

L'article relate

l'expérience d'un cycle de football en salle sur neuf séances de 40 minutes avec une classe de 3<sup>e</sup> technologique de 24 élèves dits difficiles, peu attentifs et très peu autonomes.



ADRIAN MURRELL (ALLSPORT/WANDYSTADT)

# DONNER DU SENS POUR IMPLIQUER LES ÉLÈVES

PAR R. HÉRITIER

Nous avons remarqué que ces élèves de « 3<sup>e</sup> techno » ont une représentation du football centrée sur le match et l'exploit individuel. Seule la situation de match semble les animer ; aussi les situations que nous présentons sont souvent vécues comme un passage obligé, contraignant, sans intérêt et dénué de sens.

Ne désirant pas aller directement contre leurs représentations, mais plutôt avec l'intention de les transformer progressivement, notre démarche a donc été de partir du match et de rendre par la suite les élèves de plus en plus acteurs et créateurs de leurs apprentissages afin que leur engagement soit maximal sur un temps aussi court de 40 minutes et surtout, que les apprentissages soient stables et durables.

À partir d'une grande stabilité de l'organisation fonctionnelle (une situation didactique unique que nous faisons évoluer au fil des séances autour de match à thème), l'intégration progressive de nouvelles consignes ou de variables didactiques a permis aux élèves de comprendre le sens de ce qui était proposé et d'y adhérer. « *Je comprends pourquoi le prof a placé des cages supplémentaires ici* ».

## Constat initial

Le niveau des joueurs en conduite de balle est très satisfaisant mais centré sur soi et sur la cage.

Chaque joueur désire la balle pour accéder à un exploit individuel.

Les joueurs évoluent dans un jeu en couloir

central (la périphérie n'est absolument pas utilisée).

Le jeu en « grappe » est prédominant.

Tous les joueurs occupent tous les rôles à la fois ; c'est un jeu de « billard aléatoire ».

## Déductions

Il nous semble qu'il convient :

- d'associer ces forces individuelles et complémentaires dans l'intérêt du collectif où chaque joueur testera ses facultés aux différents postes,
- de lier les conduites de balle à une prise d'information sur les partenaires, les adversaires et le but,
- d'élargir l'espace de jeu effectif (EJE).

