

Construire une situation de référence en badminton avec un jeune dyspraxique

Michel Thiebault, enseignant d'EPS à Ay (51), s'est trouvé confronté à un problème apparemment insoluble : comment permettre à Adrien de vivre de vraies situations d'opposition en badminton... et gagner, alors qu'il ne peut renvoyer le volant que dans des conditions extrêmement simplifiées ?

Adrien, 12 ans, est scolarisé dans une 6^e comptant 25 élèves. Il présente une dyspraxie visuo-spatiale, qui conjugue 2 types de troubles : des troubles praxiques et des troubles du regard.

Les troubles praxiques occasionnent des troubles de la réalisation d'un geste volontaire, dus à la difficulté de programmer automatiquement et d'intégrer au niveau cérébral les diverses composantes sensori-motrices et spatio-temporelles du geste volontaire.

Dans les troubles du regard, différents domaines de la motricité oculaire sont plus ou moins altérés, notamment la poursuite oculaire. C'est un mouvement volontaire qui vise à fixer une cible mobile et à maintenir le regard fixé sur elle en la suivant de façon régulière, sans à-coups.

Dès la prérentrée, nous avons eu une réunion de toute l'équipe éducative avec le professeur référent et les parents de l'enfant. On a appris qu'Adrien est pris en charge depuis le CE2 par la MDPH (Maison départementale des personnes handicapées) et qu'à ce titre il bénéficie d'un PPS (projet personnalisé de scolarisation) qui fournit notamment une évaluation de ses besoins particuliers et comporte des recommandations en maths et français, mais rien en EPS.

En tant que professeur d'EPS, j'ai été surpris que le versant corporel n'ait pas été abordé spontanément durant cette réunion et que ma discipline ne semblait pas représenter une difficulté (« il nage très bien » et « il a fait de l'escalade en club », selon les parents), encore moins un axe de développement qui pouvait permettre des progrès.

Adrien a souhaité se présenter à toute la classe en début d'année et expliquer en quoi consistent ses troubles. Il a expliqué qu'il a des problèmes de coordination. Les autres élèves l'ont bien accepté, beaucoup sont dans l'empathie, filles comme garçons.

En EPS, il est prévu qu'Adrien pratique toutes les APSA de la classe : badminton, natation, demi-fond, danse, handball, basket, lutte et gymnastique.

Quels problèmes la dyspraxie pose-t-elle en EPS ?

Les enseignants d'EPS sont de plus en plus confrontés à ce trouble du « comment faire », assez méconnu bien que de mieux en mieux diagnostiqué. A l'altération de la capacité à planifier et à automatiser un geste, ce qui entraîne

beaucoup de maladresse, s'ajoutent des difficultés de repérage dans l'espace et de prise d'information visuelle très pénalisantes dans les tâches dites d'anticipation-coïncidence, qui impliquent d'attraper ou frapper un mobile, comme au badminton. Tout est lent et coûteux en attention pour une personne atteinte de dyspraxie visuo-spatiale. Elle doit en effet rendre intentionnel chaque élément constitutif d'un geste, comme s'il était toujours nouveau.

Adrien en EPS

Adrien était anxieux en début d'année car il s'est retrouvé vite en difficulté. Il connaît ses problèmes et a peur d'une nouvelle activité comme la natation. Cela se traduit par une grande tension qui survient après les séances et qu'il exprime auprès de sa psychomotricienne.

Il n'a pas de troubles relationnels, sa présentation en début d'année a beaucoup aidé.

Il a beaucoup de volonté, mais il est fatigable car il ne se relâche jamais en raison du contrôle permanent de son activité.

Ses problèmes moteurs les plus manifestes sont de l'ordre de la coordination, de l'équilibre. Sa course est gauche et saccadée. Mais il est difficile de faire la part entre ce qui est la conséquence de la dyspraxie et de son manque d'expérience, d'activité antérieure.

Des problèmes de prise d'information visuelle se traduisent par exemple dans les situations où il faut apprécier la trajectoire d'un mobile et s'y adapter, mais aussi quand il faut percevoir les limites du terrain adverse en badminton.

Ainsi, lorsqu'il peut travailler à son rythme, il ne se distingue pas fondamentalement d'un autre élève qui serait en difficulté. Mais il rencontre davantage de difficultés dans des APSA où il est soumis à une pression temporelle et dans celles où il est tributaire d'un adversaire, comme en badminton où il est très vite dépassé et incapable d'être dans une activité identique aux autres élèves de sa classe.

Il a donc des problèmes dans le cadre de confrontations individuelles ou collectives, en raison de sa lenteur et du fait d'être toujours en « multitâches » : se déplacer, se placer, effectuer un geste, nécessitent un contrôle constant, ce qui entraîne une charge informationnelle trop grande.

