



HAL
open science

L'activité dodgeball dans le développement des compétences motrices, méthodologiques et sociales des élèves

Théo Sizun

► **To cite this version:**

Théo Sizun. L'activité dodgeball dans le développement des compétences motrices, méthodologiques et sociales des élèves. Education. 2022. <dumas-03723647>

HAL Id: dumas-03723647

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03723647v1>

Submitted on 15 Jul 2022

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire HAL, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



HAL Authorization

**INSTITUT NATIONAL SUPERIEUR DU PROFESSORAT ET DE
L'EDUCATION DE L'ACADEMIE DE PARIS**

L'activité dodgeball dans le développement des
compétences motrices, méthodologiques et sociales
des élèves

THÉO SIZUN
Professeur certifié

Éducation physique et sportive

DIRECTEUR DE MÉMOIRE :
FABRICE DELSAHUT

Année 2021 - 2022

Mots- clés :
Pratique innovante
Champ d'apprentissage 4
APSA
Dodgeball

Remerciements

La réalisation de ce mémoire a été possible grâce à plusieurs personnes, à qui je voudrais témoigner ma gratitude.

Je tiens tout d'abord à exprimer toute ma reconnaissance à mon directeur de mémoire, Fabrice DELSAHUT. Je le remercie pour son encadrement et sa disponibilité.

Je voudrais également remercier Raphaëlle NEDJEL-HAMMOU et Nao LEPINEUX, pour avoir assuré ma formation et m'avoir fourni des outils de réflexion pour la réalisation de ce mémoire.

Un grand merci à ma tutrice Sandrine PRATO, qui par ses paroles, ses idées, mais aussi ses critiques, m'a orienté, aidé et conseillé durant cette année de stage. Je remercie également toute l'équipe EPS de mon établissement pour leur accueil et leur bienveillance.

Je remercie aussi mes élèves de 6^{ème} et 4^{ème}, qui ont montré un investissement régulier et un vif intérêt lors des leçons de dodgeball. Leurs remarques, leurs interrogations et même leurs frustrations, ont été autant d'échanges qui ont fait avancer mon analyse.

Aussi, je suis reconnaissant envers mes collègues, qui ont répondu et partagé mon questionnaire en ligne, m'aidant ainsi à recueillir des données servant de support pour étoffer ma réflexion.

Enfin, je souhaite remercier Elsa et Edgard pour leur aide précieuse à la relecture et à la correction de ce mémoire.

A tous ces intervenants, je présente mes remerciements et ma gratitude.

SOMMAIRE

INTRODUCTION	4
I - QU'EST-CE QUE LE DODGEBALL ?	7
1. Définition, logique interne et règlement	7
2. L'histoire du dodgeball	10
a. Les origines	10
b. Le développement du dodgeball	11
c. L'organisation actuelle du dodgeball en France et dans le monde	12
3. Les contenus d'enseignement	13
II - INTERETS ET LIMITES DE L'ACTIVITE	20
1. La motivation des élèves	20
2. Interêts moteurs	24
a. Opérations cognitives	24
b. Didactique fonctionnelle : les perspectives de progression dans la prise de décisions au dodgeball	26
3. Intérêts méthodologiques et sociaux	29
III - EXPERIMENTATION EN CLASSES DE 6ème ET DE 4ème	32
1. Présentation	32
2. Mode d'entrée dans l'activité	33
3 - Une situation évolutive	38
4 - Deux situations techniques	41
5 - Les matchs	45
CONCLUSION	46

INTRODUCTION

« Parfois le choix des pratiques semble viser à créer de la nouveauté, dans une tentative quelque peu désespérée, pour assurer un investissement minimal des élèves. (...) On peut s'attendre à tout dans ce cadre : le crossfitness, le parkour ou le street workout érigés comme pratiques culturelles avant-gardistes (...) Il faut ici se poser une question de fond : l'Education Physique et Sportive est-elle une discipline d'enseignement, ou l'organisation d'un divertissement ? L'Ecole doit-elle répondre aux aspirations des élèves (comme le suggèrent d'ailleurs les nouveaux programmes pour le lycée), ou tenir ses exigences sur ce qui doit être enseigné ? »¹

On a pu voir apparaître pendant la pandémie du Covid-19 de nouveaux sports collectifs sans contact tels que le roundnet ou le renforcement de pratiques d'entretien comme le crossfitness, déjà en plein développement de par sa popularité dans la société. On constate dans ces deux cas, que ces nouvelles activités pratiquées peuvent répondre à un besoin, mais également suivre des tendances sociétales. Or, le débat, très actuel, entre culturalistes et développementalistes sur l'enseignement de l'EPS ne cesse de questionner la discipline et de remettre en cause l'apparition de ces nouveaux supports.

Néanmoins, les exemples du développement du badminton ou de l'ultimate par l'EPS soulignent une autre tendance. Ces activités qui permettent aux élèves de mobiliser leurs ressources dans des situations particulièrement adaptées, ont été véritablement choisies par la discipline et ses acteurs « en décalage complet avec le poids du badminton dans les pratiques sociales qui, bien qu'en augmentation également, n'est pas comparable à celui d'autres sports ».² La question de ce qu'il est légitime d'enseigner ou non en EPS, semble donc être un processus relativement complexe.

Ces évolutions montrent que l'EPS est une discipline qui se renouvelle sans cesse. Dès lors, si on s'interroge sur la finalité des innovations proposées en EPS en matière de supports, la question qui selon moi, devrait se poser est : comment l'Education Physique et Sportive peut-elle répondre aux aspirations des élèves, tout en tenant ses exigences sur ce qui doit être enseigné ?

¹ Didier DELIGNERES, blog personnel, 2019

² <http://www.epsetsociete.fr/Le-badminton-un-cas-d-ecole>

Cette réflexion m'a poussé à me positionner dans ce débat car je pratique moi-même une activité qui ne fait pas partie des programmations scolaires mais qui selon moi, pourrait contribuer grandement dans celles-ci, que ce soit dans ses contenus mais également pour répondre aux motivations des élèves. Mon parti pris sera donc de montrer les intérêts d'une activité pourtant faiblement représentée dans les pratiques sociales.

En effet, je pratique le dodgeball depuis 2017. Cette activité m'a séduite par son dynamisme et son ludisme ; le plaisir a été instantané et les perspectives de progression motrice et tactique intéressantes.

Parallèlement à mes études en STAPS, j'ai commencé à entraîner dans mon club de dodgeball, une équipe d'enfants de 10 à 14 ans, avant que nous propositions en 2019, un entraînement pour les enfants de 8 à 10 ans. Dès lors, j'ai acquis de l'expérience en tant que joueur, mais également en tant qu'entraîneur. J'ai opéré un choix entre ce qui devait être prioritaire pour les enfants en fonction des catégories. De plus, j'ai acquis des connaissances tactiques et techniques au cours de mes expériences en équipe de France, mais aussi grâce aux différentes initiations que j'ai pu proposées.

C'est pourquoi je vais tenter dans ce mémoire d'apporter des éléments montrant l'intérêt de la programmation d'une telle pratique en EPS du point de vue de ses contenus moteurs, méthodologiques et sociaux, mais également du point de vue de la motivation des élèves.

Par ailleurs, j'ai réalisé un questionnaire en ligne, me permettant d'obtenir les opinions de collègues sur cette activité et sur ses potentiels intérêts. Je l'ai proposé à des professeurs d'EPS, mais également à des professeurs des écoles et à des professeurs d'EPS de la ville de Paris, qui pourraient le faire pratiquer à leurs élèves. Nous étudierons donc les avis des 53 enseignants que j'ai pu recueillir.

Ainsi, nous verrons dans ce devoir, en quoi l'activité dodgeball peut permettre aux élèves de mobiliser leurs ressources pour développer leurs compétences motrices, méthodologiques et sociales. Nous verrons également les avantages et les limites de l'activité, en nous appuyant sur la littérature professionnelle et nous mènerons une expérimentation en classes de 6^{ème} et de 4^{ème}.

Dans une première partie, nous nous attacherons à définir et à expliquer l'activité dodgeball au travers de son histoire et de ses règles, afin d'en faire émerger des contenus d'apprentissages.

Dans une seconde partie, nous mènerons une réflexion sur les intérêts de cette activité au regard du développement des compétences des élèves en nous appuyant sur la littérature professionnelle et scientifique.

Enfin, dans une troisième partie, nous rendrons compte d'une expérimentation effectuée en classes de 6^{ème} et de 4^{ème}, construite à partir des contenus d'apprentissage et d'éléments de la littérature professionnelle, que nous aurons développés au préalable.

I - QU'EST-CE QUE LE DODGEBALL ?

1. Définition, logique interne et règlement

Définition : Le dodgeball est un sport d'opposition sans contact, dont le but est d'éliminer les joueurs de l'équipe adverse par l'intermédiaire de ballons au nombre de 5, dans un temps imparti.

Proposition de logique interne de l'activité : Sport collectif d'opposition et de coopération à espaces séparés par des terrains interpénétrés visant à éliminer les joueurs adverses par le lancer ou la réception de ballons, sans se faire toucher et sans que l'adversaire n'attrape le ballon lancé.

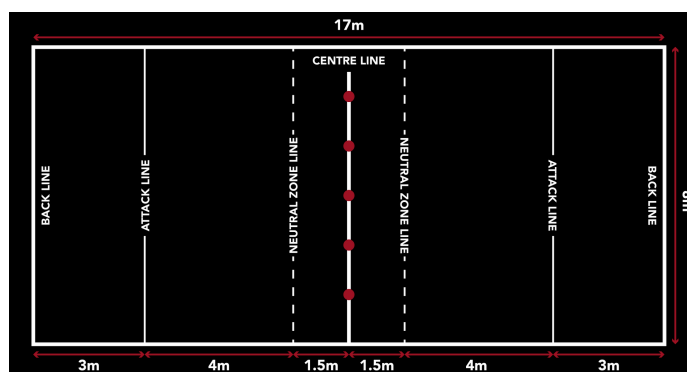
Règlement :

Tout d'abord, il faut savoir qu'il existe différents types de dodgeball se jouant avec des balles et des règles différentes : le dodgeball avec des balles en tissu (cloth ball), le dodgeball avec des balles en mousse (foam ball), anciennement en caoutchouc (rubber ball) et le dodgeball japonais (avec un ballon de volley-ball).

Ici, nous allons nous intéresser au dodgeball pratiqué en France, et largement dominant en Europe : le dodgeball avec des balles en tissu.

Voici les principales règles de ce dodgeball ³ :

Le terrain : Un match officiel de dodgeball se joue sur un terrain rectangulaire de 17 mètres de long et 8 mètres de large. Il est coupé en deux dans la longueur par une ligne médiane et possède une zone neutre, dont les lignes sont à une distance de 1,5 mètre de chaque côté de la ligne médiane. Les joueurs évoluent dans deux



camp de part et d'autre de la ligne médiane, mais peuvent se déplacer dans la zone neutre. Des lignes d'attaque sont tracées dans la largeur du terrain à 3 mètres des lignes de fond.

