



Pour un sport
populaire et une éducation
physique et sportive



Comment animer une séquence de travail théorique sur une fiche de jeu. Exemple de la « balle au capitaine »

Cette séquence a été menée avec le groupe des filles, nous faisons l'hypothèse que la procédure peut être utilisée pour d'autres jeux. Ce n'est évidemment pas la seule manière de faire.

Les objectifs étaient de :

- Vérifier que les stagiaires savent lire une fiche de jeu et en comprennent l'essentiel. Qu'elles sont capables de manipuler les variables, si nécessaire. *(nous avons repéré une difficulté potentielle sur la règle de la reprise de dribble, difficile à comprendre dans la fiche (formule en français: « reprise de dribble autorisée puis limitée à 2 »), et qui – de plus- constitue la différence entre les deux niveaux de pratique des filles (niveau 1 : droit de courir, niveau 2 : reprise interdite)*
- Faire en sorte que chaque stagiaire soit le plus acteur-actrice possible lors d'une séance théorique *(mettre en place une animation qui les oblige toutes à réfléchir)*
- Aider les formatrices à tenir leur rôle *(comment aider à réfléchir sur un contenu concret sans donner la réponse d'emblée)*

Exposer de l'objectif aux stagiaires et explication du rôle des formatrices

But du jeu (but de la tâche) : « Nous venons de jouer au jeu de la balle au capitaine. Il est dans le livre de jeu de la FSGT, mais avec des règles un peu différentes. Vous allez devoir identifier ces différences et ensuite dire les ressemblances entre ce jeu qui est classé dans le chapitre Basket-ball et le basket des Jeux Olympiques.

Vous allez être par groupe de 4 et une personne du groupe devra exposer vos résultats.

Méthode : Pour que tout le monde travaille, voilà la méthode que nous allons employer :

- 1^{er} temps : compréhension :
- Chacune va d'abord lire la fiche et essayer de la comprendre individuellement (5mn)
- Vous allez ensuite vérifier que vous avez toutes compris la même chose (discussion 10 mn)
- Vous désignerez quelqu'un qui devrait exposer le jeu tel que vous l'avez compris. Chaque groupe aura donc un « rapporteur » et on tirera au sort pour savoir quel groupe expose.
- Ensuite discussion pour savoir si tout le monde est d'accord
- 2^e temps : Vous identifierez les ressemblances et les différences avec le basket ball des J.O.
- (à nouveau tirage au sort pour ressemblances /différences)

Le rôle des formatrices sera le suivant :

Une formatrice écoutera ce que se dit dans chaque groupe, mais elle ne donnera pas de réponses. Elle essaie de comprendre comment vous raisonnez, quelles questions vous vous posez. Elle peut vous poser des questions, vous aider à vous recentrer sur la question posée, vous aider à vous mettre d'accord (mais sans donner les réponses, réponses que vous devez trouver vous-mêmes).

Avec cette forme de travail tout le monde doit réfléchir. Personne n'est en attente.

Mise au travail : comme prévu. Les filles ont mis du temps à lire et comprendre. En même temps qu'elles comprenaient, elles ont identifié les ressemblances/différences.

Au bout d'un quart d'heure, il a été rappelé qu'il faut désigner la personne qui expose, et que celle-ci doit exposer les règles du jeu comme si elle exposait à des enfants. Elle peut se servir du tableau.

Cette consigne (plus précise que la première) leur a mis la pression. Elles ont demandé à nouveau 5 minutes pour préparer (aide des formatrices).

Ensuite, on a effectué le tirage au sort (un peu protocolaire pour donner de la valeur à l'exposé) + précision que la personne qui expose doit être aidée et non jugée.

Exposé du jeu par une stagiaire

L'exposé des premières règles a été réussi (but du jeu, cible, sortie de balle, etc) . La règle de la reprise de dribble avait – comme nous l'avions supposé – été mal comprise. Le formule du livre, correspondant à 2 reprises de dribble maximum, a été confondue avec 2 dribbles maximum (ballon tapé 2 fois par terre).



Discussion en grand groupe animée par une formatrice : que veut dire « faire une reprise de dribble ? » à quoi sert cette règle ? quel est le sens du progrès. Pourquoi ne prend-on pas la règle du haut-niveau ? Les stagiaires ont émis quelques hypothèses (pas toutes pertinentes : par ex, on met la règle du dribble pour que les enfants apprennent à dribbler), puis une formatrice a fait le bilan de ces réponses en reprenant chaque point important :

- ➔ Le dribble est une contrainte pour ralentir la course vers la cible. Mais les champion.nes sont habiles avec la balle et cela représente une « petite » contrainte. Pour les débutantes, c'est une énorme contrainte, il faut donc la simplifier pour qu'ils puissent jouer.
- ➔ dessins au tableau : 1) Droit de courir ; 2) droit de courir en tapant la balle une fois par terre ; droit de dribbler longtemps (même si on arrête la balle entre deux : c'est ce qu'on appelle une reprise de dribble) ; 4) pas le droit de re-dribbler une deuxième fois quand on s'est arrêté.

A l'issue de ce débat, la règle du livre a été jugée compliquée et pour simplifier, on a dit : 1) droit de dribbler sans limite 2) reprise de dribble interdite (dès la première fois).

La phase sur les différences/ressemblances entre Balle au capitaine et le BB haut-niveau n'a pas été menée comme prévu, mais la discussion à propos des règles nous a permis d'atteindre cet objectif

Les stagiaires et les formatrices ont dit que la façon de travailler lors de cette séance était intéressante. Les formatrices palestiniennes aussi, mais n'ont pas spontanément identifié la façon d'animation, d'où la décision d'écrire précisément le déroulé de séances et ses objectifs.