

Fiche d'exercices



Le chair ball du projet a l'innovation

Cette expérience, même s'il s'agit uniquement d'élèves en situations de handicap, met en évidence ce que peut être une pratique pédagogique inclusive en EPS.

La notion de handicap est souvent employée ou confondue avec la pathologie et/ou les déficiences. Au travers du processus de production de handicap (1), le handicap est plutôt la résultante du rapport entre des capacités et incapacités de l'individu et l'environnement dans lequel il se trouve. Ainsi le handicap ne vient plus uniquement que de la personne, mais surtout du contexte dans lequel il agit et interagit, c'est-à-dire son environnement. C'est ainsi que la « situation de handicap » se substitue à la notion de « handicap ».

La classification Internationale du fonctionnement du Handicap et de la santé (C.I.H.2) met plus largement en relation, l'état d'une personne (état de santé et état lié à la santé) et des facteurs contextuels (2).

Ainsi, au travers de notre enseignement, nous pouvons mettre l'accent sur l'environnement que nous pouvons modifier, en valorisant les ressources et plus largement les capacités de l'élève, afin de réduire la situation de handicap. Il ne s'agit pas de négliger les pathologies des élèves, mais plutôt de les prendre en compte en les associant aux capacités qui les accompagnent.

En d'autres termes, si l'EPS consiste à former par la pratique des APSA des citoyens autonomes, elle prend tout son sens en réduisant les effets de l'interaction de l'environnement et de la pathologie sur les conditions de vie. Il s'agit surtout de valoriser les capacités afin de les exploiter dans l'activité. Ainsi, au travers de l'acquisition de connaissances et compétences par la pratique d'activités physiques, les élèves peuvent gagner davantage en autonomie.

PROJET

L'un des objectifs principaux de la classe de préparation à la vie sociale (PVS), est de donner les moyens nécessaires aux élèves de gérer leur temps, afin qu'ils puissent être

acteurs de leur prise en charge lorsqu'ils quitteront la Fondation Richard (foyer de vie, domicile, etc.).

Les élèves de cette classe ont manifesté l'envie de pratiquer une activité différente, qui change de celles vécues régulièrement (foot fauteuil, tennis fauteuil, boccia (3), etc.), et ainsi d'apprendre à en créer de nouvelles.

Nous nous sommes fixé le projet durant un trimestre, à raison de deux heures par semaine, d'inventer une activité de coopération et d'opposition.

Le groupe-classe est constitué de six élèves, dont cinq garçons et une seule fille. Un groupe comprenant autant de filles que de garçons aurait pu apporter une plus grande richesse à notre projet. Effectivement, d'une manière générale, si les garçons s'intéressent surtout aux points à marquer (opposition), les filles se préoccupent davantage de la circulation de balle (coopération) (4).

CONSTAT DE DEPART

L'activité phare des élèves en fauteuil électrique dans notre établissement est l'APS foot fauteuil (ou power chair football) qui fait figure aujourd'hui de pratique sociale de référence.

Notre réflexion de départ a mis en évidence les limites de cette APS. En effet, certains élèves de la classe n'ont pas de fauteuils puissants, et sont par conséquent exclus de l'activité. D'autres ont souligné le caractère onéreux de cette activité, pour laquelle il convient de faire un certain nombre de démarches auprès des organisations sociales pour obtenir des financements (achat de fauteuils puissants, pares-chocs, protections latérales, etc.). Plus encore, sur une séance de 2 heures, 1 heure en moyenne est généralement consacrée à l'installation et la désinstallation du matériel. La volonté des élèves a donc été de créer une activité qui ne nécessite pas de matériel particulier et qui puisse se mettre en place en un temps le

plus réduit possible. Ainsi, ils ont surtout voulu construire une activité accessible pour toutes les personnes en fauteuil électrique, mais aussi pour les élèves en fauteuils manuels et marchants, quelles que soient leurs catégories socioprofessionnelles ou leurs pathologies.

