L'enfant et l'adulte ont une conception radicalement différente de l'«apprendre » :
  - Adulte : sérieux, pénible, difficile, efforts soutenus, ...  
Le jeu est par définition un délasserement : il s'oppose à l'activité qu'est le travail.
  - Enfant : L'enfant apprend essentiellement par le jeu des choses souvent complexes, sans effort volontaire. Le jeu est le « *véritable travail de l'enfant* ».
- Les activités «non techniques » correspondent bien aux aspirations de l'enfant : Connaissance du milieu marin, photo, vidéo, apnée, ...

# Le jeu pour apprendre

- Le jeu fait partie intégrante du développement de l'enfant. Il joue un rôle structurant dans l'épanouissement de l'enfant :
  - Développement de la personnalité
  - Développement psychique
  - Développement physique
- On apprend mieux quand on est acteur de son apprentissage

# Le jeu pour apprendre

- La situation de jeu offre à l'enfant, une liberté d'action et de décision, un engagement individuel, une possibilité d'expression, d'imagination, ...
  - Les jeux de rôles sont importants car ils touchent à la fonction symbolique : l'enfant va faire semblant d'être le capitaine du bateau, le serre-file, ...
- L'apprentissages de techniques sous un aspect ludique permet très souvent de placer l'enfant dans de bonnes conditions d'apprentissage et de découverte
- On apprend mieux quand c'est ludique (enfants & adultes !)

# Le jeu pour apprendre :

- Utiliser des jeux déjà conçus
- Adapter des jeux terrestres
  - Jeux « moteurs, jeux éducatifs »
- Exploiter d'autres disciplines fédérales
  - Hockey, orientation, Biologie, Photo, ...
- Créer ses propres jeux
  - Se laisser aller ... (en respectant la sécurité)

# Le jeu pour apprendre : Les Moyens

- **Ceux de la Piscine**
  - ✓ La piscine en elle même (surface/profondeurs)
  - ✓ Les tapis, cerceaux, « frites », planches, ballons, ...
  - ✓ Les structures immergeables (Cages, grottes,...)
- **Ceux de l'enfant plongeur ou du moniteur**
  - ✓ Gilet, parachute, planchettes Bio, boussoles, crosses,...
- **Celui qu'on fabrique :**
  - ✓ Miroir, Plaquettes avec thème, Jeu de construction, ...
- **En plus**
  - ✓ Seaux, bidons, balles, pincés à linges, animaux subaquatiques en plastique,...
- **Le divers mais néanmoins indispensable**
  - ✓ Bouts, plombs, flotteurs, mousquetons, ...

# Les pièges à éviter

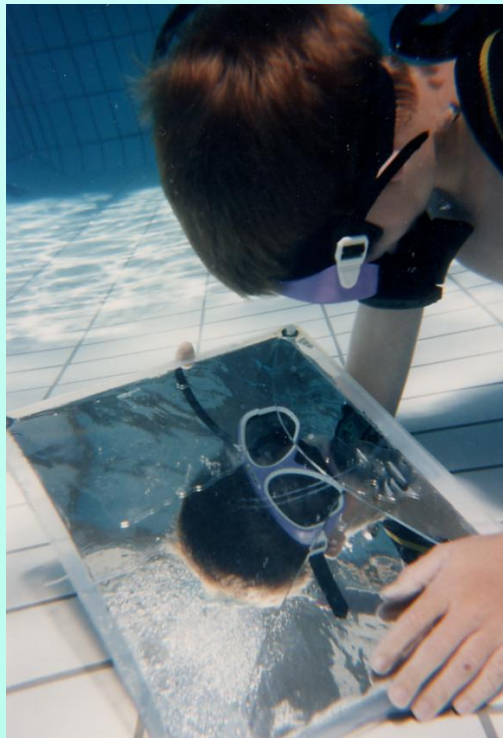
- Doser l'éducatif « à vouloir être trop éducatifs, les jeux peuvent perdre leur caractère ludique »
- Tenir compte du développement psychomoteur de l'enfant
  - *8/11 ans : attention aux capacités physiques (intensité, distance, ...), à la coordination*
  - *11/13 ans l'âge des records? Différences filles/garçons*
  - *Tenir compte des individus*
- Chaque séance doit se fonder sur un intérêt sans cesse renouvelé grâce à des situations pédagogiques neuves, adaptées à l'élève.
- Le moniteur doit pouvoir proposer un panel d'activités aménagées permettant à chacun d'avoir un minimum de réussite

# Les pièges à éviter

- Attention au timing !
  - Une phase de conception, Une phase de préparation : mise en place du jeu
  - Le jeu
  - Le démontage
- Attention à la sécurité
  - Un jeu est toujours ouvert
- Pour jouer il faut du temps et des moyens

# Le jeu pour apprendre : Quelques idées

- Le bateau de plongée (*jeu de rôle – Qualification bateau*)
- Le tir sur cible (*Vidage du tuba*)
- Karaoké sous-marin (*dissociation Bucco Nasale*)
- Le filet sous-marin (*passage en apnée - cerceaux à différentes hauteurs*)
- Master Mind
- La tour infernale (*Construction de planches : palmage de sustentation*)
- Les déménageurs (*amener des objets d'un point à l'autre*)
- Le Béret sous-marin
- Film



*CTR Est - Colloque Plongée Enfants - 11 Déc. 2004*

