

## RÉSEAU D'ÉDUCATION PRIORITAIRE

Comment un enseignant d'EPS peut-il permettre à un élève de ZEP de devenir un pratiquant éclairé ?

Fruit d'un travail dans le cadre de l'INRP, et d'une demande de l'inspection régionale, cet article propose des pistes à la profession et reflète une réalité de l'EPS aujourd'hui.

# QUELLE EPS ?

## UNE ILLUSTRATION EN BASKET-BALL

PAR J.-L. UBALDI,  
S. PHILIPPON

POUR LE GROUPE INRP/ZEP\* -  
ACADÉMIE DE LYON



PHOTOS : AUTEURS

### 1. Les trois axes

#### Des « fils rouges »

Les « fils rouges » sont des indicateurs de maîtrise qui organisent l'activité de l'élève de la situation de référence jusqu'à la certification. Ils s'utilisent souvent en relation directe avec des indicateurs de performance (temps, buts, points, etc.). Ces indicateurs sont appelés des « fils rouges » au sens où élaborés par l'enseignant, ils seront pour l'élève des balises à suivre, des repères stables, des représentants fidèles du problème à résoudre.

Ces indicateurs fils rouges sont observables par les élèves. Ils obligent l'enseignant à opérer des choix dans la complexité (ces choix vont dans le sens de la cohérence, mais aussi dans le sens de la simplicité).

*En natation*, nous proposons deux grands fils rouges : les coups de bras et le temps d'une prise d'air.

*En badminton*, nous proposons le point direct.

*En triple saut*, la longueur du double bond.

Le fil rouge est un levier, il n'enferme pas l'élève et le professeur dans une voie (sans issue) mais permet une évolution, un débouché sur d'autres voies, sur d'autres fils rouges. C'est parce qu'ils sont à l'interface du projet du professeur et de l'élève, qu'ils représentent un merveilleux moyen pour centrer les professeurs et les élèves sur des apprentissages fondamentaux en EPS.

La démarche d'identification des fils rouges, loin d'éloigner la profession d'une centration sur les contenus (qui reste notre option) devrait permettre aux

enseignants de réfléchir dialectiquement la relation contenu-démarche, en ramenant l'enseignant à l'essentiel, en simplifiant la complexité sans dénaturer l'activité.

#### Des « lignes jaunes »

Dans le domaine des rapports sociaux, tout ne se construit pas. Il faut distinguer le champ des règles de celui de la loi. La loi se transmet ; elle se respecte sans dérogation possible.

Une ligne jaune, est une limite, une barrière symbolique qu'on ne peut pas franchir. Elle ne dépend pas de l'arbitraire d'une personne, mais d'une « loi » fondatrice d'un groupe. Le non-recours à la violence fait partie de ces « lois ».

Un enseignant doit marquer ces lignes jaunes, les « tracer », comme une frontière au-delà de laquelle la réponse risque alors de ne plus être éducative, mais institutionnelle.

#### Un « homme debout »

C'est un enseignant qui sait rester humain, chaleureux, ferme, dans des situations très conflictuelles. D. Winnicot nous dit que « l'adolescent va mettre à l'épreuve notre capacité à contenir sa haine sans être détruit ». La demande aujourd'hui des adolescents ne va-t-elle pas dans le sens de la rencontre de cet « homme debout » ? L'école doit être le lieu où l'adolescent trouve des modèles identificatoires nécessaires à sa quête d'identité. À quelles conditions un professeur d'EPS peut-il être un modèle pour ses élèves ?

Nous partons de trois hypothèses et d'une exigence en interaction pour fonder notre démarche d'EPS (encadré 1) :

- être un « homme debout », ferme mais humain capable de résister aux élèves sans être détruit ;
- définir des lignes jaunes, transmettre la loi, une et non négociable ;
- considérer que les savoirs sont médiateurs, et centraux dans ce processus de structuration de l'élève (problématique des fils rouges) ;
- inscrire ses choix dans une dynamique collective (celle d'un projet EPS).

Si la troisième hypothèse reste la pierre angulaire du système, nous croyons intimement que c'est l'interaction des quatre qui est un gage d'efficacité. « Rester debout » permet d'enseigner, « faire apprendre » permet de « rester debout ». Il faut des fils rouges et des lignes jaunes en espérant qu'un jour les fils rouges deviennent les lignes jaunes.

#### Une EPS tissée de fils rouges et balisée de lignes jaunes

Le projet est construit sur une attitude générale qui fonde notre réflexion collective : comprendre, mais ne pas admettre, afin de mieux répondre.

La politique EPS du collège Lamartine tente dans ces mises en œuvre de prendre en compte ces trois axes de travail. Elle se fédère autour de la priorité suivante : l'élève doit se structurer en apprenant, pour devenir un citoyen. Cette structuration doit se faire dans au moins trois domaines :

- celui de la motricité,
- celui de la méthodologie,
- celui du relationnel, du social.