ORGANISATION DU CYCLE

L'ensemble de ce travail s'est organisé sur un cycle de dix séances dont voici les objectifs :

- séance 1 : choisir les APS de départ (définition du terrain et du ballon),
- séance 2 : adapter et fusionner les APS tennis et volley-ball (introduction de certaines règles propres aux APS),
- séance 3 : continuer à fusionner les APS tennis et volley-ball (évolution des règles introduites, et ajouts de règles supplémentaires),
- séance 4 : achever de fusionner et ajouter des adaptations propres sans liens avec les APS de départ (mise en place de règles communément admises par le groupe classe en vue de l'amélioration du jeu).
- séance 5 : remédiation des problèmes dans l'activité (le temps, les fautes, etc.),
- séance 6 : remédiation des problèmes dans l'activité (les situations d'anti-jeu, etc.) ;
- séance 7 : mise en place de différentes stratégies de jeu (organisations défensives) ;
- séance 8 : mise en place de différentes stratégies de jeu (organisations offensives, rôles, etc.) ;
- séance 9 : simulation d'évaluation de fin de cycle dans l'activité,
- séance 10 : évaluation de fin de cycle dans l'activité.

La séance

La séance se déroule selon une alternance de moments de jeu, et de moments de discussion en équipe ou en grand groupe autour de l'objectif de la séance, nous nous sommes référés au modèle pédagogique auto-socio-constructif (5). Ceci permettait de mettre au repos les batteries des fauteuils, mais aussi et surtout d'inciter les élèves à être acteurs de leur activité, en les amenant à échanger, et ainsi à avoir un sens critique sur l'élaboration progressive de cette activité.

PRATIQUES SOCIALES DE REFERENCE (Séance 1 à 4)

Les élèves ont tenu à travailler sur le même groupe d'activités que celui du foot fauteuil : les activités d'opposition et de coopération. A l'image de la création de cette APS (6), nous avons commencé notre réflexion par l'utilisation de différentes pratiques sociales de référence. Il s'agit du tennis en double, du volley-ball et bien sûr du foot fauteuil.

L'intérêt de travailler autour de ces trois activités est que nous pouvons ainsi permettre l'accès au patrimoine culturel constitué par la diversité des APSA et certaines de leurs formes sociales de pratique, en travaillant sur les règlements et sur l'essence de chaque activité. De cette manière, les élèves ont pu aborder le volley-ball, activité qu'ils ont pratiquée jusqu'alors avec des difficultés.

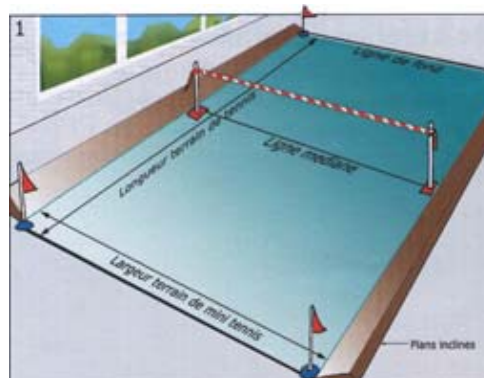
Règles de jeu empruntées au tennis

Le comptage des points

Après concertation, les élèves ont trouvé un grand intérêt au comptage des points effectué dans l'APS tennis. En effet, une équipe peut perdre plusieurs points, sans pour autant avoir perdu le jeu, voire le set. En d'autres termes, il est possible de marquer deux points de suite (30-0), et de perdre le bénéfice de ses points si l'autre équipe en marque quatre.

L'autre avantage fondamental est que les deux équipes recommencent ensuite à zéro, malgré le jeu (ou le set) marqué. L'équipe ayant perdu la première phase peut ainsi rattraper son retard et renverser l'avantage.

Le terrain



Chaque équipe occupe une moitié du terrain séparé en deux par une ligne médiane. Aucun joueur n'a le droit de rouler sur l'autre moitié de terrain.

Au début, les élèves ont voulu utiliser le terrain de tennis en doubles. Après de nombreux tests, ils ont remarqué que non seulement celui-ci était trop large, mais aussi que le ballon sortait trop facilement sur les côtés.