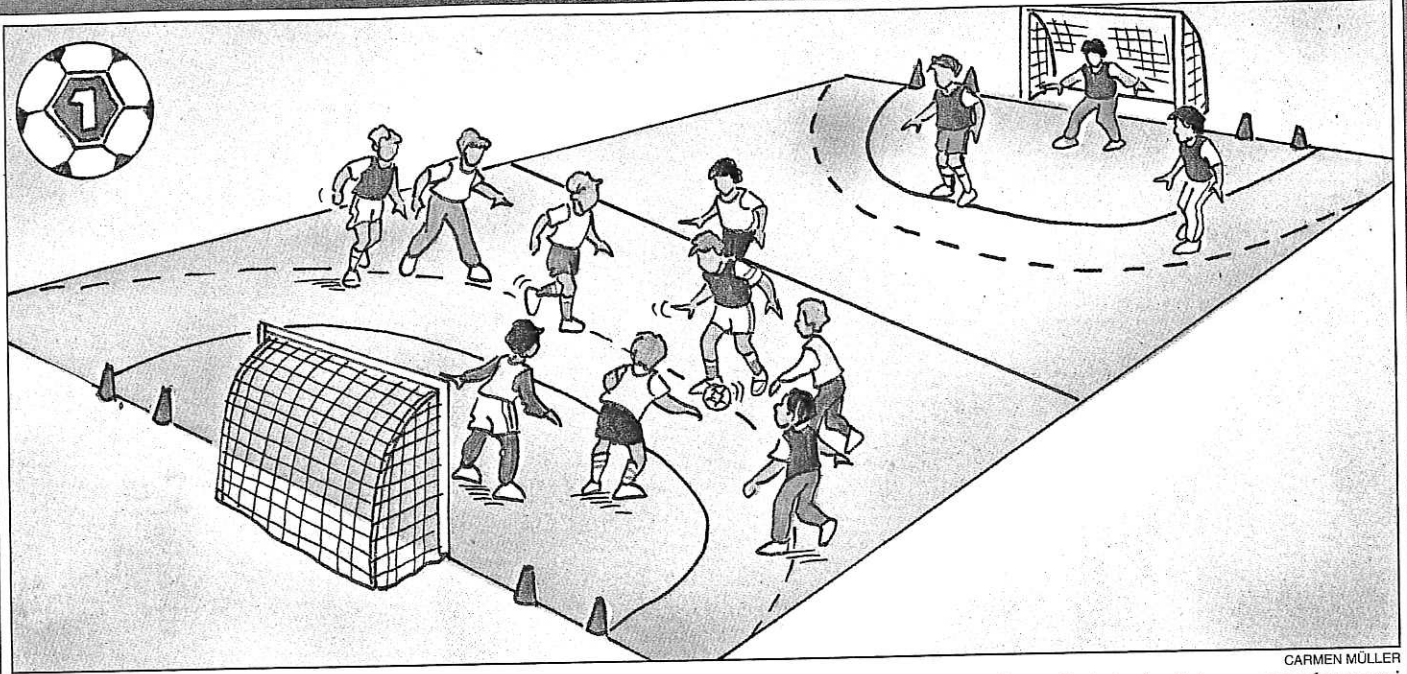
## Compétences recherchées

**Compétences propres :** élargir l'EJE afin que chaque joueur assimile un poste et un rôle précis dans l'intérêt collectif de l'équipe.

**Compétences spécifiques :** prendre l'information sur les partenaires et les adversaires pour faire des choix adaptés au poste occupé et aux cages « disponibles ».

**Compétences générales :** développer la notion de responsabilité collective et individuelle dans :

- la répartition des postes et des rôles,
- la mise en place des matchs (annoncer les équipes, en vérifier la constitution),
- la gestion du tournoi permanent (enregistrer les résultats, assumer les responsabilités de chronométreur, arbitrage).



CARMEN MÜLLER

## DÉROULEMENT DU CYCLE

**Conditions matérielles :** terrain de handball dans un gymnase de type C ; les buts peuvent être marqués dans les cages de handball et/ou des « cages aménagées » par des plots placés de part et d'autre des cages.

### SÉANCE N° 1

#### Objectifs

- déterminer l'objectif de cycle,
- composer des équipes équilibrées,
- mettre en place la phase fonctionnelle d'organisation de tournoi.

#### Échauffement

Montées de terrain, seul et en conduite de balle :

- avec tir dans les cages de handball,
  - avec un slalom pour l'utilisation intérieur/extérieur du pied.
- Cet échauffement sera repris systématiquement à chaque séance, en autonomie.

**Durée :** 6 minutes.

#### Matches

Constitution des équipes par les élèves : 4 équipes de 6 joueurs.

#### Règlement des matches

- terrain et cages de handball,
- pas de touches ; les murs font partie du terrain,
- jeu à 5 joueurs plus le gardien,
- le gardien n'a pas le droit de dégager au-delà de la ligne médiane,
- le corner s'effectue à la main.

**Durée :** 8 minutes.

**Nombre de matches :** 2 par équipe.

**Bilan avec les élèves :** se sont-ils organisés ? Qui fait quoi ?

**Réponses collectives :** y-en-a qui sont trop perso ! C'est le bazar !

**Bilan de séance :** le jeu est en grappe dans l'espace central. Les élèves portent trop longtemps le ballon. Tous les joueurs ne sont pas sollicités. L'organisation collective, avant, pendant ou après le match est inexistante.

### SÉANCE N° 2

**Objectif :** induire par l'aménagement du milieu une nouvelle organisation de l'équipe et un « écartement » de l'EJE.

**Échauffement :** celui de la séance 1.

**Match à thème :** élargir l'EJE par la mise en place de petites cages supplémentaires sur la ligne de fond de part et d'autre des cages de handball.

**Aménagement :** au niveau de la ligne des 6 m,

un plot et, 5 pieds plus loin un autre plot ce qui rajoute 2 cages dans lesquelles un but peut être marqué (dessin 1).