L'EPS participe avec force et conviction à la formation du citoyen, non pas comme un luxe,

## 2. Un pratiquant éclairé

Il utilise les activités physiques pour se développer : **il apprend.**

Il maîtrise les paramètres décisifs de son activité : **il régule.**

Il peut communiquer ses savoirs à des pairs : **il échange.**

Il cohabite avec d'autres en toute sérénité : **il comprend, il accepte.**

Il peut transposer ses savoirs à plusieurs situations : **il s'adapte.**

Il a le goût de l'effort : **il s'obstine.**

Il a le plaisir de faire, la joie de réussir : **il aime.**

un artifice, une concession à la mode et à l'air du temps, mais bien avec la conviction que cette citoyenneté est la condition et la conséquence des apprentissages réussis. Ce citoyen nous le voulons éclairé, acteur et solidaire (encadré 2).

L'EPS que nous mettons en œuvre doit donner des cadres mais aussi des repères aux élèves. Pour cela il faut installer de la continuité et de la permanence dans l'enseignement.

### L'opérationnalisation de cette politique

Elle se fait à plusieurs niveaux :

- élaborer des compétences spécifiques à atteindre pour chaque cycle d'enseignement,

## 3. Les phases de l'acte d'enseignement

### Première phase

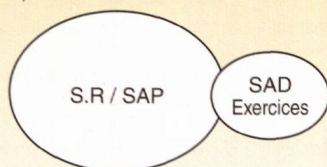
C'est la mise en activité des élèves. Il faut créer l'enjeu, donner du sens à l'activité de l'élève. L'utilisation du « sens anthropologique » de l'APS est ici un atout. Il s'agit de développer une activité authentique pour tous les élèves. Elle se vit sur un registre fonctionnel ou ludique. Elle permet également à l'enseignant d'ajuster ses objectifs et de placer les premières règles et « lignes jaunes ».

### Deuxième phase

C'est la situation de référence (SR). Elle doit permettre à l'élève de se situer dans l'activité et de comprendre le sens du pas en avant à effectuer pour progresser dans cette phase, l'enseignant utilise des indicateurs simples et concrets. La manipulation par les élèves eux-mêmes des indicateurs est une donnée essentielle dans le choix de ces indicateurs « fils rouges ».

### Troisième phase

Le professeur organise et guide l'activité d'apprentissage des élèves en gérant l'alternance : grande boucle, petite boucle (schéma ci-dessous). Les indicateurs de l'évaluation diagnostique restent les repères essentiels de l'activité des élèves dans leur activité d'apprentissage (évaluation formative et formatrice).



### Quatrième phase

On note, on certifie à travers les indicateurs utilisés au cours du cycle.

S.R = Situation de référence  
SAP = Situation d'apprentissage proche de la SR  
SAD = Situation d'apprentissage décontextualisée

- permettre à l'élève de se mettre en projet (se situer, se projeter) grâce à la mise en avant dans chaque cycle d'un fil rouge,

- proposer des situations d'apprentissage proches de la situation de référence. Elles préserveront le sens de l'activité tout en permettant une concentration sur les problèmes à résoudre, grâce au fil rouge qui est le lien fonctionnel entre le projet du professeur et celui de l'élève. Ces situations doivent créer les conditions d'une activité plus technique,

- construire des situations interactives en utilisant les rôles sociaux des APS,  
- expliciter la « loi », les règles pour créer un espace de sécurité, de sérénité, propice à la communication et aux apprentissages,

- construire de la mémoire : fixer les traces de l'activité,

- mettre en place une certification simple et juste (noter en direct),

- organiser l'EPS sur la durée ; cycle de 12 séances de 1 h 30.

### ORGANISATION D'UN CYCLE

La durée du cycle, voire de la leçon, est pour nous de plus en plus une donnée prépondérante. Les cycles sont longs (de 10 à 15 séances) ; en effet, nous considérons qu'1 h soit 35 à 40 min effectives sont un non sens pour le professeur et les élèves.

La nature même de la majorité de nos classes nous conduit de plus en plus à prendre le temps de mettre en place notre enseignement. Il en va de l'efficacité des apprentissages en EPS, du plaisir de nos élèves et de la santé des enseignants. La notion de phases (encadré 3) ne renvoie pas à un nombre de séances précis. Nous optons pour une réussite effective de chaque phase ; par exemple, commencer par une évaluation diagnostique directement en séance 1 est quasiment impossible.

