

# Une compétition pour mieux apprendre

**Julien Gout, enseignant EPS au collège Victor Hugo à Aulnay-sous-Bois nous explique comment il organise son cycle de hand-ball. Il fait de la compétition le fil rouge du cycle, compétition grâce à laquelle les élèves s'engagent les résultats sont compris, les perspectives sont clarifiées, les projets envisagés et donc... les apprentissages permis.**

Lors de la première séance de mon cycle de hand-ball, mes élèves n'ont qu'une préoccupation : faire des matchs et gagner. Il est impossible pour eux d'envisager de faire du hand-ball sans faire de matchs. Mes élèves considèrent qu'ils sont en réussite s'ils gagnent et qu'ils sont en échec s'ils perdent. Pour eux, celui qui gagne a tout juste, celui qui perd a tout faux. Cela peut déclencher des propos ou des comportements très vifs. Certains, dès qu'ils prennent un but, quittent le terrain préférant ne pas jouer plutôt que de risquer de perdre. D'autres, jouent la dérision. Les filles et les garçons adoptent les mêmes comportements. Autrement dit : jouer, sinon rien !

Pour moi, ces comportements sont très humains, ils ne relèvent pas du mauvais esprit. Ainsi, si je ne propose pas à mes élèves des situations de match et que je ne prends pas en compte les résultats de ces matchs, je risque de provoquer chez eux un rejet de l'activité. Toutefois, si je mets en place une compétition en les confortant dans leur représentation de la victoire et de la défaite, ils ne pourront apprendre.

Il me semble donc nécessaire en hand-ball, de proposer à mes élèves des situations de match tout en cherchant à faire évoluer leurs représentations relatives au seul résultat de ces matchs.

## Une problématique : utiliser et scolariser la compétition

*Utiliser la compétition...*

Je propose des situations d'apprentissage les moins éloignées possible de la situation de référence, c'est-à-dire des situations de jeu total dans lesquelles chaque équipe engagée a la possibi-

lité de marquer des buts pour gagner le match. Par exemple, si dans une situation décontextualisée de 2 contre 1 plus gardien sur demi-terrain, le défenseur n'a pas d'autre but que celui de défendre, les élèves ne s'engagent pas de manière optimale dans la situation. Ils le font une ou deux fois, mais après, ils ne défendent plus de manière réelle. La réversibilité du jeu est un facteur déterminant de l'engagement des élèves. Pouvoir récupérer la balle et marquer leur permet de retrouver leurs motifs d'agir. Ils sont dans l'action, élément important pour apprendre.

*...Oui mais la scolariser*

Pour garder tous mes élèves en activité quel que soit leur résultat (victoire ou défaite), je travaille sur le score. Selon moi, lorsqu'une équipe perd deux matchs, elle ne perd pas forcément pour la même raison. La différence entre ses deux prestations se traduit d'ailleurs par un score différent. Je dois faire comprendre à mes élèves que le score est le résultat visible de leur jeu : la victoire n'est pas toujours le fruit d'une qualité de jeu optimale, comme la défaite ne traduit pas toujours un jeu de piètre qualité.

## Scolariser la compétition en huit principes

### 1. La formation des équipes

Pour moi, le premier outil permettant de scolariser la compétition réside dans la formation des équipes. Ce processus se réalise lors des trois premières séances du cycle qui en compte dix.

● *Une préoccupation : un rapport de forces équilibré*

L'idéal pour apprendre serait de former des équipes homogènes entre elles et en leur sein afin de

créer un rapport de forces équilibré entre les différentes équipes et entre les joueurs d'une même équipe.. Mais en EPS, nous ne retrouvons pas cet équilibre optimal. Je mets alors l'accent sur la construction d'un rapport de forces équilibré entre les différentes équipes pour proposer à mes élèves une tâche présentant une difficulté optimale au regard de leurs ressources.

● *La formation des équipes explicitée*

J'explique clairement à mes élèves qu'ils ne sont pas tous au même niveau, mais que tous sont là pour progresser. J'explicité le processus de formation des équipes : créer un rapport de forces équilibré entre elles.

Chaque équipe sera constituée de joueurs de trois niveaux différents. Je détermine trois profils (du plus compétent au moins compétent) dans la classe : *les spécialistes ballon, les sportifs et les débrouillés.*<sup>1</sup>

L'objectif est de former deux clubs garçons et deux clubs filles, chacun composé de deux équipes de trois joueurs de chaque profil.

● *Un processus qui prend du temps*

Les trois premières séances du cycle seront le théâtre de transferts que je déciderai dans le souci permanent d'un rapport de forces équilibré entre les équipes. Lors de la première séance du cycle, les élèves forment sur chaque terrain (un terrain filles et un terrain garçons) deux clubs de deux équipes de trois joueurs par affinité. C'est à la fin de cette première séance que je réparties mes élèves dans les trois profils présentés ci-dessus. Je forme alors moi-même les équipes pour le début de la deuxième séance au cours de laquelle ces premières modifications sont testées dans un match

en 3 contre 3 sur un demi-terrain de hand-ball en largeur.