³ <https://ffdodgeball.fr/regles/>

Durée : Un match officiel dure l'équivalent de deux mi-temps de 15 minutes, avec 5 minutes de pause entre elles. Un match se compose d'un nombre indéterminé de manches. Une manche se termine quand tous les joueurs d'une équipe sont éliminés ou que le temps est expiré. Le temps maximum autorisé pour chaque manche est de 3 minutes de jeu en continu.

Si l'arbitre déclare une manche terminée à la fin des 3 minutes de jeu, l'équipe avec le plus de joueurs sur le terrain à ce moment sera l'équipe gagnante. Si les deux équipes ont le même nombre de joueurs encore en jeu lorsque le temps expire, la manche sera nulle.

Les joueurs : Une équipe de dodgeball est constituée de 6 joueurs et de 2 ramasseurs de balle.

Les points : À l'issue d'une manche, l'équipe gagnante reçoit 2 points. S'il y a manche nulle, les deux équipes auront 1 point chacune. L'équipe qui a le plus de points à la fin du match le remporte.

Le ramassage des balles : Le dodgeball se joue avec cinq balles sur le terrain. Deux ramasseurs de balles sont désignés par équipe pour récupérer les balles qui sortent du terrain. Ils ne peuvent pas entrer sur le terrain et sont uniquement autorisés à récupérer les balles dans leur camp à partir de la ligne médiane du terrain. Ils doivent remettre les balles en jeu dès que possible, derrière la ligne d'attaque de leur équipe.

Le rush : Au début de chaque manche, les cinq balles sont placées sur la ligne médiane à équidistance les unes des autres et tous les joueurs sont placés derrière leur ligne de fond. Au signal de l'arbitre, les deux équipes se ruent vers le centre du terrain afin de récupérer les deux balles à leur gauche, réservées à leur équipe. La balle du centre est disputée. Dans le cas d'un faux départ, la balle centrale reviendra à l'équipe qui n'a pas commis la faute et les équipes devront refaire un départ. Lors du rush, toute balle récupérée dans la zone neutre doit être retournée derrière la ligne d'attaque, avant de pouvoir être lancée sur un adversaire.

Un joueur sera considéré comme éliminé quand :

1. Une partie de son corps est touchée par une balle en jeu, y compris ses cheveux, sans avoir touché le sol avant.
2. Une partie de son uniforme ou équipement est touchée par une balle en jeu.
3. Il est touché par une balle en jeu ayant rebondi sur un autre joueur se trouvant sur le terrain.
4. Une balle en jeu qu'il a lancée est réceptionnée par un joueur adverse.

5. Il est touché par une balle en jeu ayant rebondi sur une autre balle, y compris celles bloquées par des adversaires et/ou coéquipiers.
6. Il a franchi la ligne de la zone neutre.
7. Il est sorti du terrain.
8. Il a lancé sa balle dans un périmètre supérieur à un mètre d'un joueur adverse.

En cas d'élimination, le joueur éliminé sort du terrain. Il doit ensuite se rendre dans la file d'attente, sans interférer avec le jeu, derrière ses coéquipiers précédemment éliminés. Les joueurs de la file d'attente reviennent en jeu dans l'ordre où ils ont été éliminés et par la ligne de fond, en cas de catch. Les joueurs ne sont pas autorisés à passer les balles à l'équipe adverse.

Le catch : Lorsqu'un joueur rattrape la balle adverse avec les deux mains, il s'agit d'un catch. Cette action permet d'éliminer le joueur qui a lancé la balle et de remettre en jeu un coéquipier qui aurait été éliminé.

Le bloc : Le dodgeball intègre dans ses règles le bloc permettant au joueur d'utiliser une balle en sa possession pour en bloquer une autre, lancée par l'équipe adverse. La balle bloquée reste en jeu. Si elle dévie sur le joueur de bloc ou tout autre joueur, ce dernier est éliminé, sauf s'il est en mesure de la réceptionner. La perte de contrôle de la balle en possession entraîne l'élimination du joueur ayant tenté le bloc.

L'attaque : Lorsqu'une équipe est en possession de trois balles ou plus, elle a cinq secondes pour réaliser une attaque avec les balles en sa possession, à partir du moment où l'arbitre central leur annonce « jouez les balles ». Les équipes sont alors autorisées à conserver une seule balle. Dans le cas où les joueurs ne lancent pas les balles, malgré l'annonce de l'arbitre, tous les joueurs de l'équipe attaquante en possession d'une balle sont éliminés.

Enfin, il est possible d'entrer dans la zone adverse, en effectuant un sacrifice. Il consiste à attaquer en sautant pour lancer une balle et toucher un adversaire, avant qu'une partie de son corps ne touche le terrain adverse. Si l'attaque est infructueuse, le joueur attaquant est éliminé. Sinon, le joueur attaquant peut retourner dans son camp. Il ne peut réaliser aucune autre action avant d'être revenu dans la zone de son équipe.

2. L'histoire du dodgeball

a. Les origines

Selon la World Dodgeball Association ⁴, « le dodgeball trouve ses origines en Afrique il y a plus de deux siècles, mais au lieu du sport ludique et dynamique qu'il est aujourd'hui, il s'agissait d'un entraînement intense pour les guerriers des tribus, où chaque concurrent tentait de frapper son adversaire avec le rocher pour le blesser ou le neutraliser ». Le dodgeball prend donc ses origines dans une pratique tribale et violente.

Néanmoins, un missionnaire, du nom de Dr James H. Carlisle, l'a fait essayer à ses élèves. Il aurait ainsi découvert que « les hommes européens n'avaient pas l'agilité ou la précision naturelle pour esquiver ou lancer ». James H. Carlisle a changé les roches pour des balles en cuir pour pratiquer l'activité. C'est donc l'intérêt pour la motricité qui a retenu l'attention de ce docteur et qui a permis son importation aux États-Unis et à l'université. A ce moment là, le sport se jouait sur un terrain ouvert sans restriction quant à l'endroit où les joueurs pouvaient aller.

Philip Ferguson est considéré comme un acteur majeur de l'introduction du dodgeball en Amérique et de sa vulgarisation. En voyant les garçons du St. Mary's College de James H. Carlisle jouer au dodgeball en 1884, il eut l'idée de jouer dans une zone définie, avec des équipes de chaque côté du terrain, rendant ainsi le jeu plus rapide et dynamique. Philip Ferguson a donc changé cette pratique, en la transformant en un face à face davantage organisé et structuré.

En 1905, on peut voir l'apparition des premières règles officielles établies. Celles-ci comprenaient les règles concernant les joueurs sortants après être touchés et entrants après un catch. Ce sport émergent s'est ensuite développé à nouveau en Angleterre et les règles popularisées aux États-Unis sont devenues la norme, en continuant toutefois d'évoluer sur les deux continents. C'est ici que selon moi, le dodgeball naît réellement car peu importe la forme pratiquée, c'est l'idée de toucher ou catcher la balle adverse pour éliminer, qui définit l'activité.

Aujourd'hui, il existe principalement deux types de dodgeball. D'une part, il y a le dodgeball foam ball, avec 6 balles en mousse à la texture particulière, qui se joue en deux mi-temps de 20 minutes

⁴ <https://www.dodgeball.sport/learn>

sur un terrain de 9 × 18 m. D'autre part, le dodgeball clothball est pratiqué avec 5 balles en tissu et se joue sur un terrain de 8 × 17 m, en 2 mi-temps de 15 minutes, découpées en manches de 3 minutes. Enfin, il existe aussi un dodgeball exclusivement pratiqué au Japon, avec une balle de volley-ball.

Le dodgeball est donc comme de nombreux sports, d'origine américaine et anglo-saxonne, mais il comporte des origines plus anciennes qui le rapprochent d'ailleurs d'un sport de combat. Néanmoins, c'est bien pour ses exigences motrices que celui-ci a été développé, réglementé au-delà de ses origines tribales. Il a ensuite connu deux développements : en Europe et aux États-Unis.

b. Le développement du dodgeball

En 2004, la sortie du film « *Dodgeball ! Même pas mal !* » a fait connaître la discipline en lui donnant une exposition importante dans le monde. Lors de sa première semaine d'exploitation aux États-Unis, le film se classe directement premier au box office⁵. Le succès en France reste très relatif mais beaucoup de Français connaissent l'activité par ce film⁶. Ce film comique donne l'image d'un sport fun et délirant mais s'éloigne tout de même de la discipline sportive et très dynamique qu'elle est aujourd'hui. Les balles utilisées sont les rubberball, qui ont ensuite été remplacées par les foamball aux États-Unis.

Alors que le sport se construit comme un sport universitaire aux États-Unis et en Angleterre, il faut attendre 2012 pour voir la création des premiers clubs de dodgeball en France.

Au niveau international, le premier championnat d'Europe a eu lieu en 2010 avec 6 pays représentés contre une vingtaine aujourd'hui⁷.

En 2017, le dodgeball clothball connaît deux évolutions majeures en passant de 3 à 5 balles et en réduisant la taille de celles-ci. Cette évolution a eu pour effet de dynamiser le jeu et d'ajouter de la vitesse aux lancers.

⁵ <https://www.boxofficemojo.com/release/r13578758657/weekly/>

⁶ <https://www.allocine.fr/boxoffice/france/>

⁷ <https://www.dodgeballeurope.org/european-championship/past-events/>

Ainsi, le sport s'est développé avec une image très universitaire et fun mais a bien évolué afin d'être plus attractif et dynamique en Europe. Les compétitions officielles internationales se sont largement développées également.

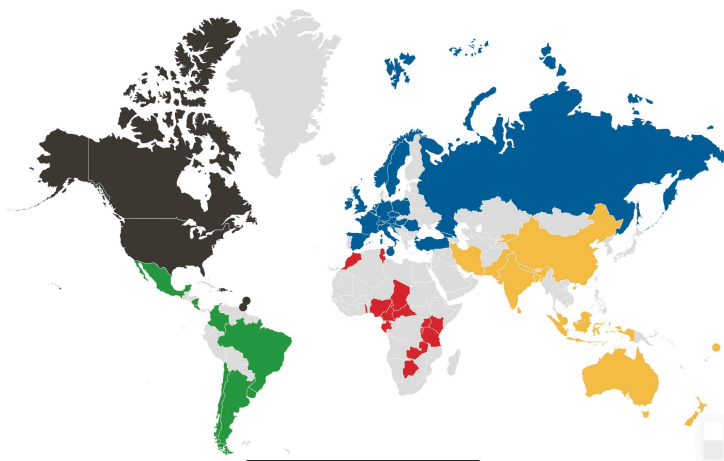
c. L'organisation actuelle du dodgeball en France et dans le monde

Aujourd'hui, la fédération du dodgeball français comporte une quinzaine de clubs répartis dans toute la France. Il s'agit d'une fédération qui n'est pas encore reconnue comme une fédération à part entière en France.