### LA DÉMARCHE DE L'ÉQUIPE

**La double boucle** (cf. encadré 3)

**La grande boucle** : l'élève agit dans un cadre proche de l'activité authentique (match, compétition, tournoi, spectacle, etc.). Sa référence aux problèmes à résoudre est assurée par le fil rouge et par l'activité de l'enseignant (guidage). Dans cette phase l'élève construit le sens « d'un détour » possible vers une activité plus « ciblée ».

**La petite boucle** : c'est l'activité « de détour ». Quand les problèmes à résoudre ne peuvent plus l'être dans la grande boucle, on passe sur des situations d'apprentissage plus décontextualisées (SAD) qui centrent l'élève, sur un problème précis. À ce niveau le recours à des exercices est pertinent.

► Les caractéristiques des élèves nous amènent à fonctionner prioritairement sur la grande boucle. L'articulation grande boucle, petite boucle au sein même d'une séance, d'un cycle, permet d'inscrire en permanence l'élève dans une activité signifiante, jusqu'à ce que le problème fasse sens à son tour et devienne alors le nouveau moteur de l'activité.

### ILLUSTRATION

Nous présentons une séquence d'apprentissage en basket-ball en classe de 4<sup>e</sup>.

#### Le contexte

La situation de référence est un 4 contre 4.

Les séquences de jeu sont courtes, 4 fois 4 minutes.

Les règles essentielles sont : 5 secondes, non contact, reprise de dribble, marcher.

Les équipes sont de niveau homogène.

#### Le public

Les élèves jouent vers l'avant rapidement. Cette progression rapide, collective ou individuelle, occasionne beaucoup de pertes de balles. L'enseignant choisit comme thème de travail « jouer vite sans perdre la balle ». À ce niveau :

- les porteurs de balle, cherchent des solutions vers l'avant systématiquement, les non porteurs se démarquent de manière variée vers l'avant, en relais devant ou latéralement ;  
- les défenseurs se placent en fonction des adversaires et surtout du porteur.

#### L'objectif

Toutes les compétences visent la recherche d'une maîtrise de la progression de balle où alternent le jeu rapide et le jeu plus posé (tableau 1).

#### Le fil rouge

• Si l'enseignant choisit un thème d'étude offensif, alors son fil rouge sera : tirs seul en contre-attaque (CA) et nombre de pertes de balle dans la progression jusqu'à la zone de marque (tableau 2).

• Si l'enseignant choisit un thème d'étude défensif, alors son fil rouge sera : interceptions, suivies de tirs seul en CA.

• Dans notre exemple le fil rouge est choisi en attaque.

#### Description de la situation

Cette séquence d'apprentissage se situe après la situation de référence. Elle commence en séance 3 ou 4 et se terminera en fin de cycle. Nous alternons les situations de la grande boucle et celles de la petite boucle.

#### La grande boucle

##### Le bingo-basket

Situation d'apprentissage proche de la situation de référence (SAP), le bingo est un match orienté par le gain de la partie, mais aussi et surtout par la réussite d'un contrat collectif basé sur le fil rouge. Réussir ce contrat et c'est le « bingo ». À l'usage, on s'aperçoit que l'enseignant peut construire différemment sa tâche, aussi les jeux utilisant les fils rouges sont multiples.

##### Exemple

La table de marque doit remplir pour chaque équipe une feuille de match (cf. tableau 2) :

- si une équipe a réussi 3 tirs en contre-attaque, elle a gagné le bingo 1 ;  
- si une équipe n'a effectué qu'une ou deux pertes, elle n'a donc pas rempli sa ligne perte ; elle gagne ainsi le bingo 2 ;

**\* Pour le Groupe de travail INRP sur les ZEP Académie de Lyon**

Béraud Thierry, Cabaud Philippe, Dylas Isabelle, Falco Alexandre, Gachon Gilbert, Garnier Thierry, Godineau Sylvie, Leroy Florence, Lorca Pierre, Masson Nathalie, Ollinger Jean Pierre, Petrucci Dominique, Philippon Serge, Rigottard Didier, Ubaldi Jean-Luc, Viannay Isabelle.

- le bingo 3 c'est le match, c'est-à-dire le nombre de paniers réussis.

Ainsi dans un match on peut avoir marqué plus de points que l'adversaire (bingo 3) et avoir perdu les deux autres bingos. Qui a alors gagné ? On peut additionner les bingos sur plusieurs matchs (système de « vies ») ou fonctionner sur chaque match avec un système de double ou triple score.

Dans notre exemple, l'équipe qui a marqué le plus de paniers peut perdre le match à cause des bingos 1 et 2.

Dans certains cas il est possible jouer aussi avec un système de « mort subite » : l'équipe qui remplit la première une ligne, a gagné. Ce principe peut s'appliquer à des situations de jeu où sont pris en compte, non pas les résultats

de l'équipe (le bingo), mais de chaque joueur. Ainsi on obtient une phase où les situations de matches sont toujours premières, mais où chaque joueur a un contrat.