Si les règles ne sont pas adaptées, il perd tout le temps dans les activités d'opposition individuelle ou collective. Or, l'enjeu de ce premier cycle est crucial : je dois trouver des



solutions pour qu'Adrien réussisse en badminton afin de prouver la réussite de son inclusion en EPS et éviter un rejet de la discipline.

Concilier les ressources d'Adrien et l'authenticité du badminton

Ce qu'il fait

Adrien ne sert pas, même en revers. Quand un partenaire lui envoie des volants, il en touche peu et il est incapable de les renvoyer : une situation d'échanges est trop complexe, elle pose trop de problèmes à résoudre en même temps. Notamment parce qu'il du mal à apprécier la trajectoire et la vitesse du volant et donc à anticiper l'endroit où il va arriver et quand.

Il décroche vite en raison de la fatigue ou se met parfois en marge parce qu'il pense probablement que ce qui est demandé n'est pas pour lui.

Confronter Adrien à du « vrai » badminton

Malgré toutes ses difficultés, l'enjeu pour moi est de confronter Adrien aux problématiques du badminton, de le faire entrer dans une activité duelle et de préserver l'incertitude d'un match : lui, comme son adversaire, doit pouvoir gagner. Mon pari est de faire en sorte qu'il atteigne la compétence attendue : rechercher le gain loyal d'une rencontre en choisissant entre renvoi sécuritaire et recherche de rupture sur des volants favorables par l'utilisation de frappes variées en longueur ou en largeur.

Ma première adaptation consiste à privilégier systématiquement les frappes sous l'épaule, pour n'avoir qu'un geste à apprendre mais aussi pour ne pas avoir à choisir entre plusieurs solutions, ce qui serait coûteux d'un point de vue cognitif.

Construire une situation de référence

Adrien ne rencontre pas encore d'adversaire. Mon problème est donc de construire une situation de référence qui concilie à la fois les ressources d'Adrien et la logique du badminton.

• But du jeu

Pour Adrien : renvoyer le volant dans le camp adverse sans que son adversaire puisse lui renvoyer.

Pour son adversaire : renvoyer le volant dans le camp de Julien

• La mise en jeu

Puisqu'Adrien n'arrive toujours pas à servir régulièrement après 4 séances effectives et qu'il a beaucoup de difficulté à apprécier le point

d'impact avec un volant, je décide que la mise en jeu se fera par une tierce personne avec un volant envoyé à la main dans un carré de 1,5 m x 1,5 m matérialisé par des plots.

• La continuité du jeu

Si l'adversaire renvoie le volant dans le camp d'Adrien, Adrien ne s'en occupe pas, un 2^e volant est envoyé dans le carré, puis un 3^e, etc. jusqu'au 5^e.

• Les points

1 pt est attribué à Adrien s'il renvoie le volant transmis à la main sans que son adversaire le retourne.

Adrien dispose donc de 5 volants pour marquer le point.

1 pt à l'adversaire s'il renvoie 5 fois le volant dans le camp d'Adrien, qui correspond à un demi-terrain classique.

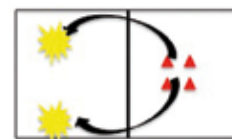
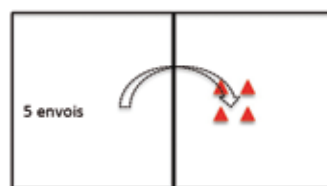
Le volant lancé à la main lui donne plus de temps, et comme il n'y a pas d'incertitude sur le point d'arrivée (dans le carré de 1,5 x 1,5 m), la prise d'information est facilitée. Cela permet à Adrien de se poser la question « quand le volant va-t-il tomber ? » mais d'éviter la question « où va-t-il tomber ? »

Ces règles ralentissent le jeu, stabilisent l'endroit où arrive le volant.

Il n'y a pas d'enchaînement, ce qui donne le temps de se replacer.

La situation pose enfin le problème : « où renvoyer ? ».

En fin de cycle, Adrien gagne des matches 8/5, 7/6, même si les scores sont serrés.



Les apprentissages nécessaires

Apprendre à renvoyer

Le volant est lancé à la main. Adrien n'a pas besoin de se déplacer, éventuellement un pas est nécessaire pour s'orienter ou pour s'ajuster.

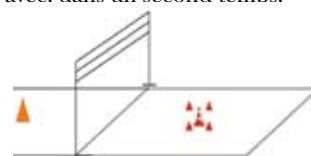
• Matérialiser des repères visuels

– Un carré de 1,5 m x 1,5 m avec, dans un second temps,

un plot de chantier de 40 cm de hauteur pour matérialiser le point

d'impact : l'endroit où le volant est sensé rencontrer la raquette.

– Un plot orange dans le



camp adverse pour orienter le trajet de la raquette et son tamis.