Cependant, elle fait partie de l'European Dodgeball Federation (EDF), qui regroupe 20 pays membres⁸ ainsi que de la World Dodgeball Federation, qui regroupe 69 pays membres. Cela lui permet de participer chaque année au championnat nord-européen et au championnat d'Europe. L'équipe de France s'est aussi qualifiée pour la coupe du monde 2019 en catégorie homme mais cette compétition a été annulée en raison de la pandémie. Elle participera à la prochaine coupe du monde, qui se déroulera du 28 août au 4 septembre 2022 à Edmonton au Canada dans toutes les catégories (homme, femme et mixte).

Il y a peu de temps, le dodgeball clothball ainsi que le dodgeball foamball se sont regroupés pour proposer des compétitions internationales communes et développer ainsi le sport de façon uniforme. C'est l'absorption de la World Dodgeball Association par la World Dodgeball Fédération qui a permis cela. L'idée était de faire cohabiter les deux types de dodgeball majoritaires au sein d'une même fédération, afin qu'aucun des deux ne fasse disparaître l'autre.

Carte des pays affiliés à la WDBF



Le dodgeball est donc désormais structuré à l'international, comme en France, et présent sur les cinq continents comme le montre la carte ci-dessus (*une couleur par continent*).

⁸ <https://www.dodgeballeurope.org/about/edf/>

3. Les contenus d'enseignement

Dans cette partie, je propose de détailler les contenus d'enseignement, qui sont selon moi au coeur de l'enseignement de l'activité dodgeball au niveau moteur, méthodologique et social. Cette proposition résulte principalement de mes expériences d'entraîneur et de joueur. Cette partie vise à instaurer le cadre des apprentissages proposés lors de mes expérimentations (partie III), mais également à mettre en relation les contenus d'apprentissage et leurs intérêts pour les élèves, en nous appuyant sur la littérature professionnelle (partie II).

→ Au niveau moteur

D'un point de vue moteur, les trois actions essentielles du dodgeball sont le tir, le catch et l'esquive. Ces trois actions font appel à la mobilité, la coordination, la précision ainsi qu'à la réactivité des joueurs. De plus, la logique interne de l'activité et le plan de jeu frontal amènent les joueurs à devoir réaliser des courses vers l'avant et vers l'arrière pour se rapprocher de l'équipe adverse, puis la fuir.

○ **L'action du tir**

Il s'agit de l'action de lancer une balle afin de toucher le joueur adverse avec celle-ci. Le tir peut se faire seul ou coordonné avec ses coéquipiers. L'espace de jeu étant frontal, le tir s'organise en lien avec des courses vers l'avant pour se rapprocher de la cible adverse, ainsi qu'avec une stratégie de jeu et de gestion des balles. On peut distinguer le tir isolé réalisé seul, le tir organisé à plusieurs et le tir en contre-attaque, c'est-à-dire en réaction à une attaque.

Contenus d'enseignement moteur du tir	Attaque coordonnée	Contre-attaque
<ul style="list-style-type: none">- Avancer vers l'équipe adverse- Se mettre de profil jambe coté ballon derrière- Décoller le coude du buste- Pousser sur la jambe arrière- Puis, réaliser une rotation du bassin, des épaules et du coude- Finir de face avec le bras qui pointe la zone visée	<ul style="list-style-type: none">- Se réunir- Se déployer en courant- Tirer en même temps que ses coéquipiers	<ul style="list-style-type: none">- Se préparer à partir en courant après l'attaque adverse- Corps vers l'avant sur les pointes des pieds- Partir juste après le tir adverse- Enchaîner course et tir

○ L'action de l'esquive

Il s'agit de l'action de se mouvoir en réaction au lancer de balle adverse pour ne pas être touché par celui-ci. On pourra distinguer différentes situations d'esquives et différents types d'esquives : en avançant, en reculant, en effectuant un mouvement latéral ou vertical (sauter et se baisser). Cette action est une action défensive.

Contenus d'enseignement moteur de l'esquive

- Rester face aux adversaires
- Corps vers l'avant
- Bas sur les appuis
- Sur les pointes de pieds
- Réaliser un sursaut lors du tir adverse
- Prendre une décision de mouvement rapide et tonique par rapport aux balles adverses
- On pourra envisager de sauter groupé, de se baisser, de se jeter au sol, de se décaler vers la gauche ou vers la droite.

On pourra distinguer les esquives qui se déroulent lorsque le joueur est en attente au niveau de la ligne de fond et l'esquive qui se déroule lors d'une course, le plus souvent vers l'arrière. Le timing est une donnée essentielle à travailler avec les élèves.

○ L'action du catch

Il s'agit de l'action d'attraper la balle suite à un tir adverse. Contrairement à la plupart des sports collectifs, le catch se réalise face à un lancer, effectué dans le but de ne pas être réceptionné, à l'image d'un gardien de football. Nous verrons dans la partie III que la passe peut être une entrée privilégiée pour travailler les éléments techniques du tir et du catch.

Contenus d'enseignement moteur du catch

- Rester face aux adversaires
- Corps vers l'avant
- Sur les pointes de pieds
- Bas sur les appuis
- Réaliser un sursaut lors du tir adverse
- Mettre son bassin en opposition à la trajectoire de la balle
- Puis refermer bras, buste et jambes autour de la balle

○ L'action du bloc

Il s'agit de l'action de repousser une balle adverse, avec une balle en sa possession. Le bloc a pour but de se défendre pour ne pas être touché par une balle, mais peut aussi servir à se projeter vers l'avant suite à un tir adverse. Pour effectuer un bloc, il faut que le joueur ait une balle en sa possession et cherche à repousser la balle adverse avec sa propre balle, afin qu'il ne soit pas touché.

Contenus d'enseignement moteur du bloc

- Pieds décalés (un pied devant, un pied derrière)
- Talons décollés
- Corps vers l'avant
- Bas sur les appuis
- Balle tenue avec les deux mains
- Coudes pliés
- Rentrer en contact avec la balle adverse pour la repousser
- Un mouvement de haut en bas sera privilégié pour ne pas se faire catcher en cas de rebond défavorable.

○ Les déplacements

Les déplacements au dodgeball se font principalement vers l'avant ou vers l'arrière. En effet, le terrain est construit de telle manière que le jeu se fait face à face. Le danger venant d'en face, il convient de s'en éloigner en reculant et de se rapprocher de la cible adverse en courant vers l'avant. Le mouvement de recul ne devra pas se faire sur les talons au risque de chuter mais sur la pointe des pieds, bas sur les appuis et accompagné d'un sursaut en fin de course permettant aux joueurs de s'arrêter ou de déclencher une esquive.

→ Au niveau méthodologique

D'un point de vue méthodologique, le dodgeball a comme particularité de laisser le temps aux joueurs de lire le jeu et de s'organiser. En effet, la possession des balles par une équipe permet aux joueurs de rythmer le jeu puisque les actions de jeu se font uniquement par l'intermédiaire de celles-ci. Les deux équipes étant dans des camps séparés, une équipe ne possédant aucune balle n'a aucun pouvoir d'action offensif dans le jeu. La gestion des balles est donc essentielle. Nous verrons dans la partie III que les élèves ont tendance à beaucoup tirer sans pensée tactique. Il faudra donc les amener à réfléchir au nombre de balles qu'ils possèdent et aux différentes stratégies d'attaque leur permettant de réaliser une action favorable. Les éléments de réflexion à transmettre aux élèves

sont d'une part qu'une balle est plus facile à esquiver que plusieurs. En attaque, il faut donc s'organiser pour tirer simultanément plusieurs balles sur la même cible. D'autre part, ne plus avoir de balles correspond à se retrouver « sans défense ». Il est donc conseillé de ne pas lancer toutes ses balles. C'est pour cela que les élèves vont être amenés à communiquer en permanence pour établir des stratégies. Ils vont donc devoir réaliser ce que l'on appelle des « annonces ».

○ Les annonces

Une annonce consiste à rassembler les joueurs d'une même équipe pour établir une stratégie d'attaque au moment du lancer des balles. Les joueurs vont pouvoir donner deux éléments : le joueur qui garde la balle (si il doit y en avoir un) et la ou les cibles adverses. De ces annonces découlent une stratégie de gestion des balles. Les joueurs réalisent des annonces uniquement lorsque le nombre de balles possédées est supérieur à celui des adversaires.

Contenus d'enseignement méthodologique du tir à plusieurs
<ul style="list-style-type: none">- Compter le nombre de balles en sa possession- Se réunir avec ses partenaires- Décider d'une « annonce »- Se rapprocher de la ligne de zone neutre- Se déployer sur la ligne de zone neutre pour ne pas se gêner et ne pas indiquer aux adversaires son intention- Tirer en même temps que ses coéquipiers car il est plus difficile d'esquiver plusieurs balles

Exemples d'annonces possibles :

- Nous avons trois balles et nous souhaitons tirer sur le joueur qui se trouve en deuxième position, en partant de la gauche. L'annonce sera « 3 ».
- Nous avons trois balles et nous souhaitons tirer deux balles sur le joueur qui se trouve en deuxième position en partant de la gauche et garder une balle, celle de Chloé. L'annonce sera « Chloé 3 ».

→ Au niveau social

○ Fair-play et arbitrage

En compétition officielle, il y a 6 arbitres : un arbitre central, un arbitre au score et au temps, deux arbitres de lignes et deux arbitres responsables de la ligne d'attaque. Tous les arbitres observent également les touches.

La règle essentielle du dodgeball est que lorsqu'un joueur est touché, celui-ci doit sortir de lui-même. Ce n'est ni un joueur adverse, ni l'arbitre, qui doit lui indiquer qu'il est touché. Si le joueur ne sort pas, l'arbitre intervient alors.

Comme dans la majorité des sports collectifs, l'arbitre doit être attentif et ne pas hésiter à intervenir ou à stopper le jeu pour demander l'avis des autres arbitres.

○ **Ramassage de balles**

Le ramassage de balles est primordial car celui-ci a un réel impact sur le jeu. Comme expliqué précédemment, les balles permettent aux joueurs de contrer une attaque ou de se défendre. Dès lors, si les balles sortent du terrain et ne reviennent pas, les joueurs ne peuvent ni se défendre ni attaquer. Un ramasseur fait donc intégralement partie de l'équipe et peut même faire des fautes.

Proposition de déclinaison de niveaux

❖ **Niveau 0 - l'élève passif :**

Moteur - Lors du tir, les pieds ne sont pas décalés, le joueur est de face (manque d'amplitude) et il n'y a pas d'enchaînement entre la course et le tir. Lors de l'esquive et du catch, l'élève se protège des balles.

Méthodologie - L'élève ne tire que lorsqu'il s'y sent obligé. Il tire systématiquement seul. La balle réalise une trajectoire en cloche et il ne se rapproche pas de l'adversaire pour tirer. La position de l'élève est la même, qu'il ait une balle ou non.

❖ **Niveau 1 - l'élève volontaire :**

Moteur - Les pieds ne sont pas décalés, le joueur est de face (manque d'amplitude). L'enchaînement course-tir n'est pas maîtrisé. Lors de l'esquive, le joueur tente de se déplacer, mais se retourne, dos à l'adversaire, ou reste relativement droit. L'élève ne tente pas de catch.