**Les contrats individuels**

L'intérêt de cette phase est bien sûr d'individualiser le travail. Les équipes étant constituées en niveau homogène, les différences inter-individuelles sont gérables.

Les contrats sont fixés à l'aide des fils rouges. Exceptionnellement on peut fixer des contrats sur d'autres aspects du jeu par exemple, passes décisives, tirs après dribble.

Ce mode de différenciation permet à l'enseignant de trouver pour tous les joueurs un objectif réaliste, c'est-à-dire adapté à son niveau.

La limite de ce mode de diffé-



**Tableau 1. Compétences visées / Acquisitions attendues**

Compétences spécifiques	Contenus
<b>Porteur</b> <b>CS1</b> : pouvoir arrêter un dribble de progression pour ne pas perdre la balle. <b>CS2</b> : pouvoir dribbler sur place pour protéger son ballon. <b>CS3</b> : pivoter pour protéger son ballon et pour se désaligner de son adversaire direct. <b>CS4</b> : feinter la passe pour réduire la pression défensive.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprendre la contradiction qu'il y a entre le jeu rapide et la maîtrise de la balle.</li> <li>Intérioriser la conservation de la balle dans la progression.</li> <li>Percevoir les effets de son action sur les réactions défensives.</li> <li>Intégrer la notion de corps-obstacle et de distance de sécurité (duel).</li> <li>Augmenter le volume de manipulation de la balle au-dessus de la tête et latéralement par une meilleure fixation du bassin et dissociation des ceintures.</li> </ul>
<b>Non-Porteur</b> <b>CS1</b> : passer d'un démarquage avant à une position de soutien lors d'une mise en difficulté du porteur. <b>CS2</b> : se démarquer en se désalignant (notion de « sortir du marquage »).	<ul style="list-style-type: none"> <li>Associer son démarquage (vers l'avant ou vers l'arrière) en fonction de la mise en danger ou non du porteur de balle.</li> <li>Organiser spatialement et temporellement son déplacement avec ceux de ses partenaires en différenciant le côté fort du côté faible.</li> </ul>
<b>Défenseur</b> <b>CS</b> : se replacer en permanence en passant de gêneur à aide sur le porteur ou intercepteur sur les lignes de passes.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Équilibrer son action par une différenciation des appuis (petits pas, pas croisés, courus, chassés, blocage sur 1 appui ou 2, etc.).</li> </ul>

**Tableau 2. Feuille de match de l'équipe A**

L'équipe a effectué 3 tirs en CA (seul sous le panier), 2 pertes de balle et réussi 4 paniers.

<b>Tirs en contre-attaque (bingo 1)</b>									
X			X						X
<b>Pertes de balles dans la progression (bingo 2)</b>									
X			X						
<b>Score : paniers marqués dans n'importe quelles conditions (bingo 3)</b>									
X	X	X	X						

renciation reste « la culture commune » ; il s'agit de ne pas enfermer certains élèves dans des contrats certes faciles (tu dois toucher la balle 3 fois), mais sans réel sens pour le jeu et l'élève lui-même.

Une fiche pour chaque équipe est remplie sur une séquence de jeu de 2x5 min environ (tableau 3).

Ici aussi les solutions sont multiples. Soit les « vies » jouent le rôle de double score, soit elles s'ajoutent au tirs réussis et influencent donc directement le score. Dans toutes ces situations le score reste une référence pour les élèves. Il s'agit toujours de gagner mais en étant efficace de manière différente (les bingos) en s'appropriant de nouvelles compétences spécifiques.

**Le rôle de l'enseignant**

Il est primordial ; nous réfutons l'idée même d'une magie de la tâche, trop souvent adressée à ces situations qui gardent un caractère « global ». Nous pensons que grâce à une activité adaptative de l'élève dans le système de contraintes de la SAP et grâce à une activité de guidage cohérente de l'enseignant, de nombreux apprentissages auront lieu dans ces situations bingo. Nous pensons également que l'utilisation de situations plus décontextualisées, voire d'exercices se justifie (petite boucle), mais nous disons simplement que cela doit se faire au bon moment.

**La petite boucle**

Ce sont des situations de jeu réduit ou des exercices visant : le dribble de pénétration ou de poursuite ; la passe directe devant sur un joueur en mouvement ; le pivot pour protéger le ballon.

Ainsi, il nous est possible de proposer une certaine conception de l'EPS, où le sens prime sur le simple obstacle bio-mécanique.

## NOTRE CONCEPTION

L'analyse du « bingo-basket (BB) », nous conduit à dégager des principes forts pour mettre en œuvre une EPS réussie en ZEP.

