

Des exploits avec un ballon

Faire en sorte que filles et garçons deviennent adroit-es avec un ballon dès la maternelle, dans une activité dont c'est la signification première, tel est l'enjeu de ce module de GR mise en place par Michèle Mercier, maître Formatrice à Coutances.

Ma classe comprend 30 élèves, 12 de moyenne section et 18 de grande section. Les enfants ont une séance d'EPS de 45 mn chaque jour. Deux APSA différentes sont travaillées sur la même période.

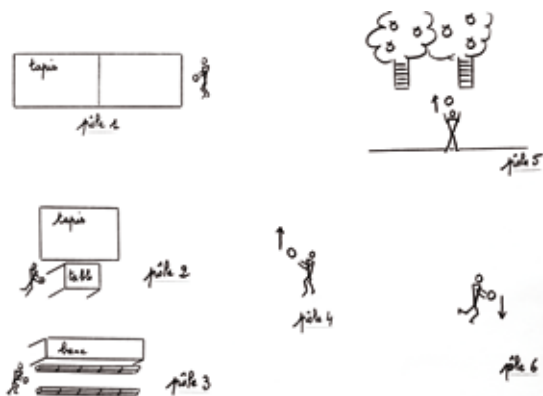
Situation de pratique scolaire

Une situation de pratique scolaire tente d'articuler sens et apprentissages, en référence à une pratique sociale¹. Le sens en gymnastique rythmique est de « faire des exploits avec un ballon pour épater les spectateurs ». Un exploit, c'est quelque chose de difficile et réussi. Les problèmes à résoudre sont : lancer ou rouler, puis assurer le rendez-vous, entretenir longtemps la mobilité du ballon (rebonds au sol). L'élève devra repérer les actions réalisées et codées et se situer dans le référentiel de la classe. Pour limiter les consignes, pas faciles à intégrer et mémoriser à cet âge, j'adopte un aménagement matériel correspondant aux problèmes posés.

Je propose cette situation dès le début du cycle et je l'ajuste au cours des premières séances en fonction des comportements de mes élèves. La situation est ensuite stable tout au long du module (16 séances).

But du jeu

Dès la première séance : « Pendant toute la durée de la musique (1mn 20), il faut faire des exploits à tous les ateliers sans faire la queue-leu-leu. Vous allez où vous voulez, sans vous bousculer. Essayer de réussir les exploits les plus difficiles ».



Un peu plus tard : « Il faut faire un salut au début et à la fin, montrer aux spectateurs que l'on est content quand on a réussi une action et déçu si l'on a raté. »

La situation comprend six pôles pour trois actions : rouler, lancer, faire rebondir. Pour les rouler, l'espace est aménagé, le reste est le plus « libre » possible.

Lors d'un précédent module, j'avais trop aménagé le milieu avec : des cerceaux par terre pour faire rebondir à tel endroit, des fils en hauteur pour lancer, des plans inclinés pour rouler... Non seulement cet aménagement limitait l'espace d'action mais il détournait les élèves du sens de l'activité. Le but devenait « toucher le fil » et non plus lancer haut-rattraper avec aisance et faire une figure, etc. J'ai gardé uniquement l'aménagement pour le rouler, très utile pour donner une direction, un début/fin à l'action et aussi le mur, qui permet de lancer et faire une figure avant de rattraper.

Rouler

Buts du jeu

Pôle 1. Faire rouler le ballon sur toute la longueur des tapis, rattraper quand il arrive au bout.

Pôle 2. Faire rouler son ballon sous la table, faire une figure sur le tapis, rattraper son ballon après le tapis (marque au sol)

Pôle 3. Faire rouler son ballon sur la « route » (délimitée par un alignement de briques colorées) et faire quelque chose avec le banc avant de rattraper son ballon au bout de la route.

Critère de réussite

C'est réussi, si je rattrape mon ballon sans tomber (ne pas rattraper en catastrophe). Trouver des façons originales de rattraper.

Contraintes

Les deux tapis, la table étroite, la « route » obligent l'enfant à maîtriser une trajectoire du rouler.

« Une situation de pratique scolaire tente d'articuler sens et apprentissages, en référence à une pratique sociale. »

1. Alain Le Bas, La situation de pratique scolaire, www.epsetsociete.fr

La contrainte d'arrivée (bout des tapis, du banc, marque au sol) impose de doser l'énergie pour mettre en relation figure(s) et durée du rouler.

Tapis et banc permettent des figures (monter/ descendre, tourner, rouler, sauter par-dessus le ballon, etc.) et délimitent l'espace

Lancer-rattraper

Pôle 4. Lancer son ballon en l'air et le rattraper même après plusieurs rebonds au sol.

Critère de réussite

J'ai réussi, si je touche *presque* le plafond et si je rattrape mon ballon sans tomber avant qu'il ne roule par terre.

Contraintes

Presque toucher le plafond impose de donner de l'énergie à son ballon. Autoriser les rebonds donne du temps à l'enfant pour adapter son déplacement à la trajectoire peu maîtrisée et construire l'espace de réception.