En fin de deuxième séance, je procède à un nouvel ajustement qui est analysé lors de la troisième séance du cycle toujours au cours de matchs, et c'est au terme de cette troisième séance que sont officialisés les clubs et leurs équipes. Celles-ci resteront stables sur les sept séances suivantes.

Ces trois premières séances consacrées à la formation des équipes permettent également aux élèves de se familiariser avec l'organisation des rencontres, leur déroulement (engagement, remise en jeu, limites du terrain...), les premières règles de base du hand-ball (manipulation manuelle, zone interdite, déplacements autorisés, etc.).

## 2. Un championnat qui court tout au long du cycle

Une fois les équipes stabilisées, un championnat est mis en place. Je me situe dans une logique où, si on perd, on n'est pas éliminé. La place de chaque équipe évolue dans le temps. On peut toujours remonter dans un championnat. Toutes les équipes jouent le même nombre de matchs. Le championnat est le fil rouge de mon cycle.

## 3. Résultat/score : la dialectique centrale du championnat.

Pour répondre aux attentes des élèves (matchs et résultats) tout en cherchant à transformer leurs comportements de départ (abandon immédiat dans la défaite et euphorie totale dans la victoire) et favoriser ainsi leurs apprentissages, j'organise un championnat au sein duquel je prends en compte la dialectique résultat/score.

Dans le classement du championnat, des points sont attribués à chaque équipe en fonction du résultat (les victoires et les défaites), mais également en fonction du score (nombre de buts marqués lors de chaque rencontre). Je m'inspire de l'évolution récente des championnats fédéraux de rugby : des points de bonus offensif peuvent s'ajouter lorsqu'une équipe marque trois essais de plus que son adversaire, comme des points de bonus défensif lorsque l'équipe perdante perd de moins de 7 points.

Prendre en compte le résultat des

rencontres favorise la recherche de victoire de chacune des deux équipes. Prendre en compte le score pousse les deux équipes à marquer plus, donc à progresser et favorise un engagement sur la durée quel que soit le résultat des matchs.

Points Résultat		Points Score	
Victoire	4 pts	20 Buts	4pts
Match nul	3 pts	15 Buts	3pts
Défaite	2pts	10 Buts	2pts
Refus de jeu	0pt	5 Buts	1pt

Donc on peut perdre 15 à 20 et inscrire 2+3=5 points, mais c'est aussi bien que gagner 5 à 1 où on inscrit 4+1=5 points.

## 4. Le classement par séance et le classement général

L'organisation du cycle en championnat prend effet dès la 4<sup>e</sup> séance du cycle. Ce championnat s'articule autour de deux classements.

### ● Le classement par séances.

Chaque séance donne lieu à un classement qui ne tient compte que des points attribués aux équipes lors de la séance en cours. Ce classement permet de donner du sens à l'investissement et au travail que les élèves réalisent lors de chaque séance, quels que soient leurs résultats lors des semaines précédentes ; ils ont toujours la possibilité de réussir, il n'est jamais trop tard pour apprendre !

### ● Le classement général.

En parallèle, un classement général tient compte de l'addition des points attribués aux équipes lors de chaque séance. Ce classement général permet aux élèves de visualiser leur évolution permanente d'une séance sur l'autre.

Le classement par séance est présenté aux élèves en fin de séance, tandis que les deux classements sont affichés au début de la séance suivante.

Je m'inspire ici des classements des courses cyclistes comme le Tour de France.

La prise en compte de ces deux classements me permet d'optimiser l'engagement de mes élèves à long terme et ainsi de favoriser de réelles transformations en hand-ball.

## 5. Des zones de couleur pour des niveaux de compétence

Trois zones de couleurs différentes traduisent des niveaux de compétence <sup>2</sup> en fonction du nombre de points obtenus en référence à la culture footballistiques. La zone verte (plus haut niveau), correspond à la *ligue des champions*, la orange (niveau intermédiaire) à

la *coupe de l'UEFA*, et enfin la rouge à la *ligue 1*.

Avec ce système mes élèves comprennent que leur

niveau de compétence dépend plus de la couleur de la zone atteinte que de leur place au classement. Il ne suffit pas d'être premier au classement pour pouvoir dire que l'on est compétent en hand-ball, mais il faut surtout s'attacher à se rapprocher de la zone verte ligue des champions et inversement pour la quatrième position et la zone rouge.

Un exemple : l'équipe bleue 2 dans le tableau 2 classée 4<sup>e</sup> est aussi compétente que les équipes

	points	place
1	12	Jaune 1
	11	Bleu 1
	10	Jaune2
	7	Bleu 2

	points	place
2	16	Jaune 1
	15	Bleu 1
	14	Jaune2
	13	Bleu 2

mieux classées qu'elle et elle est plus compétente que les équipes jaune 1, bleue 1, jaune 2 classées 1<sup>ère</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> dans le tableau 1.