Méthodologique - L'élève se rapproche régulièrement de la ligne d'attaque mais tire seul et la balle réalise une trajectoire en cloche.

❖ **Niveau 2 - l'élève « débrouillard » :**

Moteur - Les pieds ne sont pas toujours décalés, la rotation du coude et de l'épaule est mobilisée. Le tir est plutôt tendu. L'élève tente des esquives mais ses déplacements sont peu dynamiques.

Attitude - L'élève se rapproche de la ligne d'attaque et attend parfois les autres pour réaliser un tir à plusieurs. Le tir commence à être tendu.

❖ **Niveau 3 - l'élève « sportif » :**

Moteur - L'élève enchaîne course et tir en se rapprochant de la ligne d'attaque avec une mise de profil et une mobilisation des leviers de l'épaule et du coude. L'élève est mobile et réalise des esquives dynamiques.

Méthodologique - L'élève contre-attaque de façon permanente lorsqu'il pense avoir une opportunité. Il s'expose fréquemment en restant dans la zone neutre et recule lors des temps faibles. Il arrive qu'il tire à plusieurs durant ces mêmes temps.

❖ **Niveau 4 - l'élève expert :**

Moteur - L'élève enchaîne l'action de course et de tir, en passant de profil par un pas chassé. L'élève mobilise tous les points de levier de son corps. Il fait preuve d'un timing pertinent lors des tirs adverses et reste face aux adversaires lors de ses esquives.

Méthodologique - L'élève compte les balles pour savoir si il a l'ascendant ou non sur l'adversaire. Il réunit ses coéquipiers pour décider collectivement d'une annonce, puis il se rapproche de la ligne pour attaquer. Une fois le tir réalisé, il recule vers le fond du terrain. Le tir est tendu, le plus souvent sur le bas ou le haut du corps de l'adversaire. En défense, le joueur a conscience qu'il doit exercer une pression sur ses adversaires lorsqu'il possède une balle et qu'il peut réaliser des contre-attaques.

On a donc vu dans cette partie que l'activité dodgeball pouvait comporter un grand nombre de contenus d'enseignement à maîtriser pour pouvoir être efficace et réaliser des actions favorables pour gagner. Ces contenus d'enseignement se positionnent au niveau moteur autour des actions du tir, de l'esquive, du catch et du bloc mais également au niveau méthodologique, dans la gestion des balles et de l'organisation de l'équipe pour rendre les tirs efficaces. Il y a donc un continuum de progression réelle et consistant que les élèves pourraient suivre que ce soit dans une approche

technique ou tactique. Par ailleurs, il existe un nombre important de rôles sociaux à prendre en charge comme l'arbitrage et le ramassage de balles.

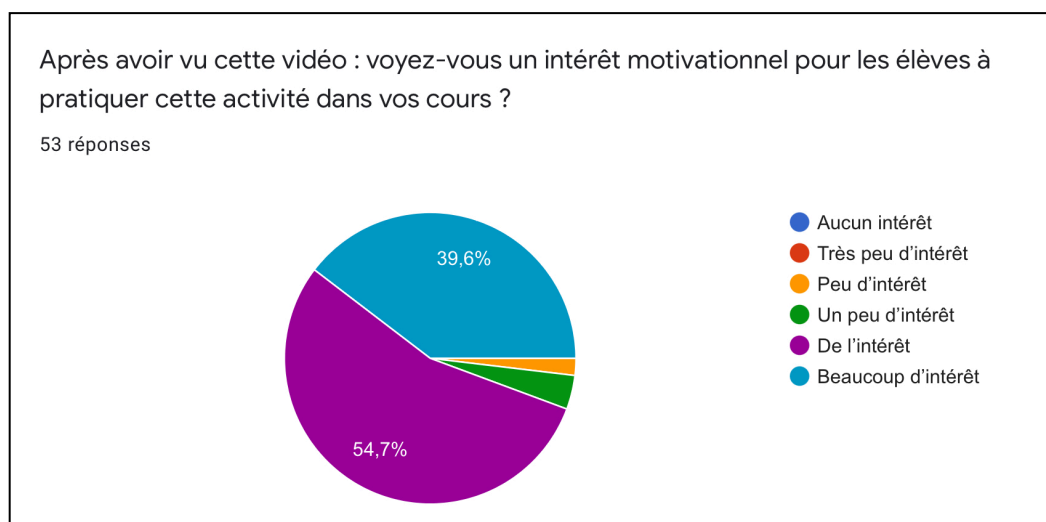
Dès lors, il paraît intéressant de montrer les intérêts moteurs, méthodologiques et sociaux de ces contenus d'enseignement pour les élèves. Par ailleurs, si cette activité a suscité l'intérêt du Dr James H. Carlisle, nous pouvons penser qu'elle est attrayante et motivante pour les élèves. Ce sera l'objet de la partie suivante.

II - INTERETS ET LIMITES DE L'ACTIVITE

1. La motivation des élèves

Lors de mes nombreuses discussions et expériences autour de l'activité, il m'a semblé que le dodgeball était une activité à l'image innovante et motivante pour les élèves. Or, la motivation est fondamentale dans l'apprentissage car elle dynamise et dirige le comportement, ce qui peut entraîner l'engagement moteur et cognitif, mais également l'apprentissage.

Dans mon questionnaire en ligne destiné à mes collègues, j'ai donc posé la question suivante « Voyez-vous un intérêt motivationnel pour les élèves à pratiquer cette activité dans vos cours ? ». Sur les 53 enseignants qui y ont participé, 94,3% d'entre eux ont répondu « Beaucoup d'intérêt » ou « De l'intérêt ». Cela montre que pour eux aussi, l'activité semble avoir un caractère motivant dans les leçons d'EPS.



Dans cette partie, nous nous appuyons sur le chapitre 6 de « La motivation autodéterminée » (2018) de Géraldine Escriva-Boulley, Damien Tessier et Philippe Sarraz afin de mettre en avant les composantes de l'activité qui pourraient induire de la motivation intrinsèque chez les élèves et leurs limites. Nous définirons la motivation par celle utilisée par ces mêmes auteurs : « la motivation renvoie à l'ensemble des forces (internes et externes) qui dynamisent et dirigent le comportement vers un but (Deci, 1992) »⁹.

⁹ Géraldine ESCRIVA-BOULLEY, Damien TESSIER et Philippe SARRAZIN, La motivation autodéterminée, 2018, chapitre 6, page 68

La première composante motivationnelle est tout d'abord l'aspect ludique de ce sport. Dans les représentations des élèves, l'aspect ludique est très ancré dans cette activité, qui rappelle fortement le jeu de la balle aux prisonniers ou même de la balle américaine, que beaucoup d'élèves apprécient et ont déjà pratiqué dès l'école élémentaire. Les élèves ont donc un avis positif sur l'activité et une vision ludique de celle-ci. Or, « en EPS, les situations ludiques comme les formes jouées en sports collectifs ou en sports de raquette – sont de nature à nourrir la motivation intrinsèque »¹⁰.

De plus, l'activité dont le but est de toucher sans être touché pour gagner, amène à prendre des risques et des initiatives dans une dimension de gains de points, ce qui se réfère encore au jeu. Il paraît donc très important de « s'appuyer sur cette motivation naturelle des élèves pour le jeu »¹¹, qui est une composante saillante de l'activité et qui « permet d'optimiser leur engagement initial »¹² dans nos leçons d'EPS.

Le deuxième point qui me paraît important est la nouveauté que ce sport introduit. En effet, ce sport très pratiqué dans les pays anglo-saxons est encore méconnu en France. Plus que le sport en lui-même, ce sont les règles, ainsi que le matériel qui se trouvent être une réelle découverte pour les élèves. En effet, j'ai pu observer que les nombreuses différences avec la balle aux prisonniers, qui font passer l'activité d'un simple jeu à un réel sport (5 balles en tissus, terrain à zones interpénétrées, etc.) étaient source de curiosité et d'engagement dans l'activité chez les élèves.

Or, selon Géraldine Escriva-Boulley, Damien Tessier et Philippe Sarraz, « les situations de découverte qui conduisent les élèves à vivre de nouvelles expériences participent à nourrir leur besoin d'autonomie »¹³. Au fur et à mesure de la construction des règles, les élèves veulent comprendre et apprendre pour pouvoir progresser et s'investir dans l'activité. Il y a un caractère valorisant à accéder à un savoir nouveau, qu'ils vont pouvoir transmettre. En effet, cela participe au sentiment de compétences que peuvent éprouver les élèves.

On peut donc dire que le dodgeball est une activité comportant un intérêt motivationnel intrinsèque pour les élèves grâce à ses aspects ludiques et innovants. Néanmoins, « l'attraction initiale d'un tel dispositif pourrait n'être que de courte durée s'il ne participait pas simultanément à satisfaire les

¹⁰ Ibid., p 71

¹¹ Idem.

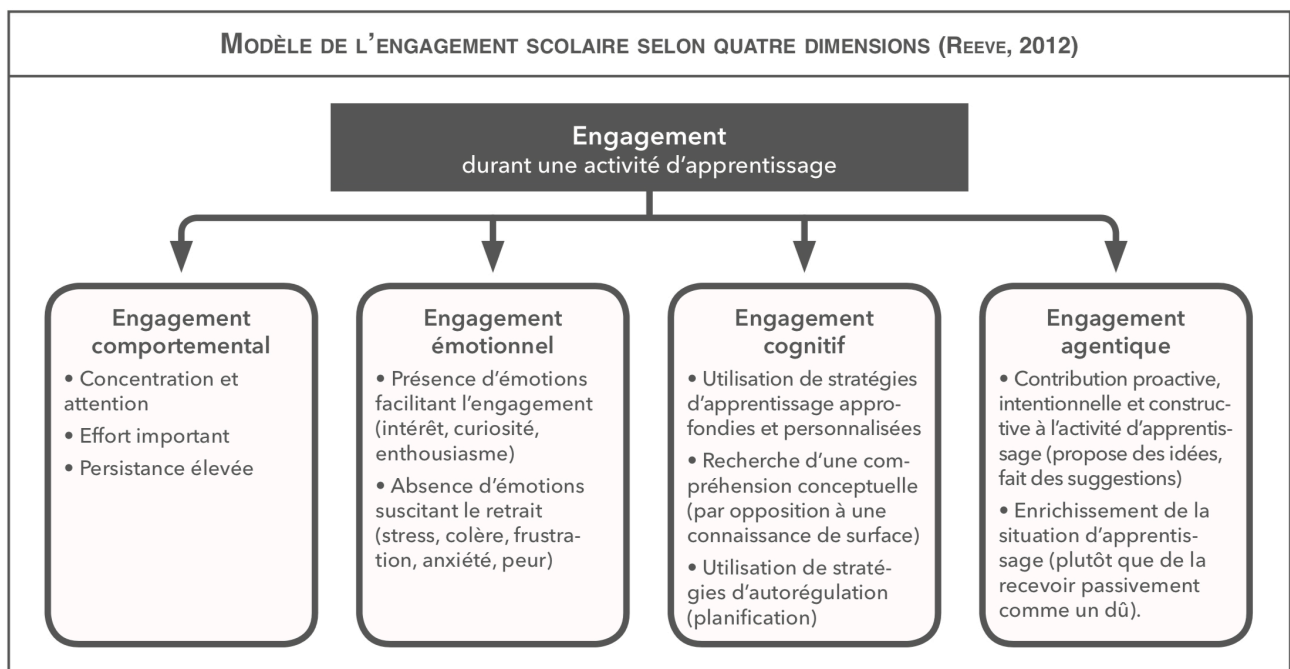
¹² Idem.