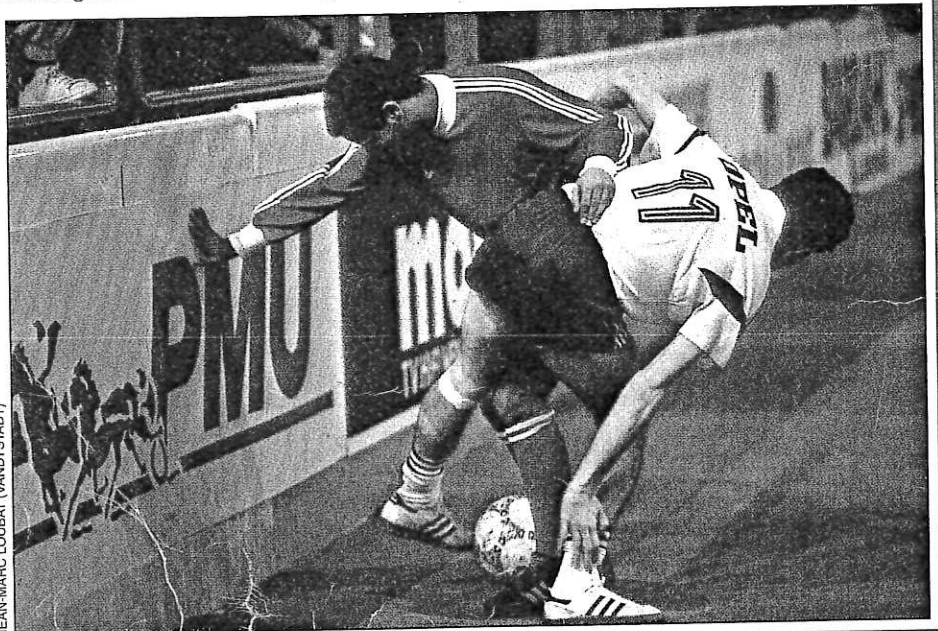
**But :** gagner le match en marquant plus de buts que l'adversaire.

#### Consignes

- dans les cages latérales : 2 pts, le ballon doit passer entre les plots, en restant au sol ou au plus à équivalence de la hauteur des plots,
- dans les cages de handball : 1 point.

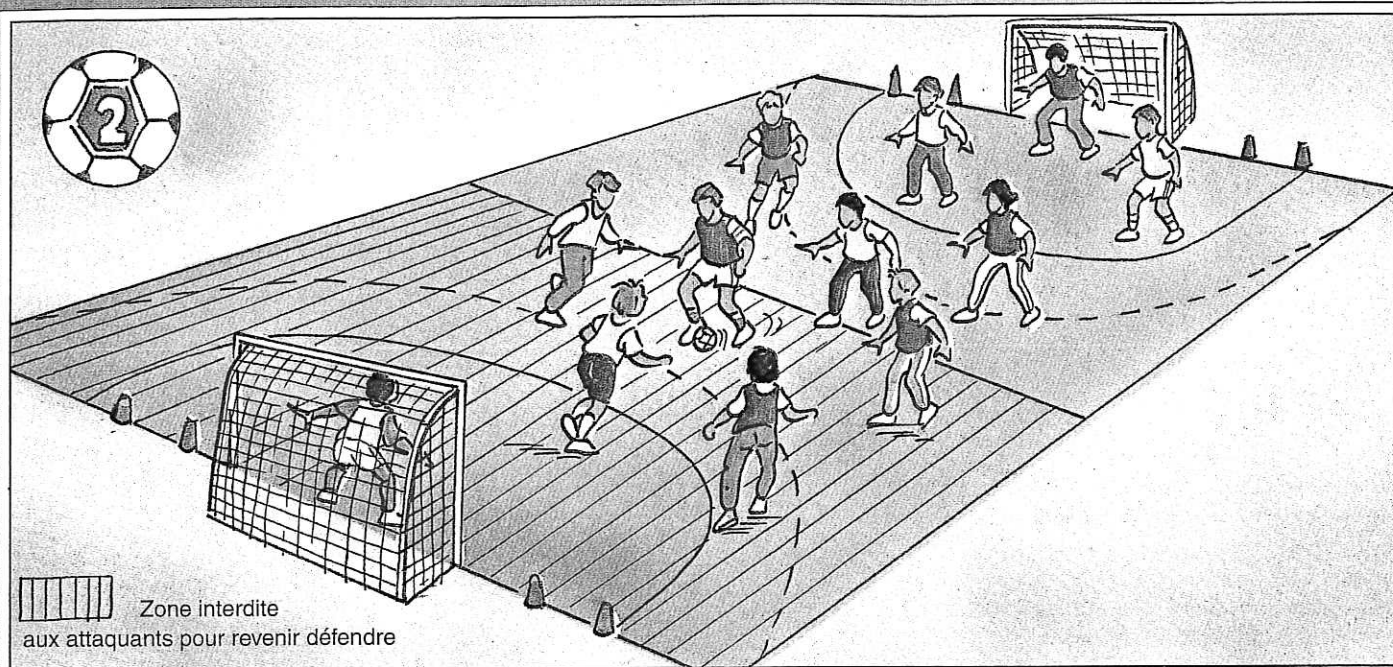
**Bilan avec les élèves :** dans quelle cage était-il plus intéressant de marquer pour gagner ? Fallait-il un placement particulier sur le terrain ?