Ainsi, ils ont choisi d'utiliser le terrain de mini-tennis en salle (14 m par 13 pour notre gymnase). De plus, comme cela se fait au foot fauteuil, ils ont installé des plans inclinés sur les côtés afin de renvoyer la balle en jeu. Il ne pouvait donc y avoir de sorties de jeu, sinon par la ligne du fond.

En effet, les élèves ont fait de cette ligne, le but de l'activité (le ballon doit la franchir). L'activité exclut donc toute forme de contact entre les adversaires (dessin 1).

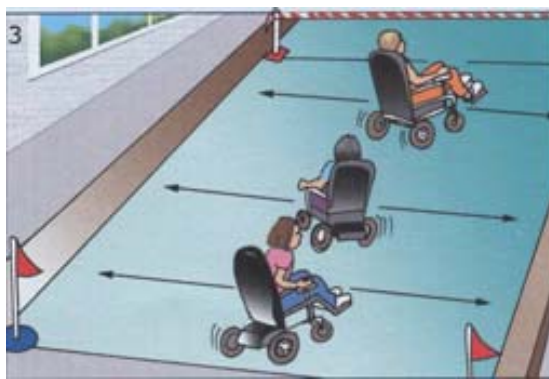
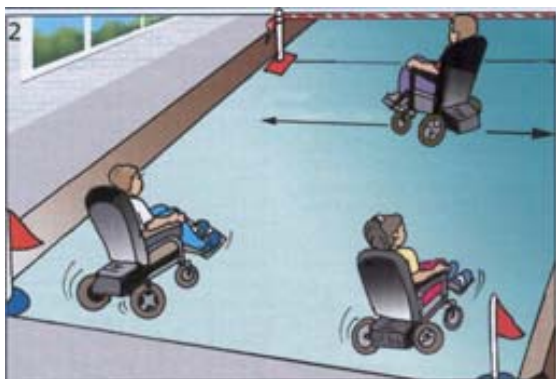
Règles empruntées au volley-ball

La ligne médiane



Il est interdit de dépasser la ligne médiane du terrain afin de conserver une opposition sans contact.

Ainsi, il y a « pénétration » lorsqu'un bout du fauteuil dépasse la ligne (roue, cale-pied, etc.). Cette règle est très



intéressante parce qu'elle oblige les joueurs à avoir une attention particulière lorsqu'ils sont au devant du terrain. On peut au départ varier l'épaisseur de la ligne, voire créer une zone pour les plus mal-voyants. Pour aider les repères des élèves et surtout pour ceux qui ne peuvent pas bien baisser la tête, nous avons positionné deux drapeaux de chaque côté de la ligne médiane, reliés par un ruban-lise à hauteur des yeux des joueurs.

Le service

Le service a été inspiré du volley-ball : le ballon est engagé derrière la ligne de fond, quelque soit l'endroit sur la largeur. Le ballon doit ensuite franchir la ligne médiane. Les élèves ont ajouté la possibilité d'intervention d'un joueur de l'équipe pour dévier le service (ce qui offre la possibilité de faire des feintes de fauteuil et de provoquer davantage d'incertitude dans le jeu offensif dès l'engagement). Afin de ne pas favoriser les gagnants, c'est l'équipe qui vient de perdre le point qui remet en jeu le ballon par le service.

La mise en jeu de départ s'effectue sur le même principe qu'au baby-foot. C'est-à-dire que l'on fait rouler le ballon le long de la ligne médiane, et en fonction de sa direction, c'est l'une ou l'autre équipe qui continue de jouer.

La double touche

Pour non seulement faciliter l'échange dans une même équipe, mais aussi amener chaque joueur à s'appliquer lors de chaque intervention, les élèves ont décidé d'interdire comme au volley-ball, deux touches consécutives. De plus, lorsque la balle circule dans une même moitié de terrain, un joueur ne peut toucher le ballon qu'une seule fois. Pour avoir à nouveau le droit d'agir sur le ballon, il faut que celui-ci franchisse la ligne médiane. Ainsi, les élèves ont pensé pouvoir instaurer une réelle organisation collective.