¹³ Idem.

autres besoins psychologiques des élèves »¹⁴ qui sont le besoin de compétences, d'autonomie et de proximité sociale. En effet, sur une séquence de 8 leçons, les élèves vont pouvoir se lasser de l'activité, une fois le stade de la nouveauté dépassé, si il n'y a pas de progression, d'assimilation des règles et que les élèves ne se sentent pas inclus dans le collectif. Pour autant, nous verrons que l'activité comporte de nombreux intérêts dans le développement des compétences motrices, méthodologiques et sociales des élèves.

Dès lors, lorsqu'on s'intéressera à l'engagement des élèves dans notre expérimentation (partie III), nous nous référerons au travail de Géraldine Escriva-Boulley, Damien Tessier et Philippe Sarrazin pour vérifier et entretenir la motivation des élèves. Il nous faudra alors des indicateurs concrets.

Certains auteurs comme Reeve (2012) considèrent « la motivation comme un processus psychologique, neural et biologique non observable, privé qui sert d'antécédent causal au comportement publiquement observable qu'est l'engagement »¹⁵. En d'autres termes, « l'engagement serait la manifestation externe et visible de la motivation, qui en constituerait la source ou la toile de fond »¹⁶. Nous nous intéresserons donc à la forme observable de la motivation qu'est l'engagement d'après ce modèle :



¹⁴ Idem.

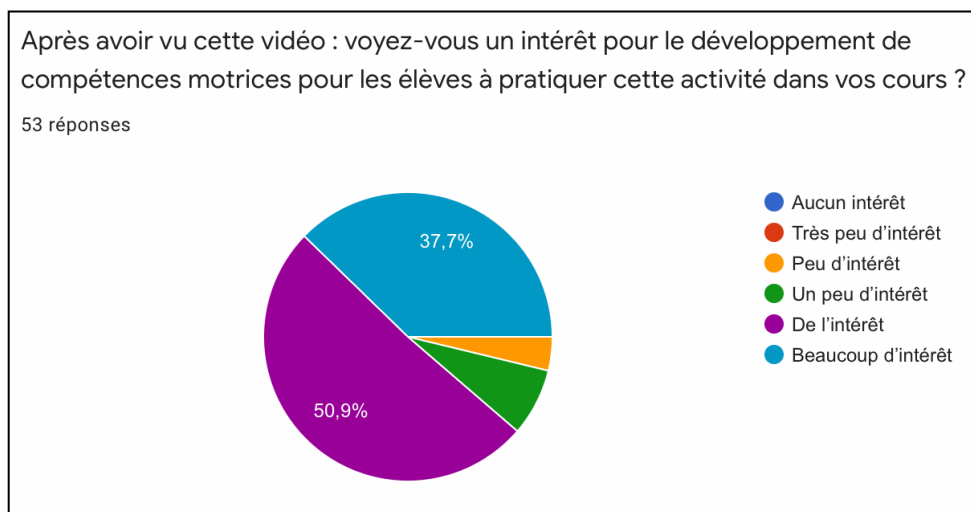
¹⁵ Ibid., p 68

¹⁶ Idem.

Les quatre dimensions font appel aux formes observables déclinées en quatre catégories : le comportement, l'émotion, la cognition et l'obéissance. Si un élève est engagé dans l'activité, il sera par exemple dans une posture réflexive et enthousiaste, signe de son engagement et donc de sa motivation. Ce tableau nous permettra d'analyser l'engagement des élèves lors des situations proposées durant l'expérimentation (partie III).

2. Interêts moteurs

Dans le questionnaire proposé, j'ai constaté que malgré une majorité de réponses « beaucoup d'intérêt » et « de l'intérêt » à la question « Voyez-vous un intérêt pour le développement de compétences motrices pour les élèves à pratiquer cette activité ? », les réponses étaient moins catégoriques que pour l'aspect motivationnel de l'activité.



Je vais donc tenter de démontrer que l'intérêt de l'activité est conséquent et intéressant au niveau moteur également. Nous allons donc étudier les processus mis en jeu dans l'activité du point de vue moteur, ses conséquences sur notre enseignement (partie III) et les formes de pratique que cela va engendrer.

a. Opérations cognitives

Le dodgeball est une activité d'opposition collective qui se classe dans le champ d'apprentissage 4 « conduire et maîtriser un affrontement individuel ou interindividuel ». Cet affrontement s'opère par l'intermédiaire de balles. Comme nous avons pu le voir dans la partie I- 2., les contenus d'enseignement moteur de l'activité se construisent autour de trois techniques prioritaires : le tir, l'esquive et le catch. A cela s'ajoutent les déplacements. Ces techniques permettent de se mettre en situation favorable et d'éliminer des joueurs adverses sans se faire toucher. Les techniques d'esquives et de catches se construisent en opposition à un ballon lancé, ce qui force ainsi l'élève à réaliser des opérations cognitives pour s'adapter au ballon et à sa trajectoire. Selon Hubert Ripoll, Jean Keller et Isabelle Olivier, « l'intérêt de ce type de tâches

réside dans le fait qu'elle exige l'intervention d'opérations cognitives et de mécanismes sensori-moteurs complexes et interdépendants »¹⁷.

Nous nous appuyerons sur l'article de ces auteurs « le développement du comportement moteur de l'enfant : l'exemple des saisies et des interceptions de balle » pour la revue *Enfance* (1994), afin d'appuyer notre propos et d'engager une réflexion sur les apports moteurs de l'activité et sa gestion dans nos leçons.

Selon Hubert Ripoll et al., « la réussite d'une habileté complexe telle que saisir ou intercepter une balle dépend du niveau de développement psychologique et moteur de l'enfant. Il est possible d'attribuer l'amélioration de la maîtrise du comportement à l'augmentation des capacités de traitement de l'information »¹⁸. Dès lors, comprendre les opérations cognitives que l'élève réalise nous permettra de le mettre dans des situations d'apprentissages cohérentes.

D'après les propos de Huber Ripoll et al., il y a deux éléments qui paraissent importants :

Premièrement, l'augmentation des capacités motrices se construit en réaction à la balle lancée par l'adversaire puisque les mécanismes sensori-moteurs et cognitifs sont interdépendants.

Par exemple, pour les saisies ou interceptions de balle, l'élève va réaliser : une estimation de la trajectoire, suivie d'une planification du geste de saisie ou de frappe et enfin une coordination spatio-temporelle au cours de la saisie. De la même façon, transposée au geste de l'esquive, l'élève va réaliser : une estimation de la trajectoire, suivie d'une planification du geste d'esquive et enfin une coordination spatio-temporelle au cours du mouvement d'esquive.

Deuxièmement, si l'amélioration de la maîtrise du comportement dépend de l'augmentation des capacités de traitement de l'information, il faut réguler la vitesse et le nombre d'informations à percevoir par l'élève en fonction de son niveau de développement.

On peut donc dire que les techniques du catch et de l'esquive sont la résultante d'opérations cognitives qui font face au tir adverse et qui dépendent du niveau de développement de l'élève.

¹⁷ Hubert RIPOLL, Jean KELLER, Isabelle OLIVIER, « Le développement du comportement moteur de l'enfant : l'exemple des saisies et des interceptions de balle », *Enfance* n°2-3, 1994, p 265

¹⁸ Ibid., p 280

Ces éléments nous permettent ainsi de souligner qu'en travaillant sur la prise de décisions avec les élèves, le nombre de balles en jeu, la distance entre les joueurs lors de situations contextualisées et décontextualisées, nous pourrions ambitionner de développer la motricité des élèves. Nous pourrions ainsi adapter nos formes de pratiques afin de rechercher la zone proximale de développement.

Pour aller plus loin, il nous faut également comprendre les mécanismes de prise de décisions liés à l'activité dans un cadre contextualisé pour pouvoir adapter nos formes de pratiques et permettre une progression plus complète au vue de la complexité et du nombre d'informations de l'activité.

b. Didactique fonctionnelle : les perspectives de progression dans la prise de décisions au dodgeball

Nous avons remarqué dans la partie II- 2. a. que le dodgeball était une activité qui demandait aux élèves de réaliser des opérations cognitives pour passer d'une prise d'informations à la réalisation d'une action motrice. Or, ces actions motrices sont contextualisées dans le jeu. Pour faire progresser les élèves au niveau moteur et décisionnel, nous devons donc considérer tous les éléments qui les amènent à prendre des décisions.

En nous appuyant sur l'article de Jacques Mariot pour la revue EPS n°258, « Nouvelle approche didactique fonctionnelle », nous allons nous intéresser à la « logique intégrative visuelle chez les enfants qui abordent les sports collectifs, à savoir des centrations successivement intégrées et hiérarchisées débouchant sur des conduites motrices facilement repérables »¹⁹, que l'élève va pouvoir développer afin de s'améliorer dans sa prise d'informations et de décisions.

En effet, « un élève expert en badminton distingue des éléments sur le placement de son adversaire, la trajectoire du volant, sa situation sur le terrain, son équilibre et sa fatigue, ce qu'un élève novice ne repère pas. Ces perceptions l'aident à se sentir dans une situation favorable ou non à la rupture du point au cours de l'échange. Les perceptions des élèves s'affinent aussi en se différenciant au cours de l'apprentissage »²⁰. Dans le cas du badminton, le volant et son action ne sont pas les éléments uniques à prendre en compte pour devenir un expert. De la même manière, au dodgeball, l'élève expert distingue des éléments sur le placement de ses adversaires, la possession des balles, sa situation sur le terrain, le nombres de coéquipiers encore en jeu, le temps de manche restant, etc.

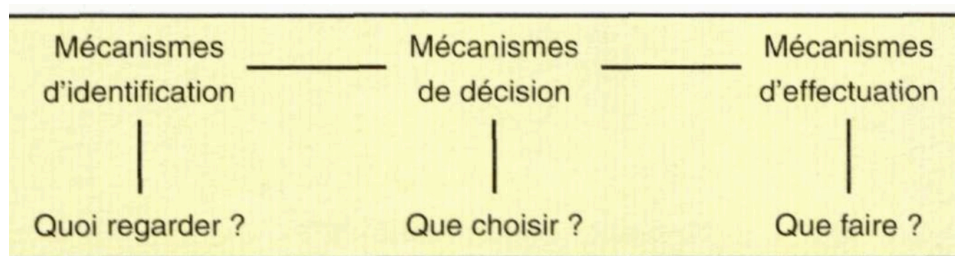
¹⁹ Jacques MARIOT, « Nouvelle approche didactique fonctionnelle », revue EPS n°258, mars-avril 1996, p 57

²⁰ Léa GOTTMANN, Nicolas TERRE, « Le potentiel écologique en EPS », Dossier « Ce qui s'apprend en EPS », Cahiers pédagogiques, janvier 2022, p 15

C'est de cette façon que l'élève va pouvoir réaliser des choix d'attaques ou de défenses qui vont déboucher sur des actions motrices visant à réaliser des actions favorables.