**Réponses collectives :** marquer plutôt dans les petites cages, ça rapporte plus. Oui, mais c'est pas comme ça dans un vrai match !



JEAN-MARC LOUBAT (VANDYSTADT)





CARMEN MÜLLER

**Bilan de séance :** cette organisation pose un problème aux élèves. Seules 2 équipes sur les 4 ont accepté d'utiliser les cages latérales ; ceci peut s'expliquer par le changement de représentations que les autres équipes ont refusé. L'aspect intéressant provient du fait qu'ils se sont, soit adaptés, soit disputés au sujet de ces nouvelles cages (apparition d'un conflit socio-cognitif fort riche). L'aménagement induisait une réponse, sans l'imposer (démarche comportementaliste).

**SÉANCE N° 3**

**Objectif :** mettre en place un projet d'équipe avec anticipation sur ce qui va se dérouler pendant les matchs.

**Échauffement :** celui de S1.

**Match à thème :** celui de la séance précédente.

**But :** celui de la séance n° 2.

**Consigne :** chaque équipe doit annoncer le nom d'un joueur qui « compte double » lorsqu'il marque dans la cage de gauche ; même chose pour la cage de droite (encadré 1).

**Bilan avec les élèves :** comment doit-on s'organiser ? Comment doivent se placer les joueurs ?

**Réponse collective :** on sait mieux qui se trouve à l'aile.

**Bilan de séance :** 2 équipes (B et D) ont tout à fait compris le principe, en revanche, les deux autres équipes (A et C) commencent à se poser des questions. Seule une équipe (A) n'a jamais marqué de but à 4 pts car les joueurs

**1. Valorisation des buts latéraux**

- si le but est marqué par le joueur annoncé : 4 pts ;
- si le but est marqué par un autre joueur : 2 pts ;
- si le but est marqué dans la cage centrale : 1 pt.

restent dans l'axe central et dans l'exploit individuel.

Les élèves doivent se prononcer et se projeter pour savoir qui marquera et de quel côté. Ils sont dans une confrontation verbale avant et après l'action où ils tentent des choses pour en tirer collectivement des conclusions (démarche expérimentale).

**SÉANCE N° 4**

**Objectif :** celui de la séance précédente.

**Échauffement :** celui de S1.

**Match à thème :** aménagement du milieu identique aux séances précédentes. Chaque joueur doit essayer tous les postes pendant la séance ce qui implique une réflexion sur les rôles dans chacun de ceux-ci et les compétences qu'ils requièrent.

Avec les élèves, nous avons déterminé six postes essentiels à occuper sur le terrain : meneur ; ailiers (gauche et droit) ; défenseurs (gauche et droit) et gardien de but.

**But :** déterminer le poste dans lequel on est le plus efficace pour l'équipe.

**Consigne :** tester 2 postes par match soit 4 au total.

**Bilan avec les élèves :** quels rôles doit-on tenir dans les différents postes ? Quelles compétences doit-on avoir ?

**Réponses collectives**

- Le meneur : *il est fort balle au pied, c'est le capitaine, il décide du jeu.*
- Les ailiers : *ils sont forts au foot ; ils se placent bien ; ils sont à l'aise sur leur aile (gaucher à gauche) ; ils concluent l'attaque seuls ou avec le meneur selon la défense.*
- Les défenseurs : *ils se placent bien en fonction de l'attaque adverse ; ils ne se laissent pas dribbler facilement ; ils doivent relancer vers l'avant.*