En donnant de l'importance à ces zones de niveau, je prends en compte les références de mes élèves et je les situe dans une logique de progrès quelle que soit la place au classement.

Cette double prise en compte classement/zone de couleur est



<sup>1</sup> Voir les indicateurs des trois niveaux sur le site

<sup>2</sup> Voir le détail des niveaux de compétence sur le site



réalisée à la fois dans le classement général et dans le classement par étape. Ainsi, une équipe peut se situer dans *la ligue 1* au classement général, alors qu'elle vient de se situer dans *la ligue des champions* au classement de la séance. Il lui est donc nécessaire de conserver son rythme actuel pour atteindre le niveau *ligue des champions* dans le classement général. Je m'appuie là encore sur le sport de haut niveau.

**6. La note de hand-ball : le résultat de la dialectique résultat/score**

Lors de chaque séance, mes élèves obtiennent une note par équipe en fonction du classement de la séance. Cette note sur 20 points se compose de deux parties : position dans le classement/10 points, zone de niveau atteinte/10 points.

Je prends donc en compte à la fois la performance (position au classement) et la qualité du jeu collectif (zone de niveau atteinte).

**7. Chaque séance organisée autour des rencontres**

À chaque séance les deux équipes de chaque club se rencontrent dans des matchs de sept minutes. Les équipes d'un même club ne se rencontrent pas (deux matchs par équipe). Cela permet de faire face aux problèmes d'absences des élèves : si un élève d'une équipe est absent, il est remplacé par un joueur de l'autre équipe du même club.

Pendant que deux équipes se rencontrent, la deuxième équipe de chaque club assure l'arbitrage. Deux joueurs dans chaque équipe sont arbitres centraux, deux autres arbitres de zone. Et les deux derniers joueurs marquent le score. Cette prise en charge des différents rôles sociaux par les élèves me permet de circuler sur les deux terrains afin de conseiller les élèves.

**8. Évolution des règles du jeu et du score en fonction des apprentissages**

Les règles de la situation de référence évoluent au cours du cycle. Au-delà des dimensions des terrains et des effectifs réduits, je joue sur la progressivité du rapport de forces entre l'attaque et la



J. Bouchez

défense. Les équipes s'affrontent en 3 contre 3 qui prend la forme d'un 3 contre 1 réversible. Chaque équipe attaque deux buts et défend deux buts (sur un demi terrain de hand-ball en largeur). Au départ du jeu, une équipe attaque avec trois joueurs contre un défenseur et deux gardiens. Puis lorsqu'un joueur perd le ballon ou marque, il devient défenseur et ses deux coéquipiers deviennent gardiens pendant que les trois joueurs de l'équipe adverse attaquent à leur tour. Cela facilite l'attaque tout en préservant le jeu. Ensuite ce 3 contre 1 réversible évolue au cours des séances vers un 3 contre 2 réversible. Chaque équipe défend et attaque un seul but. Le joueur qui perd la balle ou qui marque devient gardien.

Les droits du porteur de balle évoluent aussi. En début de cycle, il peut se déplacer librement sur le terrain avec pour seules contraintes l'interdiction de rentrer volontairement en contact avec un défenseur, de sortir des limites du terrain et de pénétrer dans les zones interdites. Au cours du cycle ses pouvoirs sont contraints avec la mise en place de la règle du marché et de la reprise de dribble. Je cherche d'abord à favoriser l'attaque puis à rétablir progressivement l'équilibre avec la défense.

**Des scores différenciés : des étapes dans l'apprentissage**

La même progressivité est mise en place pour scorer. Cela permet de lier la marque à ce qui est appris. En début de cycle, chaque but marqué rapporte 1 point. Le but

révèle la compétence à construire un jeu direct vers l'avant pour atteindre la cible. Quand cette étape est atteinte il est nécessaire de s'inscrire dans un jeu indirect pour atteindre la cible. J'introduis alors *les buts à 10 points* marqués suite à un tir réalisé seul face au gardien.

Cela contribue à changer le statut des résultats et favorise la transformation du jeu de tous les élèves. Si le score d'un match est de 5-1, cela montre que les perdants se sont désengagés de l'objectif de victoire, tandis que les vainqueurs n'ont pas cherché à se transformer au-delà de la victoire. Par contre, si le score est de 18 à 10, cela montre que les deux équipes ont cherché à se transformer pour optimiser leur score.

Ma démarche centrée sur l'organisation de mon cycle de handball autour d'un championnat par équipe favorise dans un premier temps l'engagement total des élèves dans l'activité. D'autre part, je scolarise cette forme de compétition en utilisant huit principes parmi lesquels la dialectique résultat/score pour favoriser les transformations de mes élèves.

Ces préoccupations relatives à la logique de l'affrontement et au résultat de cet affrontement semblent orienter l'activité de nos élèves, bien au-delà de leur seule pratique des sports collectifs (battelle en rap ou en danse, etc.). Il pourrait être pertinent de réfléchir à la possibilité de construire une organisation similaire dans les différentes APSA programmées □