Etant donné qu'une équipe se compose de trois joueurs, le nombre de touches de balle dans une même action est

limité à trois.

Règles empruntées au foot fauteuil

Mis à part l'utilisation des plans inclinés, nous avons repris les techniques de tirs en foot fauteuil. En effet, la manière dont est frappé le ballon détermine des trajectoires différentes. L'apprentissage du tir en rotation est ainsi très intéressant (mais pas fondamental).

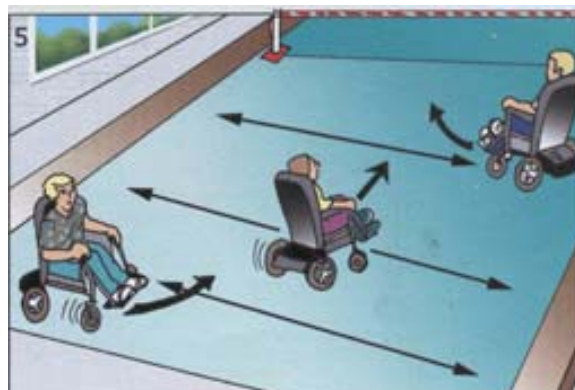
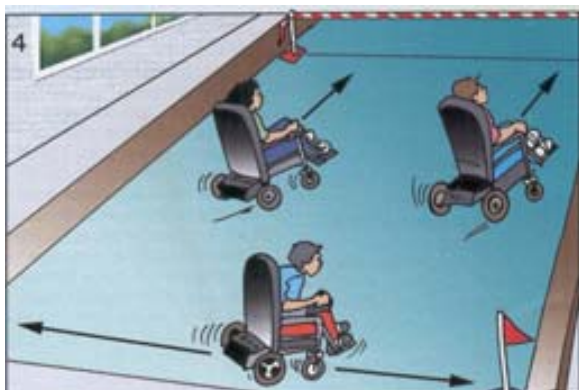
Le ballon



Le foot fauteuil utilise un ballon de basket utilisé. Pare-chocs et protections latérales sont obligatoires, afin de protéger l'individu et le fauteuil du basculement. Les élèves ont trouvé l'idée d'utiliser un ballon de 70cm de diamètre, relativement mou, de manière à ce que les appareillages ne soient pas nécessaires. Les temps de mise en place et de rangement ont ainsi été fortement diminués.

REAJUSTEMENTS (Séances 5 et 6)

Le temps a vite représenté un problème. Tout d'abord, les batteries des fauteuils chauffaient au bout d'un temps assez court. De plus, il se trouvait que certains matches pouvaient durer très longtemps, jusqu'à dépasser trois quarts d'heure. Pour y remédier, nous avons fixé un temps maximum de 30 minutes. Pour donner davantage de dynamisme dans le jeu, les élèves ont défini qu'un set est gagné au bout de trois jeux gagnants, et un match au bout



de deux sets remportés.

Pour favoriser le jeu et faire en sorte que les équipes soient le plus possible en action, nous avons instauré quelques règles :

- l'équipe qui se trouve dans la moitié de terrain où le ballon s'arrête a perdu le point,
- lorsque le ballon franchit la ligne de fond, le jeu est directement gagné, quelle que soit la situation du score,
- lorsque le ballon franchit la ligne médiane, puis revient en arrière pour retourner de l'autre côté de la ligne sans qu'un joueur ne le touche, la faute est attribuée à l'équipe qui n'a pas touché le ballon. Certains comportements d'anti-jeu ont été testés par les élèves. Nous avons retenu une déviance. Lorsqu'un joueur a déjà touché le ballon, il n'a plus le droit de le re-toucher jusqu'à ce qu'il franchisse la ligne médiane. Mais si par hasard, le ballon se dirige vers la ligne de fond, et que ce joueur provoque une double touche afin de créer la faute, et ainsi d'éviter que le ballon franchisse le but, il a exclusion de dix minutes pour action d'anti-jeu.