• Le gardien de but : *il fait toujours très attention ; il n'a pas peur du ballon ; il a de bons réflexes.*

**Bilan de séance :** les élèves ont essayé tous les postes et se sont assez bien jugés sur leur efficacité respective. Les moins bons joueurs de chaque équipe sont souvent cantonnés dans le rôle de défenseur, mais l'assument avec beaucoup de sérieux et d'enthousiasme (leur responsabilité est effective et leur rôle repéré). Les buts dans les cages latérales par les joueurs annoncés (4 pts) deviennent plus fréquents.

**SÉANCE N° 5**

**Objectif :** faciliter la tâche de l'attaque en lui donnant plus de temps, donc, des possibilités de s'organiser.

**Échauffement :** celui de S1.

**Match à thème :** organisation matérielle identique, avec 3 attaquants et 2 défenseurs qui ne peuvent évoluer que dans une partie précise du terrain (dessin 2).

**But :** gagner le match en marquant plus de buts que les séances précédentes.

**Consignes :** chaque équipe doit obligatoirement indiquer sa composition si elle désire jouer. La composition de l'équipe ne peut pas être la même d'un match à l'autre.

Les attaquants (meneur plus ailiers) n'ont pas le droit de revenir au-delà de la ligne médiane pour défendre.

**Bilan avec les élèves :** quelles sont les différentes possibilités pour les 3 attaquants (sachant qu'ils sont opposés à seulement 2 défenseurs) ?

**Réponses collectives :** faire un « une-deux » entre le meneur et un ailier. Le porteur du ballon fixe le défenseur avant de passer. Un ailier

fixe les défenseurs sur une aile pour « écarter » ensuite sur l'aile opposée.

**Bilan de séance :** le non-retour en défense des attaquants a favorisé l'apparition d'une meilleure organisation collective du fait de la supériorité numérique. Cette nouvelle consigne a permis aux joueurs de prendre l'information en situation de confort temporel (plus de temps pour faire des choix en attaque), ce qui a donné des réponses variées et intéressantes (fixation de défenseur, démarquage des attaquants, jeu en mouvement). Les buts ont été beaucoup plus nombreux et donc l'engouement plus important.

#### SÉANCES N° 6 ET N° 7

**Objectif :** choisir au sein de l'équipe la composition idéale.

**Échauffement :** celui de S1.

**Match à thème :** organisation matérielle identique à la séance précédente.

**But :** gagner les matchs en essayant les différents postes de jeu. Les observateurs jugent de l'efficacité ou non des joueurs dans ces différents moments (encadré 2).

**Consigne :** chaque joueur donne sa fiche à un observateur avant le match.

**Bilan avec les élèves :** chacun analyse sa fiche, pour chaque poste afin de déterminer ses forces et ses faiblesses. Puis, par équipes les choix de postes s'élaborent. Les justifications des choix se font devant la classe entière à l'issue de ces deux séances.

**Bilan des 2 séances :** ce travail fut très enrichissant et révélateur des niveaux réels à chaque poste, ce qui a souvent surpris les élèves eux-mêmes et leur hiérarchie. Maintenant, les élèves sont capables de s'attribuer un poste sur lequel ils seront évalués.

#### SÉANCE N° 8

**Objectif :** évaluer les élèves sur le poste qu'ils ont choisi.

**Organisation :** chaque élève, au moment de jouer, confie sa fiche (en ayant auparavant spécifié son poste et résumé son rôle à tenir) à un élève observateur (ce dernier sera noté sur la pertinence de cette observation). Le professeur, de son côté, évalue les élèves sur leur poste.

**Critères d'évaluation :** ceux que la classe a répertorié en séance n° 4 ; évaluation quantitative de la part des élèves et du professeur sur les qualités globales des élèves au poste choisi.

**Échauffement :** celui de S1.

**Matchs :** cages « frontales » et « latérales ».

**Durée :** 8 minutes.

**Nombre de match :** 2 par équipe.

**Bilan avec les élèves :** que faut-il travailler de spécifique par rapport au poste choisi ?

**Réponses collectives :** lever les yeux au lieu d'être concentré sur la balle; faire des « un-deux ».

**Bilan de séance :** le jeu est maintenant assez élaboré dans la mesure où les joueurs jouent à leur poste et au service de l'équipe. Des échanges verbaux, souvent passionnés, ont lieu à l'issue des matchs entre joueur et observateur (signe d'un code commun autour duquel on discute).