Néanmoins, « tous ces processus se situent au niveau interne du sujet (cognitif et affectif), et les transformations qui sont vécues par le pratiquant ne sont pas observables directement » mais « on peut (...) en avoir une approche, une lecture indirecte »²¹, basée sur les centrations observables.

Chaîne fonctionnelle de Jacques Mariot



Ainsi, comme nous pouvons le voir avec la chaîne fonctionnelle ci-dessus, la théorie de l'information que propose Jacques Mariot se compose principalement de 3 phases : celles d'identification, de décision et d'effectuation. Cela correspond aux propos de Hubert Ripoll and Al, mais avec des centrations propres au jeu.

Au regard de la logique intégrative visuelle proposée par Jacques Mariot, nous allons proposer une hiérarchisation des centrations de l'élève, qui sera la rencontre entre mon expérience et celle proposée dans les différents sports collectifs de cet article.

Selon moi, les centrations des élèves débutants dans leur mécanisme d'identification se hiérarchisent de cette façon :

- 1- La balle dans leurs mains
- 2- Les adversaires

Or, pour que les élèves puissent être véritablement efficaces, les centrations devraient être les suivantes :

- 1- L'ensemble des balles disponibles sur le terrain
- 2- Mon placement sur le terrain
- 3- Le placement des joueurs adverses
- 4- Le placement de mes coéquipiers
- 5- Les adversaires avec et sans ballon

²¹ Jacques MARIOT, « Nouvelle approche didactique fonctionnelle », revue EPS n°258, mars-avril 1996, p 57

A partir des centrations de l'élève débutant, une seule action peut émerger : le tir. Lorsque le débutant intègre son positionnement par rapport aux joueurs adverses et au terrain, il pourra se rapprocher de la cible adverse pour tirer ce qui le rendra plus proche et plus efficace. Le jeu ressemblera alors à une succession d'attaques, surtout lorsque le joueur aura pris en considération le fait que le fond du terrain est une zone plus sûre que la zone neutre.

Ensuite, lorsque l'élève aura pris en compte les joueurs avec des balles et sans balle, le jeu pourra se poursuivre en attaques et contre-attaques.

Enfin, lorsque l'élève prendra en compte ses coéquipiers, les joueurs possédant des balles pourront réaliser des attaques organisées et des contre-attaques coordonnées.

Nous avons donc mis en avant qu'« il est possible d'attribuer l'amélioration de la maîtrise du comportement à l'augmentation des capacités de traitement de l'information. [...] Ainsi, avant d'exécuter son geste, l'enfant devient progressivement capable d'extraire l'information pertinente, de décider la nature de sa réponse et de sélectionner celle-ci de plus en plus précocement sur la base d'une information limitée »²².

C'est pourquoi, nous verrons dans notre expérimentation que nous proposerons une situation évolutive permettant de rajouter progressivement des informations aux élèves afin qu'ils comprennent le sens du jeu et qu'ils puissent s'organiser pour réaliser des actions favorables en prenant compte le rapport de force.

²² Idem.

3. Intérêts méthodologiques et sociaux

Dans cette partie, nous verrons que l'activité dodgeball permet de développer les compétences méthodologiques des élèves par la coopération. En effet, « il ne suffit pas de placer les élèves en équipe pour que se déclenche de fait des activités coopératives »²³.

Les élèves d'une équipe de dodgeball sont placés en interdépendance puisque si à la fin d'une manche, tous les membres d'une même équipe sont éliminés ou si les adversaires sont supérieurs en nombre, l'équipe a perdu. Toutefois, le dodgeball est aussi une activité qui promeut certaines actions individuelles : au même titre qu'un lancer à trois points réussi au basket, un tir seul ou un catch au dodgeball permet l'élimination d'un joueur et valorise ainsi l'élève qui réalise l'action.

Néanmoins, dans le cadre d'équipes équilibrées, un élève qui tire seul en se rapprochant de la ligne de zone neutre, se met en danger puisqu'il se retrouve rapidement, sans défense, à proximité des adversaires. De la même façon, un élève qui réussit bien, devient vite la cible privilégiée des tirs adverses. Or, lorsqu'un joueur est éliminé, on pourra observer que celui-ci reste dans le jeu puisqu'un catch peut le faire revenir dans le terrain, mais il devient alors dépendant des actions de ses camarades. D'autre part, un élève performant qui se retrouve éliminé, cherchera ensuite à augmenter sa durée de jeu et prendra par conséquent moins de risques.

Ainsi, je pense que l'activité dodgeball crée de la coopération car les élèves comprennent vite la nécessité de rester en jeu. Les élèves vont alors chercher des solutions pour éliminer, sans se faire éliminer. Dès lors, le dodgeball se transforme en réelle « activité coopérative, reposant sur le principe d'interdépendance [...]. D'une part, chacun est amené à se surpasser, non pas pour se mettre en avant, mais pour servir le collectif. D'autre part, chacun est responsable de la réussite de ses partenaires »²⁴.

Dans un second temps, apporter des solutions aux élèves telles que le tir organisé permet de les guider vers une pratique collective et significative. En effet, « c'est en apprenant à coordonner leurs activités que les élèves peuvent répondre collectivement à des exigences auxquelles ils ne peuvent

²³ Véronique DAVID, « Sports collectifs et coopération : une relation à questionner », Enov EPS, revue n°10, janvier 2016, p 1

²⁴ Ibid., p 2

faire face seuls et développer ainsi une forme d'intelligence collective »²⁵. Si les élèves comprennent que tirer à plusieurs est plus efficace, ils vont chercher à s'attendre, à garder les balles et à s'organiser pour réaliser un tir organisé, et donc une action favorable.

Dans le champ d'apprentissage 4, le badminton est souvent préféré au tennis de table en 6^{ème} car le projectile freiné laisse davantage de temps aux élèves. « La pression temporelle imposée par la logique des sports collectifs offre peu d'opportunités aux joueurs pour faire des choix collectifs pendant l'action »²⁶. Cela n'est pas le cas au dodgeball car l'attaque est souvent favorisée et correspond à l'équipe qui a le plus de balles. Néanmoins, la pression exercée par les balles en possession par l'équipe adverse est bien réelle. Lorsque l'on réduit le nombre de balles, cette pression est également diminuée. Le dodgeball a donc la particularité de laisser plus de temps de faire des choix et de discuter collectivement. Il favorise donc les interactions régulières durant le jeu.

Par ailleurs, les rôles sociaux tels que le rôle de ramasseur de balles est très important. Les élèves sont souvent centrés sur les balles et comprennent vite que leurs possessions permet de l'utiliser comme une arme d'attaque, comme de défense. Dès lors, si un ramasseur ne remplit pas correctement son rôle, l'équipe entière se retrouve en difficulté. Il y a donc une interdépendance existant entre les ramasseurs, situés autour du terrain et leurs coéquipiers, présents sur le terrain.

Enfin, la caractéristique la plus significative au dodgeball est la nécessité d'être fair-play. Il existe des touches franches, indiscutables, mais il y a également des touches plus discrètes, que même le joueur ne peut ressentir. Dès lors, les élèves peuvent vite être frustrés d'une part, en raison de l'influence de ces faits de jeu sur le déroulé du match et d'autre part, à cause d'un sentiment d'injustice.

Néanmoins, le discours de l'enseignant et le plaisir éprouvé lors de l'activité peuvent largement concourir à gérer ces frustrations. Le cadre devra être ferme et l'une des règles essentielles est que le joueur doit sortir de lui-même en cas de touche, sans intervention extérieure. C'est pourquoi un autre rôle social primordial au dodgeball est celui de l'arbitre, qui peut trancher en cas de litige. Les arbitres sont au nombre de six et doivent fonctionner en équipe, en arrêtant systématiquement le jeu

²⁵ Ibid., p 4

²⁶ Idem

en cas de nécessité. Dès lors, les compétences méthodologiques et sociales ont réellement un sens pour les élèves, qui vont devoir s'impliquer en tant que ramasseur de balles, arbitre et joueur.

Nous verrons que les situations d'entraînement prennent sens pour les élèves lorsqu'il s'agit de coopérer dans l'atteinte d'un but commun, tout comme les rôles sociaux revêtent une importance particulière lors des matchs.

III - EXPERIMENTATION EN CLASSES DE 6^{ème} ET DE 4^{ème}

1. Présentation

- Projets de classe (*Annexes 1 et 2*)

Notre expérimentation prend place dans un établissement parisien au cours d'un cycle de 6 séances en classe de 6^{ème} et de 8 séances en classe de 4^{ème}. Le collège comporte une population hétérogène. Je dispose d'un gymnase pourvu de deux terrains de volley-ball, disposés dans la largeur du gymnase et d'un autre terrain, placé dans la longueur qui chevauche les deux autres. J'ai l'avantage d'avoir des effectifs corrects, voire faibles (19 élèves en 6^{ème} et 25 en 4^{ème}).

D'un point de vue général, cette expérimentation intervient à la suite de la pandémie du Covid-19. Je constate que les élèves de 6^{ème} semblent avoir des difficultés relationnelles et à vivre en collectif. Au contraire, la classe de 4^{ème} est pourvue d'un niveau hétérogène mais les élèves sont très motivés et engagés dans la discipline, notamment en CA4. Par ailleurs, en classe de 6^{ème}, il s'agissait de la première séquence de ces élèves qui viennent de trois établissements différents, et qui se connaissent donc peu. Le cours des 6^{ème} se déroule le lundi matin de 8h15 à 10h10 et le jeudi aux mêmes horaires pour les 4^{ème}. Les élèves sont relativement disponibles à ces horaires.

J'ai donc adopté deux approches différentes liées à ces deux projets de classes différents. En 6^{ème}, j'ai priorisé les compétences méthodologiques et sociales par rapport à la classe de 4^{ème}, où je me suis davantage axé sur les aspects méthodologiques et moteurs.

Le cadre d'analyse s'opère autour de trois éléments :

- L'engagement des élèves au début de la séquence et lors des différentes situations

Nous verrons ainsi les modes d'entrée sélectionnés ainsi que les choix de forme de pratique opérés en fonction des classes et des élèves pour garantir un engagement maximal.

- La construction des règles et de la logique de l'activité

Nous verrons comment les élèves ont interagi avec l'activité au niveau de l'apprentissage des règles et des rôles sociaux, mais aussi des choix de fonctionnement.