## UNE EPS OÙ L'ACTION EST PREMIÈRE

Pratiquant d'abord, apprenant peut-être, tel devrait être le slogan d'une EPS en ZEP. Rien ne sert de réfléchir tant que l'on n'a pas agi. Comment savoir avant de faire ? La réussite en action n'est pas un sous-produit d'une réussite plus « noble » où serait recherchée une compréhension des raisons de celle-ci. C'est dans la création d'une activité authentique de l'élève en EPS que l'enseignant doit réussir d'abord : devenir un nageur, un danseur est une exigence première qui doit précéder toute les tentatives d'organisation rationnelle des apprentissages. Sans cette exigence, l'EPS n'est que contraintes, artifices, simulacres. Le pratiquant est une personne qui s'engage dans l'activité au regard de certaines exigences de l'APS. Ces contraintes fondamentales, il les assument, les acceptent, elles lui permettent de développer une activité d'adaptation qui est la condition d'apprentissages plus systématiques.

### En ce qui concerne le BB

L'élève est confronté aux exigences de l'APS. Il s'agit d'abord de jouer à un jeu collectif de rapport de force, mais le fil rouge oriente et guide l'élève dans la complexité du basket. Ce fil rouge a pour but de lui fournir un cadre pour se repérer, il permet de faire le point collectivement et individuellement.

## UNE EPS DE L'ANTI-ZAPPING

Il y a eu longtemps débat sur la bonne conduite à tenir face à nos élèves « zappeurs » : les partisans de pratiques courtes et très variées argumentant sur l'incapacité des élèves à se concentrer, à gérer le long terme. Nous pensons que le « zapping » didactique et pédagogique est une impasse où ni les professeurs (transmission des savoirs), ni les élèves (se développer en apprenant) ne s'y retrouvent. Ainsi donc, comme nous l'avons écrit précédemment, nos cycles seront longs. La continuité et la permanence de l'enseignement, rassurent nos élèves, facilitent la gestion d'une séance. Cette continuité concerne plusieurs facettes de l'enseignement :

- le problème à résoudre,
- les formes de travail,
- l'administration de la loi : « aux mêmes causes, les mêmes effets ».

### En ce qui concerne le BB

Le problème à résoudre est toujours le même. Il s'agit bien de savoir (et pouvoir) jouer vite dans des conditions d'opposition reconnues, ou bien savoir (et pouvoir) assurer une montée de balle plus indirecte toujours en fonction de l'adversité. En ce qui concerne les formes de travail, les situations sont toujours organisées sur le même mode (« comme la dernière fois »).

## UNE EPS SIMPLE

Simple, mais pas simpliste. La simplicité s'impose quand la solution mise en place est une évidence pour tout le monde (« que pouvait-on faire d'autre ? »), quand tout le monde croit que c'est lui qui y a pensé le premier. On oublie trop souvent que la simplicité est l'aboutissement d'un long travail d'élaboration de contenus, et non pas le début.

Cette simplicité touche tous les aspects de notre enseignement :

- les mises en œuvres pédagogiques : outils, médias, gestion des groupes, lisibilité des consignes ;
- l'élaboration des contenus (nos fils rouges).

### En ce qui concerne le BB

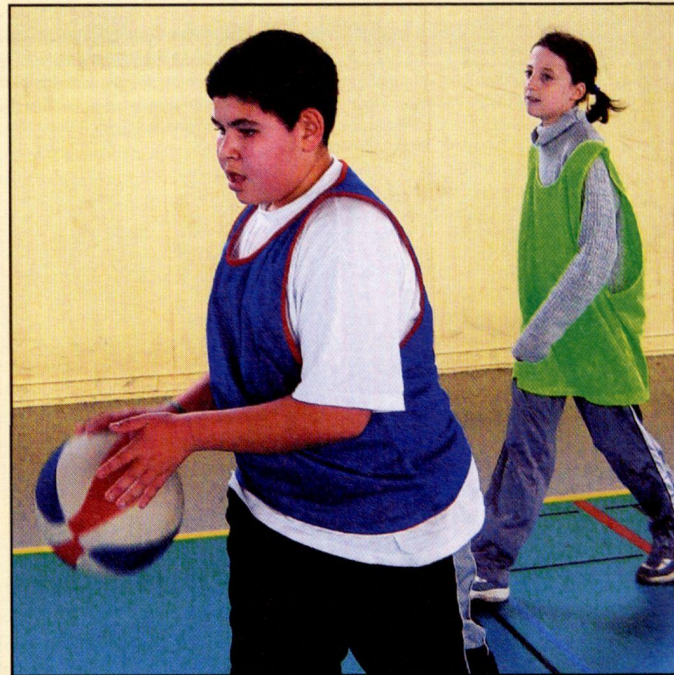
Le fil rouge est accessible et observable par tous les élèves : « oui ou non le tireur marque-t-il en ayant pris de vitesse la défense ? » ; « oui ou non la balle parvient-elle en zone de marque sans perte ? ». La fiche de travail est simple avec des critères de réussite compris par tous (contrats : faire 3 tirs seuls, ou/et ne pas perdre plus de 2 balles). De plus la situation est proche du jeu, les règles sont simples, la ritualisation des rôles et la permanence des règles contribuent à la bonne marche de la situation.