#### SÉANCE N° 9

**Objectif :** évaluer les élèves sur la situation de référence (quels sont les acquis ?).

**Critères d'évaluation :** le jeu individuel dans une organisation collective (voit-on encore un jeu en grappe ? Un jeu en organisation épisodique ? Un jeu en organisation précise par attribution des postes ?).

**Match :** seules les cages de handball sont utilisées.

**Durée et nombre de match :** identiques à la séance précédente.

**Bilan avec les élèves :** est-ce que le fait de s'organiser a été utile ?

**Réponses collectives :** on sait mieux quoi faire quand on est chacun à son poste.

**Bilan de séance :** les élèves dribblent beaucoup moins et jouent plus collectivement. Ils connaissent leur poste.

#### NOTATION

La notation comprend la maîtrise d'exécution, la performance et les connaissances. La référence à l'évaluation au baccalauréat s'ex-

plique par le fait que les élèves sont scolarisés dans un LP et que les barèmes affichés sont ceux du bac.

Aussi, ils ne comprendraient pas l'existence d'une autre évaluation.

#### Maîtrise d'exécution : 9 pts

• Au plan individuel sur 4 pts : elle concerne le rôle tenu (cf. séance n° 4).

• Au plan collectif sur 5 pts :

- jeu en grappe ou en désordre: de 0 à 1 pt,

- jeu en organisation épisodique en situation favorable : de 2 à 3 pts,

- jeu en organisation précise et complémentarité des rôles : de 4 à 5 pts.

#### Performance : 6 pts

Sous forme de tournoi permanent pendant tout le cycle (les séances n° 8 et n° 9 ont un coefficient de 3). Un coefficient individuel est attribué en fonction de la qualité du jeu au poste occupé (encadré 3).

#### 3. Coefficients de performance

0,8 : joueur inutile voire dangereux pour l'équipe.

0,9 : joueur peu utile.

1 : joueur tenant son rôle convenablement.

1,1 : joueur moteur pour l'équipe.

1,2 : joueur central (pilier de l'équipe).

#### Connaissances : 5 pts

Elles concernent l'observation d'un joueur sur son rôle :

- si l'observation est non fiable (« farfelue ») : de 0 à 1 pt ;

- si l'observation est globalement satisfaisante : de 2 à 3,5 pts ;

- si l'observation est très bonne : de 4 à 5 pts.

Pour affiner cette dernière évaluation, il a été demandé aux élèves de jouer au « sélectionneur national » en établissant, par écrit, un classement des joueurs de la classe du meilleur au moins bon (ce classement sera évalué en comparant le classement de l'enseignant et celui des élèves).

#### BILAN DU CYCLE

Le cycle est largement positif car seuls quelques élèves avaient l'intention de revenir à un jeu spontané, sans contrainte spatiale et temporelle, mais privilégiant plutôt l'exploit individuel et égoïste.

Par ailleurs, il est très fréquent que le cycle apparaisse positif avec des contraintes auxquelles les élèves se sont habitués au cours du cycle mais « perdent » tout apprentissage lorsqu'on les replace dans la situation de référence. Ici, et c'est là que se situe la réussite de ce cycle, les élèves ont intégré et stabilisé les apprentissages, au point qu'ils ont repris spontanément ce modèle d'organisation pendant des matchs inter-classes qui se déroulaient entre le repas et la reprise des cours.

Rémi Héritier

Professeur agrégé d'EPS,  
L.P.E. Mimard, Saint-Étienne.

#### 2. Fiche individuelle

Nom du joueur :

Nom de l'observateur :

Poste de jeu choisi :

Je résume ce qu'il me faut faire pour être efficace

-  
-

Rôle bien tenu  
Action positive (+)

Rôle tenu correctement mais  
action ne faisant pas  
progresser le jeu (=)

Rôle mal tenu  
Perte de balle (-)

+ + + + + + +  
+ + + + +

= = = = =  
= =

- - - - -