



LA CREATIVITE: faculté innée ou capacité à développer?

*Quelques suggestions pour développer
la créativité en utilisant l'activité motrice*

Nadina Capitanio et Paola Perotti

La créativité, qu'on peut considérer, du point de vue psychologique, liée à la forme de la pensée divergente, peut être définie, entre autres, comme une capacité qui permet de favoriser l'adaptation, l'arrangement, mais aussi de créer un nouveau produit ou une nouvelle expression.

A l'intérieur d'un discours sur cette qualité il nous paraît opportun d'abord de démystifier le préjugé suivant lequel il s'agit d'un facteur inné et d'une prérogative réservée à un nombre réduit de privilégiés. Cette aptitude, on tient à le souligner, est au contraire présente, à des degrés divers, chez tout individu.

Il faut donc prendre en considération le fait que la créativité, comme les autres capacités, peut être développée et que, pour y réussir, il y a des stratégies à adopter.

On ne peut pas en effet tout simplement dire à un enfant "Bouge librement, comme tu veux" ou à un enseignant "Invente quelque chose": de cette façon on ne fait que favoriser des blocages, des refus, des frustrations.

Pour être créatifs il faut en effet recevoir des stimuli adaptés et utiliser des outils efficaces.

Notre intention est de proposer aux enseignants, avec cet article, des éléments de réflexion sur ce thème et des instruments à utiliser pour développer leur propre créativité et celle de leurs élèves.

STIMULI ET MOTIVATIONS COMMENT DEMARRER?

Lorsque en E.P.S. un enseignant

veut varier une activité, en inventer une nouvelle ou faire émerger toutes les possibilités de mouvement dans une situation donnée, il peut procéder en se posant à chaque fois des questions telles que, par exemple:

1 - QUOI FAIRE?

On s'interroge sur le type d'activité qu'on veut inventer ou varier (par exemple: des exercices, des jeux, des danses).

2 - AVEC QUOI?

On réfléchit sur:

- quel type de déplacement on veut adopter (par exemple: des pas/marcher, des bonds/courir, des roulements/rouler...);
- quelles parties du corps et combien on veut faire bouger (tout le corps = mouvement global; quelques parties du corps = mouvement segmentaire);
- quelles actions on veut exécuter (par exemple: allonger, pousser, faire des circumductions, faire des gestes spécifiques d'un personnage donné...).

3 - OÙ?

C'est-à-dire: où peut bouger le corps dans l'espace?

A ce propos on doit prendre en considération:

- les niveaux (haut, moyen, bas);
- les directions (en avant, en arrière, latéralement);
- les dimensions ("grand" et

"petit"), à partir desquelles on élabore les concepts de "ouvert" et "fermé";

- les lieux où effectuer l'activité (salle de gymnastique, cour, terrain lisse et régulier, terrain sableux...).

4 - COMMENT?

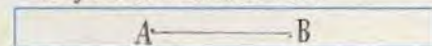
Avec cette question on prend en considération la dynamique du mouvement, c'est-à-dire quelle qualité on pense utiliser.

Les facteurs de la dynamique sont:

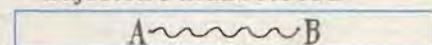
- le temps: rapide, lent;
- le poids: léger, lourd;
- l'espace, en tant que trace de parcours, c'est-à-dire: si je pars d'un point "A" de l'espace et que je dois atteindre le point "B", comment puis-je exécuter le parcours?

Exemple:

- trajectoire directe A B



- trajectoire indirecte A B

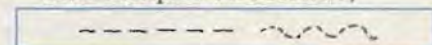


- l'énergie, c'est à dire la tension qu'il y a dans le mouvement et qui peut être:

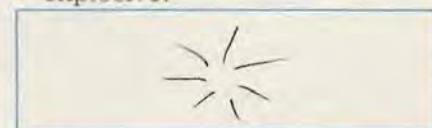
- continue, fluide;



- interrompue ou retenue;



- explosive.




Pour mieux comprendre ces trois derniers concepts, on peut prendre comme exemple visuel la façon de dégonfler un ballon:


- je peux lâcher l'ouverture du ballon afin qu'il se dégonfle librement entre mes mains (A) ou bien sans le retenir (B) dans l'air (l'espace); j'obtiens une action continue que je peux reproduire ainsi graphiquement :

A = 

B = 

- je peux dégonfler le ballon par intervalles en serrant ou en lâchant l'ouverture; l'action interrompue (retenue) que j'obtiens peut être ainsi représentée graphiquement: 

- je fais un trou et le ballon éclate; l'action obtenue dans ce

cas peut être définie explosive, soudaine, et sa représentation graphique sera la suivante: 

5 - AVEC QUI?

C'est-à-dire, quel type de relation prend-on en considération?

- Tout seul (pas de relation).
- Par couple.
- En groupe.

6 - AVEC QUELS INSTRUMENTS ET IDEES?

C'est-à-dire quels instruments peuvent nous inspirer pour développer un thème?

- Personnages (tirés du monde des animaux, du travail..).
- Emotions, sentiments, sensations (rage, joie, peur, chaud,

froid..).

- Objets, conventionnels ou pas (balles, cerceaux, journaux, serviettes...).
- Sons, voix, bruits (musiques diverses, chansons, bruits du corps...).

DES PISTES DE TRAVAIL. LE SCHEMA DE L'ETOILE: UN OUTIL POUR L'ENSEIGNANT

Dans le but de faciliter l'utilisation de la démarche dont on vient de parler on a élaboré le graphique ou schéma, de l'étoile (voir ci-dessous) sur lequel l'enseignant peut travailler directement.

C'est dans le prochain numéro que vous trouverez le mode d'emploi de cet outil.