## UNE EPS QUI PROCURE DE LA JOIE

Si le plaisir peut se trouver dans une activité ponctuelle, la joie ne s'éprouvera que dans un apprentissage réussi grâce à un travail bien fait, et une assiduité sans faille. Il est fondamental qu'un élève ait l'occasion de ressentir cette « joie » du travail bien fait, fusse en EPS, au moins une fois dans sa scolarité. Le plaisir n'est pas interdit mais il ne peut fonder une démarche en EPS. Il s'agit donc de faire passer les élèves du plaisir de s'éprouver ou de se perdre, à la joie de progresser, d'apprendre, de se transformer.

### En ce qui concerne le BB

Il s'agit bien de passer du pur plaisir de gagner (qui se transforme souvent en domination



pour les plus forts, et en résignation pour les plus faibles), à la satisfaction d'apprendre à gagner tout en modifiant son jeu. Le vrai pas en avant pour nos élèves, c'est quand ils acceptent de « lâcher » le score habituel pour se centrer sur les bingos. Ce moment correspond aussi au passage d'une activité qualifiée de performance à une activité plus technique, où la technique ici serait de jouer plus efficacement qu'avant, c'est-à-dire en construisant les conditions de la montée rapide de balle ou bien les conditions de sa conservation.

## UNE EPS QUI NOTE EN DIRECT

Trop souvent la notation des élèves qui devrait être la véritable « pierre angulaire » de la cohérence du professeur et du projet de l'élève ne joue pas son rôle. Elle est peu compréhensible pour l'élève, car souvent complexe, multi-critériée et donc trop fréquemment différée dans le temps. Elle est un indicateur de la maîtrise des contenus par l'enseignant, et un élément clé du projet de l'élève. Ce problème d'une note « mise en direct » est crucial ; la question des fils rouges donc est au centre de la notation.

Tableau 3. Séquences de jeu de l'équipe A

Équipe A	Contrat tir en CA	Tirs effectivement réalisés	« Vies »	Contrat pertes de balles	Pertes effectives en match	« Vies »
Joueur 1	3	2	0	0	1	0
Joueur 2	1	1	1	2	3	0
Joueur 3	2	1	0	1	1	1
Joueur 4	1	1	1	1	0	1
<b>Total vies</b>			<b>2</b>			<b>2</b>

### En ce qui concerne le BB

Si jouer au basket, c'est savoir s'adapter et donc montrer un registre de jeu polyvalent alors nous voudrions qu'en 4<sup>e</sup> l'élève sache :

- partir en dribble seul au panier et tirer seul (perception du couloir de jeu direct libre) ;
- se démarquer dans l'espace avant et tirer seul (perception des espaces libres devant) ;
- faire une passe décisive à un partenaire pour qu'il tire seul (perception du partenaire démarqué) ;
- arrêter son dribble ou chercher des solutions de passes latérales (indirectes) pour ne pas perdre le ballon (perception du danger lié au défenseur proche).

### UNE EPS QUI ACCEPTE L'ÉLÈVE TEL QU'IL EST, TOUT EN NE LUI PERMETTANT PAS DE LE RESTER

Sans ces deux points, l'exclusion devient vite la voie « sans issue » de notre enseignement.

Prendre l'élève tel qu'il est concerne aussi bien son comportement, ses attitudes, que ses conduites motrices.

### En ce qui concerne le BB

#### Du point de vue de ses attitudes

Les sports collectifs sont le terrain privilégié de « coups de colère » qui détruisent un cours en quelques secondes. Souvent l'arbitre est au centre des problèmes. Le traitement de ce genre d'incident est souvent traduit par une exclusion de l'élève rebelle. Accepter sa colère, et non pas sa violence, est peut-être une autre voie. Le professeur va donc institutionnaliser le coup de colère (dans la feuille de match) et le transformer en moment de parole, où l'enseignant tient une place centrale, « un homme debout ». Cette modalité a, de notre point de vue, une certaine valeur d'apprentissage dans la mesure où :



- elle responsabilise les arbitres qui sont au premier plan dans le règlement des conflits ;
- elle favorise une appropriation du règlement, car souvent c'est le respect des règles qui est en cause ;
- elle permet aux élèves de construire une distance sur l'action.