- La construction des compétences motrices

Enfin, nous verrons que j'ai opté à la fois pour des situations évolutives et ludiques intégrant une augmentation progressive des informations à prendre en compte par les élèves, mais également des situations techniques décontextualisées visant à acquérir une motricité particulière.

- Projets de séquence (*Annexes 3 et 4*)

Objectifs prioritaires et choix en classe de 6^{ème}

Pour ces élèves de 6^{ème}, j'ai fait le choix de travailler en priorité sur la coopération et le fair-play. J'ai également ciblé l'apprentissage moteur du tir.

J'ai choisi comme situation de référence le match en 3 contre 3, avec 3 balles afin de permettre à tous les élèves de jouer et de réduire le nombre d'informations pour faciliter la prise de décisions, comme nous avons pu le voir en partie II- 2.

Objectifs prioritaires et choix en classe de 4^{ème}

Pour ces élèves de 4^{ème}, j'ai fait le choix de travailler sur le fair-play et les rôles sociaux. J'ai ciblé l'apprentissage moteur du tir et de l'esquive.

J'ai choisi comme situation de référence les matchs en 3 contre 3 et en 6 contre 6, qui prendront forme autour d'un tournoi avec des équipes élargies. J'ai priorisé les situation de défi autour d'une situation évolutive.

2. Mode d'entrée dans l'activité

Pour nos élèves de 6^{ème}, « ce qui fait sens (...) ce sont les informations recueillies sur sa pratique et le développement de la connaissance de soi qui est un moyen permettant d'accéder à une pratique continue »²⁷. Beaucoup d'élèves nécessitant des besoins particuliers, j'ai choisi de réaliser une entrée allant de la passe vers le tir, puis du tir vers le tir à plusieurs. Le but est de faire progresser les élèves dans cette technique qui est quantifiable, ayant du sens pour eux et qui permet de réaliser des actions favorables.

²⁷ Loïc LEMEUR, Thierry CHOFFIN, « Modes d'entrée dans l'APSA : une histoire de configuration », Revue EPS n°309, septembre - octobre 2004, éditions EPS

Séance 1	Mode d'entrée : « de la passe vers le tir »
But pour l'élève	Échauffer les épaules Acquérir le geste du tir Comprendre les zones à viser Comprendre les règles de touche et du sol avant
Aménagements et groupes	Face à face avec son partenaire
Consignes données	1 - Faire le plus d'échanges en 1'30 2 - Faire le plus d'échanges en 1'30 sans dépasser la tête des joueurs (trajectoire tendu) 3 - Essayer de toucher le coéquipier 4 - Match en 1 vs 1
Schéma	
CE	<ul style="list-style-type: none"> - Se mettre de profil avec sa jambe côté ballon derrière - Décoller le coude du buste - Coude à 90 degrés - Pousser sur la jambe arrière - Puis, réaliser une rotation du bassin, des épaules et du coude - Finir de face avec le bras qui pointe la zone visée
Critères de réussites	Niveau bronze : 15 passe Niveau argent : 25 passes Niveau or : 30 passes Progresser entre chaque tentative Se remettre en position
Remédiation et variables	- Rapprocher les élèves ou les éloigner

- Objectif :

Il s'agit ici de valoriser les élèves et de travailler la technique du tir, le but étant de travailler en record de passes pour mettre les élèves en réussite. Une fois cette situation réussie par les élèves, j'ai fait évoluer la situation vers la passe tendue et le tir. Le but est de voir son tir évoluer et d'ainsi différencier la passe et le tir. J'ai aussi proposé au cours de la séquence une variante où les élèves

doivent tirer le plus fort possible contre le mur pour faire du bruit, ce qui permet d'avoir un retour instantané de la production des élèves.

- Analyse :

- L'engagement des élèves

Ces élèves de 6^{ème} ont largement adhéré à cette situation et aux évolutions proposées. Ils se sont engagés dans le record de passes. L'engagement moteur était présent et l'étape entre la passe et le tir a suscité des sentiments de plaisir à devoir tirer sur son partenaire. Les élèves étaient par groupe de pairs et les niveaux entre eux étaient équivalents. Un point de vigilance est à signaler dans le cas d'un élève qui attraperait toutes les balles adverses ou d'un élève qui ne toucherait au contraire, jamais l'adversaire.

- La construction des règles et de la logique de l'activité

Les règles du toucher étaient déjà connues de certains élèves et pour le reste, elles étaient acquises à la fin de la situation. J'ai principalement fait réfléchir les élèves sur la différence entre la passe et le tir, ainsi que sur les zones visées. Les élèves m'ont répondu que la puissance n'était pas la même et ils ont correctement identifié la zone du ventre comme une zone de catch éventuel.

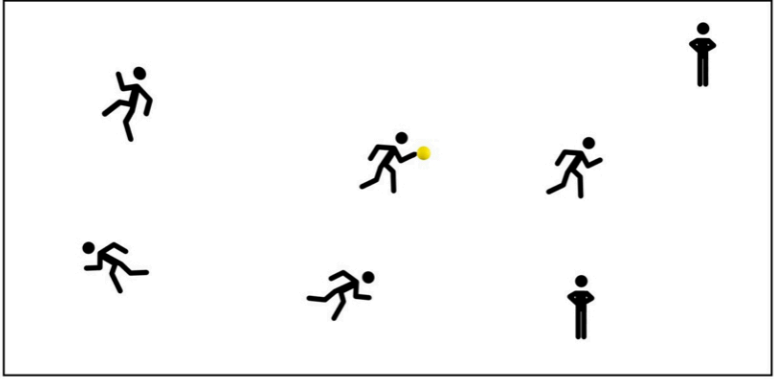
- La construction des compétences motrices

Cette situation a permis la réalisation de tirs davantage tendus. Néanmoins, la variante contre le mur évoquée précédemment a entraîné plus d'effets. J'ai alors choisi de décomposer le geste technique du tir lors de cette situation et le bruit a permis aux élèves de ressentir l'évolution.

Ce mode d'entrée nous permet de nous centrer uniquement sur un adversaire et donc de limiter les informations, mais également de garantir la motivation des élèves. Ils sont en effet en coopération avec un partenaire dans l'optique de réaliser des tirs de plus en plus tendus, et donc de voir évoluer leurs capacités. Néanmoins, le tir contre un mur a plus d'apports d'un point de vue moteur.

Pour nos élèves de 4^{ème}, « ce qui fait sens c'est la comparaison sociale. Course au score en sport collectif (en infériorité numérique ou par handicap), toute centration sur la performance comparée est ici mobilisatrice »²⁸. Nous avons donc choisi une entrée ludique autour de la balle américaine.

²⁸ Idem.

Séance 1	Mode d'entrée dans l'activité : la balle américaine
Buts pour l'élève	<p>Apprivoiser la balle en tissu Partir d'un jeu connu, engageant et apprécié par les élèves pour :</p> <p>1- Faire monter la température corporelle</p> <p>2 - Apprendre les règles : <ul style="list-style-type: none"> - Élimination par touché - Élimination par catch - Sol avant - Eviter la tête sur faible distance mais autorisée dans les distance acceptables (sécurité) </p>
Aménagements et groupes	Sur un terrain de volley/dodgeball réduit de moitié pour 25 élèves.
Consignes données	<p>Vous devez éliminer les adversaires avec la balle. Vous ne pouvez pas vous déplacer avec la balle. Les élèves peuvent rentrer à nouveau lorsque l'élève qui les a éliminé est lui même éliminé. Si vous attrapez la balle « catch » vous éliminez le tireur. Le tir dans la tête est interdit à faible distance, à l'appréciation de l'arbitre (5 pas).</p>
Schéma	 <p>シズキ</p>
CE	<p>NPB :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rester attentif/vigilant - Faire face à la balle - Mobile et dynamique <p>Porteur de balle :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire attention lors de son tir - Regarder autour de soi
Critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> - Investissement - Chaleur corporelle - Respect des règles - Plaisir - Respect des consignes
Remédiation	<ul style="list-style-type: none"> - Rajouter des balles - Réduire ou agrandir le terrain

- Objectif :

D'une part, je souhaitais désamorcer un sujet qui peut poser problème surtout à partir de la classe de quatrième : le choc de la balle contre la tête. En effet, la tête doit selon moi être considérée comme une touche car sinon beaucoup d'élèves l'utilisent en protection (ce fut le cas avec mes 6èmes). Néanmoins, il existe des règles dans l'activité qui interdisent de tirer dans la tête à une distance réduite. Or, les distances lors du jeu de la balle américaine sont souvent réduites ; les élèves

devaient donc faire attention. Sans donner véritablement de distance, les élèves se sont montrés très coopératifs dans le souci de ne pas blesser un camarade.

- Analyse :

- L'engagement des élèves

Ces élèves de 4^{ème} ont adhéré à cette situation. Ils n'ont pas eu de problème à passer à la situation suivante, qui était également très ludique car l'objectif était de stimuler au maximum leur motivation pour le jeu. A la fin de cette situation, les élèves étaient enthousiastes.

- La construction des règles et de la logique de l'activité

Les règles du touché étaient déjà connues de certains élèves et pour le reste, elles étaient acquises à la fin de la situation. Cette situation a permis de clarifier la règle pour tous.

3 - Une situation évolutive

Séance 1	Situation : concours de tir
Aménagements et groupes	<p>Sur un terrain coupé en deux, les joueurs font une file d'attente.</p> <p>N1 : Ils doivent aller tirer sans mordre les plots. L'équipe qui gagne est celle qui fait tomber les trois plots en premier.</p> <p>N2 : Chaque équipe envoie 3 élèves choisis après concertation pour esquiver les balles adverses à la place des plots.</p> <p>N3 : Les élèves peuvent tirer 2 par 2.</p> <p>N4 : Les élèves peuvent tirer 2 à 2 et les défenseurs ont le droit de contre-attaquer après le tir.</p>
Consignes données	<p>Vous devez aller toucher tout à tour les plots sans mordre avant de récupérer votre balle et la donner à un coéquipier dans la file d'attente.</p> <p>Après quelques tours d'entraînement, la compétition commence et les élèves doivent toucher les 3 plots avant l'autre équipe.</p> <p>Un joueur qui mord doit réaliser une pénalité dans une zone du gymnase et ne peut pas retourner dans la file d'attente. Les joueurs ont donc interdiction de traverser la ligne de zone neutre.</p>
Schéma	<p>Le schéma illustre un terrain rectangulaire divisé en deux zones par une ligne neutre horizontale. Trois plots sont représentés par des triangles rouges sur chaque côté. Des lignes colorées (bleue, verte, orange) et des flèches indiquent des trajectoires de jeu, montrant des déplacements vers les plots et des esquives.</p>
CE	<ul style="list-style-type: none"> - Avancer vers l'équipe adverse - Se mettre de profil jambe coté ballon derrière - Décoller le coude du buste - Pousser sur la jambe arrière - Puis, réaliser une rotation du bassin, des épaules et du coude - Finir de face avec le bras qui pointe la zone visée
Critères de réussites	<ul style="list-style-type: none"> - Toucher un plot sans mordre (pas de pénalité) - Aucune pause entre la course et le tir - Toucher les cibles avant les adversaire
Remédiation	<ul style="list-style-type: none"> - Rajouter des plots - Taille des cibles

- Objectif de cette situation

Cette situation a pour objectif de permettre aux élèves d'intégrer dans leur logique intégrative visuelle des concentrations successives de plus en plus élargies (partie II.1.b). En effet, au

niveau 1, les élèves prennent conscience qu'ils doivent se rapprocher de la cible en partant du fond du terrain, en faisant attention à ne pas mordre la ligne. Au niveau 2, ils se rendent compte de la mobilité des joueurs adverses. Au niveau 3, nous mettons en avant que le tir à deux permet de toucher plus facilement que seul. Au niveau 4, les élèves prennent conscience de la balle adverse. Par ailleurs, cette approche permet aux élèves de comprendre que la zone de fond de terrain est une zone idéale pour s'éloigner des joueurs adverses, lorsqu'ils n'ont pas de balle.