• **Consignes**

S'orienter de profil, sur le côté du plot, raquette en arrière et balancer la raquette vers le plot.

Cette situation est répétée de nombreuses fois sur 3 séances, avec ajout du plot de chantier lors de la deuxième séance et l'alternance droite/gauche à la troisième. Cette alternance a été valorisée puisque le type de frappe choisi ne facilite pas le jeu long.

• **Verbaliser et reformuler**

Adrien a encore besoin de formuler la routine : « la raquette part de haut en arrière, fait un mouvement de balancier vers le plot de chantier et avance vers le plot orange. » S'il y a un observateur, celui-ci reformule la consigne, la verbalisation aide Adrien à se préparer. Puis il doit se la répéter « dans sa tête » en même temps qu'il agit. Cela contribue à interioriser le geste.

Les lanceurs volontaires doivent eux/elles aussi apprendre à envoyer régulièrement le volant. En fonction de leur capacité à lancer avec précision, ils, elles sont placés-es en face, comme l'adversaire, ou sur le terrain d'Adrien mais face à sa raquette. Ils, elles jouent ce rôle selon les rotations normales de la classe car c'est un rôle social comme un autre. Le lancer suivant intervient quand le volant de l'adversaire passe le filet. Puis le lanceur sort du terrain pour ne pas gêner.

Comment passer d'une situation de renvoi à une situation d'opposition ?

J'ai d'abord demandé que le joueur adverse se déplace vers un plot et le touche, puis revienne au centre. Adrien doit envoyer le volant dans l'espace libre.

Mais c'est une situation trop difficile car trop ouverte.

Percevoir où est l'adversaire et renvoyer le volant là où il n'est pas est un problème trop ardu. J'ai donc opté pour une alternance automatique droite/gauche.

Mais comme l'adversaire le comprend vite, l'objectif pour Adrien est de devenir précis, d'être capable d'envoyer le volant le plus possible à droite et le plus possible à gauche. A cette condition, il peut remporter le point.

C'est pourquoi je matérialise les cibles sur les lignes adverses par des plots.

Beaucoup de répétitions sont nécessaires.

Ma démarche s'est construite progressivement

C'était la première fois que je rencontrais un élève présentant des troubles d'apprentissage aussi sévères.

J'ai vu de suite la difficulté qu'il y aurait à faire participer Adrien aux rencontres avec les autres élèves. Il s'en est suivi un tâtonnement sur plusieurs séances.

Dans un premier temps, j'ai voulu qu'il puisse développer un maximum de savoir-faire (frappes diverses, services, placement par rapport au volant).

Mais, les échecs répétés ont orienté le travail vers une démarche basée sur la répétition systématique de la frappe par en dessous.

En parallèle, je me suis interrogé sur la manière de faire entrer cet élève dans l'activité duelle en me basant sur ce qu'il était capable de faire.

Il peut renvoyer un volant si le problème pose seulement la question de savoir « quand » arrive ce volant dans son camp, et supprime celle de savoir « où ». J'ai donc réduit dans un premier temps la zone à défendre pour arriver à

un carré de 1,5 mètre sur 1,5 mètre, ce qui permet d'éviter les déplacements.

Adrien ne peut pas résoudre à la fois le problème de l'endroit et du moment où le volant va arriver dans son camp. Cela exige en effet de se déplacer, s'orienter, frapper, se replacer, prendre des informations sur son adversaire et sur le volant. D'autre part, ses adversaires ne peuvent pas envoyer le volant dans une zone aussi petite. Dans ces conditions, l'enchaînement des échanges est impossible.

La situation de référence ne peut être une situation de match habituelle même en adaptant la cible et les points. Elle se limite donc à un renvoi mettant en difficulté son adversaire après l'engagement.

Son renvoi est lent et relativement court puisque qu'il le frappe par en-dessous.

Il ne pourra donc pas jouer sur l'alternative profondeur, reste l'alternative de la largeur.

Alternative qui n'en est pas vraiment une, puisque la seule solution qu'il ait trouvée est celle de la systématisation gauche/droite.

Néanmoins, il reste de l'incertitude à la fois pour l'adversaire et pour lui.

Adrien ne se situe pas encore, en badminton, dans une activité d'opposition duelle. Il n'a pas à défendre son terrain et, comme nous l'avons vu, il ne semble pas avoir acquis la notion de cible précise.

Dans un second cycle, notre travail devrait être orienté dans cette direction, avec l'introduction progressive de petits déplacements avant la frappe du volant.

Il est à noter que cette démarche n'a été possible que grâce à la volonté de réussite de cet élève, au demeurant très scolaire, et que, dans un cas similaire, j'aurais tendance à aller plus vite vers les options choisies et pourrais diversifier davantage les situations. ♦ **Michel Thiebault**