#### Du point de vue de ses conduites motrices

- Prendre l'élève tel qu'il est : s'il est fort individuellement, pourquoi le limiter ? Il a le bingo « score », mais aussi le bingo tir en contre-attaque pour s'exprimer pleinement.
- Sans lui permettre de le rester. Deux moyens complémentaires existent :
  - le bingo « perte de balles » l'oblige dans son attaque à outrance à réduire ses pertes ; il devra donc augmenter l'efficacité de son jeu pour être le meilleur ;
  - l'enseignant peut aussi orienter la défense sur ce joueur fort (d'où la nécessité d'équipe de niveau), des partenaires seront ainsi libérés qui pourront finir la contre-attaque à sa place.

### UNE EPS QUI INSTAURE DE LA « COMMUNICATION »

Quand on regarde les pratiques scolaires en général (toutes matières confondues), on est frappé par le caractère relativement magistral des cours. Les collègues justifient cet état de fait par le manque de temps et d'espace, le nombre d'élèves. Il n'empêche que les faits sont là, les élèves ne communiquent pratiquement jamais entre eux. Il n'est pas question ici de faire jouer à l'EPS un rôle à contre emploi : une matière de « la communication ». Les interactions entre élèves deviennent un élément moteur dans les apprentissages et donc dans une éducation à la citoyenneté.

### En ce qui concerne le BB

Les observateurs sont la clé du bingo. Qu'ils se trompent et personne ne joue, pas de bingo, pas de match. Que certains refusent « d'apprendre » (ne veulent pas se poser les questions stratégiques permettant de réaliser

Tableau 4. Typologie des situations d'apprentissage

Nature des situations utilisées par l'enseignant.	Exemple en Basket-ball.	Comment la situation tient-elle compte du sens de l'APS ?	Comment la situation traite-elle le problème à résoudre pour l'élève ?	Quel est le niveau d'activité que doit avoir l'élève pour accepter d'agir dans ces situations ? (question du sens).
<b>Situation de référence.</b> (S.R)	Match 4c4.	PRIORITAIREMENT	Il n'est pas pris en compte spécifiquement (tous les problèmes sont présents).	Des élèves en activité fonctionnelle s'engagent dans les S.R.
<b>Situation d'apprentissage proche de la S.R.</b> (SAP)	Le bingo-basket (BB).	PRIORITAIREMENT mais en imposant à l'élève une contrainte sur son activité.	Il est pris en compte comme une contrainte prioritaire que l'élève doit intégrer dans son activité globale.	Convient à des élèves en activité fonctionnelle ou de performance. Le sens est construit sur le résultat de l'action.
<b>Situation d'apprentissage décontextualisée.</b> (SAD) Elles ont vocation de faciliter la résolution du problème.	2c1+1 : 10 balles au rouge, puis 10 balles au vert. Critère de réussite : tirer au moins 7 fois sur 10.	Mise à distance.	Il préside à la construction des situations. Il y a une formalisation très grande des situations qui peuvent se faire au détriment de la lisibilité de la tâche par les élèves.	Convient à des élèves en activité technique qui ont construit le sens de leur activité d'apprenant.
<b>Exercices</b>	Parcours de tirs en course. Parcours de dribble.	Lointaine voire absente.	Il est pris en compte dans son aspect le plus pointu (souvent moteur) en oubliant fréquemment d'autres facteurs (cognitifs, informationnels, etc.).	Le sens qu'à construit l'élève dans son travail doit être très fort, car c'est lui qui permet de comprendre l'utilité de la situation d'exercice.

des bingos), et il n'y aura pas de résultat concret aux situations de match, il n'y aura pas de satisfaction, pas de joie. Dans le jeu des contrats, la solidarité sollicitée par l'enseignant dans une équipe doit favoriser la réussite du contrat de l'un des leurs et permettre à tous d'y gagner.

#### UNE EPS OÙ LE SENS EST PREMIER

Chaque enseignant doit réaliser de nombreux compromis dans son enseignement. Comment concilier l'impérative nécessité de proposer une activité signifiante proche de l'activité globale (faire adhérer à) avec celle de proposer des situations plus aménagées, plus décontextualisées pour centrer les élèves sur des problèmes plus ciblés ? La gestion de ce compromis est un véritable casse-tête.

- S'il rapproche l'activité des élèves du sens de l'APS, l'inconvénient est de « noyer » le problème à résoudre avec tous les autres problèmes de l'activité.
- S'il centre l'activité des élèves sur la résolution du problème (par un système de tâche « sophistiquée ») l'inconvénient est de mettre trop à distance le sens (anthropologique) de l'APS. Sans le relais d'un projet d'apprentissage fort, construit par l'élève, cette décontextualisation peut être « fatale ».
- Ne pas aseptiser les pratiques mais garder ce qu'elles ont de plus fort : « leur sens anthropologique ».