STRATEGIES DE JEU (Séance 7 et 8)

Au sein de ces séances, les élèves se sont questionnés sur les possibilités stratégiques de jeu, ainsi que sur les différents rôles qui pouvaient être occupés dans une même équipe.

Ainsi, nous avons cherché différentes manières de défendre et d'attaquer l'adversaire en organisant le collectif. Les élèves ont commencé par essayer des organisations défensives et offensives linéaires (stratégies 1, 2, 3 et 4).

Elles sont relativement simplistes, mais elles ont permis aux élèves de donner du sens à l'espace, et de le comprendre au sein du jeu collectif. Ensuite, pour complexifier le jeu et semer davantage d'incertitude, nous avons travaillé sur des stratégies non linéaires, au sein desquelles les mouvements des fauteuils étaient simultanés (stratégies 5 et 6). Les stratégies le plus travaillées en classe sont celles présentées ci-après (dessins 2 à 7).

Elles ont permis aux élèves de prendre conscience de différents niveaux de jeu, mais aussi et surtout des rôles qu'un joueur peut occuper dans une équipe. A titre d'exemple, une élève ayant des capacités réduites par rapport aux autres, a cherché avec ses coéquipiers à trouver un rôle dans l'échange. Au sein de la stratégie n° 1, cette élève s'est positionnée en tant que mur, comme le mur du contre au volley-ball (photo3). Elle a pu ainsi contrer de nombreuses attaques, mais surtout, elle s'est inscrite dans une dynamique d'équipe qu'elle n'avait presque jamais pu vivre auparavant.

Au travers de ce projet mené sur l'ensemble d'un cycle, nous voulions la création d'une activité de coopération et d'opposition accessible pour tous et dans laquelle le contact entre les adversaires est impossible. Cet objectif pédagogique a donc été atteint. Les élèves ont appelé l'activité : « chair Ball ».

Ce projet leur a permis de devenir complètement acteurs de leur apprentissage. L'objectif éducatif fondamental sous-jacent était d'accéder à davantage d'autonomie pour une future vie d'adulte. Je ne pense pas garantir que mes élèves pourront à nouveau reproduire ce type de projet d'une manière autonome, mais ils pourront, s'inscrire plus tard dans une dynamique d'équipe similaire en faisant un transfert de compétences, dans la mise en place des activités quotidiennes de leur centre d'accueil.

Aujourd'hui, nous utilisons cette même activité dans la programmation d'une classe, dans laquelle il y a une diversité de pathologies. Dans l'esprit de la C.I.H.2, c'est justement en évacuant les obstacles liés à la déficience et en valorisant leurs capacités, qu'ils participent tous, quels que soient leurs modes de déplacement, qu'ils soient marchants, en fauteuil manuel ou électrique. Aujourd'hui cette activité se pratique au niveau régional en Rhône-Alpes au travers de rencontres amicales inter-établissement. Les pratiquants se caractérisent par une diversité en terme de pathologie, l'enjeu étant de pouvoir jouer ensemble (6).

Notes bibliographiques

- (1) Fougeyrollas P., 1993.
- (2) C.I.H.2, O.M.S., 2000.
- (3) La Boccia est une activité para-olympique qui s'apparente à de la pétanque adaptée.
- (4) Verscheure I. et Amade-Escot C., « Dynamiques différentielles des interactions didactiques selon le genre en EPS », *Revue STAPS* n°66, spécial activités physiques et genres, 2004.
- (5) Julliard J-P, *L'école : en progrès, mais pourrait mieux faire!*, Editions Sedrap, 1996.
- (6) Joly B. et Marin B., « Histoire de foot », FFH, décembre 1991.

Un règlement a été mis au point précisant davantage le jeu. Pour l'obtenir, vous pouvez envoyer un courriel à l'auteur.

Xavier Hernandez
xahernandez@yahoo.fr

Photos : auteur

Illustrations : Carmen Müller

Extrait de la Revue EP.S n°323, janvier-février 2007, p. 23 à 26

www.revue-eps.com