Pôle 5. Lancer le ballon sur le mur, faire une figure, le rattraper,.

Critère de réussite:

J'ai réussi si le ballon touche le mur et si je le rattrape après un rebond sans tomber.

Contraintes

Se placer sur la ligne, à environ 1m 50 du mur, oblige l'enfant à donner de l'énergie à son ballon. Le rebond donne du temps pour percevoir la trajectoire et adapter son déplacement pour être à la réception.

Rebonds

Pôle 6. Faire rebondir son ballon à une ou deux mains le plus longtemps possible, le rattraper.

Critère de réussite

J'ai réussi si mon ballon a rebondi 3 fois, 5 fois, 10 fois, etc. et que je le reprends dans mes deux mains avant qu'il ne roule par terre.

Contraintes

La durée impose d'entretenir l'énergie du ballon. Pour les plus débrouillés, on peut imposer une distance pour obtenir des grands rebonds jusqu'à la fin.

Codage

À tous les ateliers (ou une partie, je ne sais pas à l'avance), deux niveaux de difficultés seront codées (difficile / très difficile). Cela fait potentiellement 12 exploits à percevoir, ce qui est déjà très important pour un MS.

Le code sera établi très progressivement. Les enfants doivent bien repérer les différents exploits avant de pouvoir lire leur codage.

Comportements observés en début de cycle

Au rouler, le sens est vite compris, les enfants cherchent à rattraper mais le font en catastrophe (à l'autre bout de la salle ou en se jetant par terre pour la bloquer). Le ballon roule de travers, se cogne sur les bancs, sort du tapis, ne passe pas sous la table. Ni le rouler, ni la trajectoire, ni l'énergie ne sont contrôlés.

La figure qu'ils font (tourner sur le tapis, grimper sur le banc) leur fait oublier le rouler. Ils/elles la font sans vérifier que le ballon roule et roule droit. Elle est exécutée

même si le ballon est perdu ou arrêté.

Au lancer, ils/elles ne prennent pas de risques (tous petits lancers), ou au contraire lancent très fort, se déséquilibrent et ne contrôlent plus du tout la trajectoire, voire ne se préoccupent pas de la réception.

Au mur, les enfants lancent par-dessus la tête et le ballon ne touche pas le mur ou trop bas. Parfois, il est lancé très fort ou au pied et arrive trop vite pour pouvoir être rattrapé. Aucun élève n'entretient le rebond. Beaucoup lancent la balle (plus ou moins fort) et la regarde rebondir. D'autres arrivent à taper sur le ballon, mais ne l'accompagnent pas suffisamment pour qu'il rebondisse à hauteur de la main. Ils/elles réussissent parfois quelques rebonds en se déplaçant dans tous les sens pour le conserver.

Mon objectif est que tous et toutes passent d'une motricité explosive, en réaction, à une motricité anticipée, adaptent leur déplacement ou figure à la trajectoire du ballon.

Concrètement, être capable de :

Rouler : contrôler la direction, enclencher une figure et rattraper « tranquillement » (arrivée avant le ballon)

Lancer et rattraper : au mur, s'assurer de la direction du ballon, avoir le temps de faire une « petite » figure (taper dans les mains) ou un tour ; au centre, lancer en haut ou devant soi puis rattraper après seulement un ou deux rebonds.

Rebond : faire rebondir au moins 3 fois, entretenir l'intensité du rebond et contrôler son déplacement.

Déroulé du module

Première étape

Pendant les six premières séances, j'ai installé progressivement la situation de pratique scolaire. Les élèves n'ont pas eu de mal à donner du sens. Pour certaines petites filles, c'est la première fois qu'elles ont un ballon « rien que pour elle » ! La motivation est grande. Par contre, ils/elles ont besoin de temps pour s'approprier le but de chaque pôle, les critères de réussite, les contraintes et le vocabulaire correspondant. Moi aussi, j'ai besoin de toutes ces séances pour observer tous les enfants et ajuster l'aménagement (notamment, la longueur des tapis et l'endroit de réception) et les consignes à leurs possibilités. Ce n'est pas évident de trouver les critères de réussite qui leur « parlent » et qu'ils peuvent observer facilement. Exemple : la différence entre un et deux rebonds sur le lancer au mur est déterminante au plan des transformations, mais n'a pas beaucoup de sens pour eux au départ ; au rouler, la nuance entre rattraper au sol et rattraper *sans tomber* n'est pas évidente, etc.

A cette étape, rien n'a encore été codé. Tout s'est fait à l'oral par observation des réussites.

C'est à la troisième séance que j'ai proposé la dimension spectacle. Le spectacle était d'abord individuel et le nombre d'actions limité à deux. C'est l'occasion de repérer avec les élèves les actions trouvées. Dans un module précédent, je n'avais introduit ce spectacle qu'à la fin du module pour présenter un film aux parents. Cette fois-ci en l'introduisant très tôt, par le salut du début et de fin, je pense avoir renforcé le sens de l'activité « épater les spectateurs avec des exploits ».

