

Activités d'opposition : des résultats forts/faibles associés

Il s'agit de proposer une opposition équilibrée avec des équipes de niveau ou des groupes de même niveau, mais toujours les résultats entre les plus forts et les plus faibles sont liés (l'opposition des plus forts démarre au score laissé par les plus faibles, chaque club comporte 2 équipes de niveau différent...). Ce que je constate : il y a des moments de coaching, des séquences de travail où les plus forts se mettent au service des plus faibles ce qui les fait progresser aussi.

Escalade : le sommet le plus élevé gravi par la classe

L'objectif est que les élèves grimpent avec le plus d'économie possible.

Règles

Le record est établi pour la classe.

On additionne les voies gravies par tous les élèves de la classe. Les voies sont gravies en moulinette. Chaque voie vaut 10 mètres quelle que soit sa difficulté. Un même grimpeur peut enchaîner 2 fois de suite la même voie pas plus. Le temps est compris entre 20 et 60 minutes. Le résultat d'une classe s'exprime en mètres à l'heure par grimpeur pour pouvoir être comparé à celui d'autres classes.

Des variantes de cette situation collective :

- Record individuel en changeant de voie
- Idem en 10 ou 15 minutes

Ce que je constate :

La quantité de voies grimpees est en forte augmentation (multipliée par 5 ou 10) et du coup les appréhensions dues à la hauteur diminuent fortement, l'assureur apprend à maîtriser l'assurage en moulinette (5 temps, contrôle de la descente).

Vitesse : la course à l'envers ou comment permettre à tous de franchir la ligne d'arrivée en premier.

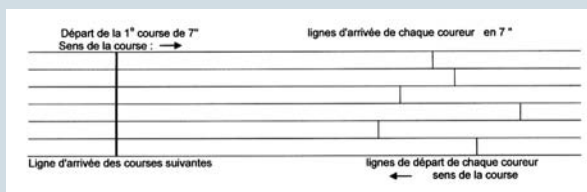
Etablir la distance pour chacun

Les élèves sont regroupés par deux, un coureur, un observateur.

Six coureurs prennent le départ pour une course de 7 secondes. Les observateurs relèvent la distance parcourue par leurs coureurs respectifs.

Une course à handicaps

Chaque coureur prend le départ depuis l'endroit auquel il est arrivé lors de sa première course. La ligne de départ habituelle devient donc la ligne d'arrivée. Tous les élèves n'ayant pas couru la même distance en sept secondes, les départs s'échelonnent sous forme de handicaps, les plus rapides partant de plus loin et courant une distance plus longue, les plus lents partant de plus près et courant une distance moins longue. L'égalité des chances est établie, comme pour une finale, tout le monde peut gagner.



Pour maintenir l'égalité des chances lors des courses suivantes, on peut demander au gagnant de reculer son départ d'un pied.

Des représentations transformées

Le rétablissement de l'égalité des chances a pour effet de changer les représentations des élèves vis-à-vis de la ligne d'arrivée. Très souvent les élèves perçoivent la ligne d'arrivée comme la ligne du stop du code de la route et décèlèrent bien avant de l'avoir franchie. Or comme tout le monde peut gagner, tous produisent leur effort jusqu'au bout et ne ralentissent qu'après avoir franchi la ligne d'arrivée. La ligne est perçue à nouveau comme ce fil que le vainqueur emmenait avec lui.

Escalade : le quart d'heure solidaire

En duo, c'est une cordée hétérogène, il faut réussir à faire grimper l'autre le plus haut possible. Celui qui a peur de grimper en tête, comme celui/elle qui a peur de se faire assurer par l'autre en qui il n'a a priori pas confiance. Ça leur permet de transmettre ce qu'ils savent mais aussi de s'apercevoir qu'il y a des choses qu'ils ne savent pas.

Mon objectif n'est pas humanitaire (ce n'est pas une question de morale ou de bienséance) : la confiance en l'autre est directement liée aux compétences en escalade.





Volley : double score

Un jeu en 2 contre 2 dans le cadre d'un tournoi à 4 équipes de niveau homogène.

But: défendre et attaquer le plus tôt possible pour marquer.

Comment gagne-t-on ?

- le résultat du match apporte 1 point au gagnant du match (score 1)

- le nombre de points marqués en frappes directes apporte 1 point à l'équipe qui en inscrit le plus (score 2).

Quand un élève marque en jeu direct, les observateurs inscrivent un point dans la case score 2 et un point dans le score 1

16 mises en jeu à raison de 2 consécutives par équipe.

Les mises en jeu sont frappées du milieu du terrain en service tennis à 2 mètres du filet, ce qui induit chez le serveur une obligation de contrôle de la frappe pour servir dans les limites du terrain. Ce geste connoté masculin réalisé dans ces conditions fait appel au dosage qui, lui, est plus connoté féminin.

Espace de jeu: 4m par 4m au maximum avec un filet à hauteur de 2m10 pour solliciter des impulsions au filet.

Exemple de feuille de match: l'équipe rouge gagne le match 2 à 0 en gagnant le score 1 et le score 2.

Rouge	Score 1	Score 2	Bleu	Score 1	Score 2
Malik			Eva		
Laura			Pierrick		
Résultat	1 / 1	1 / 1		0 / 1	0 / 1

Le foot à 7 joueurs autoarbitré

Né pendant les mouvements de grève en 1968, le foot à 7 FGST a 25000 compétiteurs. Les matches se jouent en deux fois 25 minutes sur demi terrains. Les règles sont celles du foot sauf que le tackle est interdit et le hors jeu n'existe pas. Ces règles ont été supprimées dans le souci de mettre le jeu au centre et surtout parce qu'elles étaient souvent le début de conflits. Les matches sont autoarbitrés et autogérés (pas d'officiels sur le bord de la touche). Voilà sans doute l'innovation qui réduit considérablement les conflits et augmente le temps de jeu dans un esprit convivial. Les 10 joueurs de la feuille de matchs peuvent faire des changements non stop. L'organisation de la compétition commence par un tour de brasse, il n'y a pas de division. Puis une deuxième phase par niveau, les poules les plus fortes peuvent accéder au championnat de France. Il y a un souci de faire en sorte que chaque année les équipes rencontrent les équipes qui ont le même niveau de jeu qu'elles. C'est bien le jeu qui au centre et non l'enjeu.

Basket : la NBA

Un premier tour se déroule de chaque côté du pays à l'est et à l'ouest. A la fin de ce championnat les 8 équipes qui ont le meilleur pourcentage de matches gagnés sont qualifiées.

Un deuxième championnat de *play off* commence. Les équipes de l'ouest et de l'est sont croisées entre elles, la première joue contre la 8^e en commençant chez elle. La deuxième contre la 7^e ainsi de suite. Pour être qualifiée une équipe doit gagner 4 matches. Une même équipe va jouer plusieurs fois contre la même équipe. Un système compétitif où la tactique, la stratégie et l'entraînement reprennent toute leur place.

Nous pourrions imaginer en EPS un système *sur plusieurs séances*, à la première équipe qui réalisera 3 ou 5 victoires. N'est ce pas tout simplement une autre façon de proposer l'organisation des classes en club ?