#### En ce qui concerne le BB

► L'engagement de tous dans des situations de matches « guidés » permet aux élèves de vivre pleinement une activité d'opposition dont le sens est : *comment s'organiser collectivement pour tirer, alors que les autres nous en empêchent ?* Dans cette situation les élèves développent une activité adaptative au regard du problème posé. Cette activité est une condition pour des apprentissages ultérieurs plus « décontextualisés » et systématiques.

► Maîtriser l'alternance dans la mise en œuvre de notre enseignement de diverses situations d'enseignement. Cette articulation situation de référence, situation d'apprentissage est complexe, mais porteuse d'un véritable enjeu professionnel. L'alternance match, situation d'apprentissage, match, situation d'apprentissage, etc., nous apparaît essentielle ; le schéma classique d'enseignement des sports collectifs restant : situation d'apprentissage n° 1, puis n° 2, puis n° 3, puis match. Mais trop souvent, il n'y a plus assez de temps pour faire un « vrai » match ; on imagine les frustrations que cela peut entraîner.

► Cette alternance est possible au sein même d'une séance, puisque les matches bingos sont organisés par période (exemple 4x5 min). On intercale donc entre ces périodes de « matches », des situations plus décontextualisées, ou des exercices (tir en course, passes longues et précises, etc.), (tableau 4).

#### UNE EPS QUI NE PREND PAS TOUJOURS EN COMPTE LES ATTENTES DES ÉLÈVES

Nous pourrions là aussi parler de compromis. Dans la gestion de ce problème nous serions plutôt partisan de ne pas privilégier à tout prix les attentes immédiates des élèves. Notre position nous amène à penser que c'est plutôt la qualité des choix du professeur qui crée de la motivation, du sens, et non pas des concessions démagogiques à des besoins des élèves souvent mal analysés.

#### En ce qui concerne le BB

Jeu collectif d'opposition où l'exploit individuel est possible, mais où le « paraître », le « beau », « l'esthétique » ne peut fonder un « objet d'enseignement », notre analyse didactique reste basée sur l'efficacité individuelle collective.

\*\*

Enseigner en ZEP est un long chemin fatigant et passionnant, où, de fil rouge en ligne jaune il est toujours question d'amener tous les élèves au-delà de leurs propres limites.

**Jean-Luc Ubaldi**  
Professeur d'EPS,

Collège A. de Lamartine, Villeurbanne.

**Serge Philippon**  
Professeur d'EPS,  
Boën-sur-Lignon (42).

collection **dynamiques**  
**ARMAND COLIN**

La collection des sciences du corps, de l'éducation physique et du sport

indispensable aux candidats des concours APS

**La connaissance de soi**  
en psychologie de l'éducation physique et du sport  
Jean-Pierre FAMOSE, Florence GUÉRIN  
224 pages, 19,5 €

**LA CONNAISSANCE DE SOI**  
En psychologie de l'éducation physique et du sport  
Jean-Pierre FAMOSE, Orsay - Paris Sud, Florence GUÉRIN, EPS  
Comment la connaissance de soi se forme-t-elle et comment s'évalue-t-elle ? Quelle pertinence le système éducatif et l'Éducation physique et sportive doivent-ils lui reconnaître ?

**ÉNERGIE ET PERFORMANCE physique et sportive**  
Jeanick BRISSWALTER, Université de Toulon, Christophe HAUSSWIRTH, INSEP  
Tous les éléments pour comprendre et établir les conditions des performances physiques et sportives énergétiquement optimales.  
224 pages, 18,5 €

armand-colin.com

**ARDÈCHE SUD :**  
**CENTRE D'HÉBERGEMENT POUR GROUPES SCOLAIRES ET CLUBS SPORTIFS**

**Agrément Jeunesse et Sports / Gîtes de France**



Différentes formules d'hébergements adaptées à votre budget.  
Restauration : pension complète, 1/2 pension ou gestion libre (location salle équipée de matériel professionnel).  
Activités sportives : VTT, canoë-kayak, escalade, spéléologie, via ferrata, canyoning, carte d'orientation...

**Stages Multi-activités avec Moniteurs B.E.**

**Camping Chaulet-Plage** 07 460 Berrias - Casteljau  
Tél. : 04 75 39 30 27 - Fax : 04 75 39 35 42 - www.chaulet-plage.com

**Retrouvez tous les titres des ÉDITIONS REVUE EP.S à l'espace librairie.**

**ÉDITIONS REVUE eps**

Ouvert toute l'année du lundi au vendredi (8 h - 18 h sans interruption) et le samedi matin (9 h - 12 h)

11, avenue du Tremblay - 75012 Paris (bois de Vincennes)  
Tél. 01 41 74 82 82 / Fax 01 43 98 37 38  
E-mail : librairie@revue-eps.com Site : www.revue-eps.com