Deuxième étape

La septième séance a été précédée d'un travail en classe à partir de la vidéo de la sixième séance pour que les enfants s'auto-évaluent et prennent conscience des progrès à faire. Nous avons constaté que beaucoup d'enfants ne lançaient pas haut et avons décidé d'une séance « d'entraînement ». On s'est entraîné à lancer, chacun.e s'est évalué (tu réussis quoi ?) et on a essayé collectivement d'émettre des règles d'action (il faut lancer fort, mais pas en arrière ; au mur c'est plus facile de lancer par-dessous que par-dessus de la tête...). Au fur et à mesure des séances, les figures se sont complexifiées : faire un tour avant de rattraper au mur, faire deux tours à côté de la table, faire une roulade avant de rattraper (table), sauter par-dessus le ballon au tapis, sauter à cloche pied sur le banc, doubler son ballon et le faire sortir entre ses jambes au bout du banc.

« Le sens en gymnastique rythmique est de *“faire des exploits avec un ballon pour épater les spectateurs”*. Un exploit, c'est quelque chose de difficile et réussi. »

**Troisième étape**

Les cinq séances suivantes se sont toutes déroulées en deux phases, une phase entraînement et une phase spectacle. Les enfants différencient bien ces deux moments. Après chaque passage d'un groupe, les spectateurs s'expriment sur ce qu'ils ont observé : respect des consignes, description des actions observées, quantité d'actions faites par les camarades, problèmes et progrès.

Pendant les **phases d'entraînement**, les enfants prennent de plus en plus de risques avec l'objet, ils sont guidés par leur progrès. Par contre pendant les phases de spectacle, ils assurent avec des actions plus « sages ». Ce qui témoigne d'une prise de conscience de leurs possibilités.

C'est pendant ces séances que nous avons commencé à **hiérarchiser les actions** « un peu difficile/très difficile ». D'abord oralement puis écrit pour quelques pôles seulement (rouler à la table, au tapis, lancer au mur et au centre), parce que ce n'est pas évident de prendre en compte à la fois le ballon et le corps. Pendant ces séances, j'ai aidé les enfants à verbaliser. Par exemple, au rouler, ils ont compris la règle d'action suivante : « Il y a des enfants qui font des choses difficiles avec leur corps, mais ils ratent parce que le ballon a mal roulé. Pour réussir, il faut regarder le rouler du ballon avant de se déplacer pour le rattraper ». Une nouvelle séance vidéo les a amenés à décider de moments d'entraînement pour mieux maîtriser le rouler droit, le rouler fort et pas fort.

Le jour de la onzième séance, une fille de grande section est arrivée le matin en classe avec un codage des différents pôles « j'ai dessiné chez moi ce qu'on a fait hier avec le ballon » (dessin ci-joint).

J'ai décidé alors d'**écrire le code** construit oralement au cours des dernières séances pour recentrer les enfants sur les critères de réussite et le sens du progrès. Ce référentiel a permis aux enfants de se situer et de se lancer dans des actions plus difficiles, ou de tenter de nouvelles autres actions encore plus difficiles.

Il a permis aussi une prise de conscience de ses capacités. Certain.es, pour imiter leurs camarades, se lancent dans des actions difficiles qu'ils ne réussissent pas. Le référentiel permet de donner une règle « on ne fait pas quelque chose de difficile si on ne sait pas faire les choses plus faciles ». Le code a servi pour la fin du module de support à l'écriture du contrat individuel de progrès. Chaque enfant était capable de dire ce qu'il ferait et réussirait dans le spectacle.

Parallèlement, nous avons travaillé les **signes aux spectateurs** : « montrer que l'on est content quand on a réussi une action et déçu si l'on a raté ». Les trouvailles ont été très drôles et les enfants ont non seulement inventé des gestes de joie et fierté (sourire, relever la tête), de déception (je hausse les épaules, la mine déconfitée), mais aussi des gestes disant « ouf, j'ai failli rater... mais j'ai réussi ! » Cette dimension expression à chaque séance, tout au long du cycle a permis de faire vivre aux enfants une situation d'émotion vraie qui me paraît intéressante. Ils ne font pas seulement des exploits pour eux-mêmes mais pour les autres. Le statut de spectateur/juge n'est plus artificiel et les enfants sont très attentifs quand ils jouent ce rôle.

Ce module ne m'a pas posé de problème particulier. Il n'y a eu que 3 séances « d'entraînement » (une pour chaque action), toutes les autres se sont déroulées uniquement dans la situation de pratique scolaire, toute la classe ensemble ou par groupe pour les moments d'observation. La connaissance de l'activité est d'une grande utilité pour lire les comportements des élèves, elle permet aussi une analyse plus rapide des problèmes qu'ils/elles rencontrent et aide à la gestion de l'hétérogénéité de la classe. ♦ MM