- Analyse

• L'engagement des élèves de 6^{ème}

Dans cette situation, les élèves de 6^{ème} se sont engagés de manière très disparate. Nous sommes allés uniquement jusqu'au niveau 1 et certains élèves n'ont pas trouvé de sens. Tout d'abord, la cible était trop petite pour garantir la réussite des élèves en difficulté ; leur besoin de compétences a été alors remis en question. A l'inverse, certains élèves ont montré de l'engagement émotionnel en motivant les autres et de l'engagement comportemental en fournissant un effort important. Cette situation n'a dans l'ensemble pas été concluante du point de vue de l'engagement des élèves de 6^{ème}, d'autant plus que les élèves qui ne se sont pas investis se sont vus porter la responsabilité de la défaite. Je n'ai donc pas reconduit cette situation avec ce groupe.

• L'engagement des élèves de 4^{ème}

A l'inverse des élèves de 6^{ème}, cette situation a pleinement fonctionné avec les élèves de 4^{ème}. Nous sommes allés jusqu'à l'étape 4 en 6 leçons. Les élèves ont montré un engagement émotionnel en se motivant et s'encourageant les uns les autres. Il y a aussi eu un engagement moteur important pour la majorité d'entre eux et un engagement cognitif puisque les élèves utilisaient des tactiques comme s'arrêter devant la ligne de tir pour réaliser un tir précis sur les plots, ce qu'ils n'ont pas pu reconduire ensuite lorsque des élèves ont ensuite été placés en face d'eux.

• Construction des règles et de la logique de l'activité pour les 6^{èmes}

Si cette situation n'a pas été efficace au niveau motivationnel pour les élèves de 6^{ème}, elle l'a toutefois été en ce qui concerne les règles et le terrain. En effet, les élèves ne pouvaient pas mordre la ligne de tir. Sinon, celui-ci était annulé. La logique de se rapprocher de la ligne de tir a été pleinement répétée et assimilée malgré les difficultés motrices d'enchaînement course-lancer.

• Construction des règles et de la logique de l'activité pour les 4^{èmes}

De la même façon, les élèves de 4^{ème} sont passés d'attaquants seuls à attaquants en équipe dès la première séance dans cette situation. Puis, nous avons pu approfondir en ajoutant de nouvelles informations au fur et à mesure des leçons. Il a été plus compliqué d'appréhender la logique de la contre-attaque au niveau 4. Je pense que cette situation mérite d'être accompagnée d'exercices spécifiques à la contre-attaque.

- Construction des compétences motrices pour les 6^{èmes}

Cette situation a permis aux élèves d'être tous régulés par l'enseignant qui n'avait qu'à se positionner au niveau de la ligne de tir pour donner des feedback à chacun. Néanmoins, les élèves adoptent des stratégies de précision qui ne permettent pas un réel enchaînement course-lancer et pour les 6^{èmes}, l'aspect compétitif affecte la performance motrice. Pour ces élèves, la situation technique que je propose contre le mur ou lors du tir à plusieurs sans compétition avec un autre groupe, me semble plus propice à la construction motrice du tir.

- Construction des compétences motrices pour les 4^{èmes}

Du point de vue des compétences motrices, les élèves de 4^{ème} ont adopté la même stratégie que les élèves de 6^{ème}. J'ai donc anticipé et rendu l'enchaînement course-lancer obligatoire pour valider les points. Cela a été très intéressant car les élèves se sont concentrés sur les pas préalables au tir pour ne pas s'arrêter. Les élèves qui nécessitaient plus d'aide avaient comme consigne d'avancer en pas chassés pour se positionner de profil. Encore une fois, l'écologie de la situation et les feedback ont permis aux élèves d'être régulés.

4 - Deux situations techniques

Séance 4	Situation technique : esquivé
But pour l'élève	Tireur : être capable de viser des zones stratégiques (haut du corps et bas du corps) Esquivé : être capable d'esquiver en sautant et en se baissant
Aménagements et groupes	En binôme avec une balle pour 2, l'esquivé à un pas devant un mur et le tireur à environ 5 m. Deux plots sont disposés de part et d'autre de l'esquivé pour insister sur les esquives en sautant et en se baissant.
Consignes données	Le tireur annonce « Haut » ou « Bas » lors de son tir. L'esquivé doit alors réaliser l'esquive adéquate. 15 tir et on tourne.
Schéma	
CE	
Critères de réussites	<ul style="list-style-type: none"> - Ne pas se faire toucher 7/10 avec annonce - Ne pas se faire toucher 7/10 sans annonce
Remédiation et variables	<ul style="list-style-type: none"> - Rajouter « milieu » : l'élève doit alors déplacer son centre de gravité - Demander de tirer plus ou moins fort - Éloigner ou rapprocher le tireur - Demander au tireur d'annoncer plus tôt ou plus tard <p>- Variable avec droite gauche et un dispositif de repère au sol</p>

- Objectif

L'objectif de cette situation est de répéter beaucoup d'esquives et de tirs en faisant travailler un partenaire. Le travail du timing permet aux élèves d'avoir des repères dans leurs actions.

- Analyse

• L'engagement des élèves de 4^{ème}

Les élèves ont montré de l'engagement comportemental avec un investissement corporel. Toutefois, bien que certains ont fait preuve d'un engagement agentique en me sollicitant pour savoir

ce qu'il pouvait faire ou non en terme d'esquives ou de tirs, les autres ont eu des difficultés à rester concentré et n'ont pas correctement fait travailler leur partenaire. Cette situation mériterait davantage de défi ou devrait être abordée comme un réel temps d'entraînement. En effet, je n'ai pas su impliquer tous les élèves malgré que cette situation me semble pertinente pour travailler la prise d'informations et l'exécution motrice.

- La construction des règles et de la logique de l'activité pour ces élèves de 4^{ème}

Cette situation a permis de faire comprendre aux élèves l'importance de l'esquive et les contenus nécessaires à appliquer. La précision lors des tirs a aussi été abordée. Les élèves se sont mis à disposition de leur partenaire, sauf pour une poignée d'entre eux.

- La construction des compétences motrices chez ces élèves de 4^{ème}

Grâce à cette situation, les élèves ont travaillé leur temps de réaction, l'association d'un mot à une action puis la prise d'informations sur l'adversaire. Cependant, je pense que les esquives latérales sont plus facilement transposables en match que celles proposées ici ; elles auraient donc plus de sens pour les élèves. C'est donc principalement la posture active que nous avons approfondie ici et que j'ai ensuite pu leur rappeler en situation de match. De la même manière, j'ai évoqué les contenus d'enseignement liés à la précision dans le tir (en particulier à la fin du mouvement).

Par ailleurs, l'une de mes tutrices INSPE, Nao LEPINEUX, en visite lors d'une de mes séances, a pu assister à cette situation. Nous avons pu discuter des formes de groupements qui auraient pu avoir un intérêt particulier dans cette situation, en mélangeant les élèves qui tirent fort et les élèves qui tirent plus faiblement. D'une part, cela aurait permis aux élèves qui tirent fort de s'adapter car l'une des consignes était d'être attentif à son partenaire. D'autre part, en conditions de match, tous les élèves sont mélangés. Or, les élèves se sont mis par groupe de pairs lors de cette situation, et la majorité était donc avec un partenaire ayant le même profil de tir.

Travail des annonces	
But pour l'élève	Se coordonner avec ses partenaires Communiquer et s'organiser pour tirer S'entraîner pour réaliser des actions favorables
Aménagements et groupes	Par équipes élargie, les élèves s'entraîne par vague afin de réaliser une attaque coordonnée On pourra remplacer les plots par des élèves dans une seconde étape
Consignes données	Réaliser des attaques à plusieurs sans mordre et en tirant au même moment sur la même cible. Récupérer sa balle et venir dans la fil d'attente.
Schéma	
CE	<ul style="list-style-type: none"> - Se réunir - Réaliser une annonce audible - Se déployer en courant à rythme faible - Tirer en même temps que ses coéquipiers
Critères de réussites	<ul style="list-style-type: none"> - Ne pas mordre - Tiré en même temps - Toucher le plots
Remédiation et variables	<ul style="list-style-type: none"> - Rapprocher les élèves ou les éloigner - Remplacer les plots par des élèves

- Objectif

Le travail des annonces a pour objectif de permettre aux élèves de trouver des repères et des méthodes sur le terrain pour mener une attaque coordonnée.

- Analyse

• L'engagement des élèves

Les élèves de 6^{ème} ont particulièrement apprécié cette situation avec dans un premier temps, un seul plot cible. Ils réalisaient des sauts et criaient « 1, 2, 3 » de façon enjoué. Par la suite, les trois plots ont pu engendrer des situations de conflit. J'ai donc déterminé que c'était le joueur le plus à droite qui était en responsabilité de l'annonce. Pour les élèves de 4^{ème}, la situation a également fonctionné mais sur un temps plus court, et de façon moins répétée.

• La construction des règles et de la logique de l'activité

Pour les deux classes, cette situation a permis d'apporter des outils et des repères aux élèves. La transposition sur les matchs a été très efficace en 3 contre 3, avec 3 balles, mais beaucoup plus compliquée pour les 4^{èmes} en 6 contre 6. La pression des balles adverses et la latence du fait du nombre important de joueurs rendait l'attaque trop souvent inefficace.

• La construction des compétences motrices

Les élèves de 6^{ème} comme de 4^{ème} ont pu travailler la coordination, même si elle n'était pas prioritaire dans cette situation selon moi.

5 - Les matchs

Lors de la première séance avec chaque classe, les élèves ont joué des matchs en 6 contre 6. J'ai perçu des difficultés chez les élèves de 6^{ème} à s'approcher de la ligne neutre sans mordre et sans se faire toucher. De plus, j'ai observé plusieurs élèves qui ne jouaient que très peu, sans pour autant être éliminés. Au contraire, j'ai analysé des comportements chez les élèves de 4^{ème} qui ne cessaient jamais de tirer et de se faire éliminer. Les élèves de 6^{ème}, comme ceux de 4^{ème}, ont trouvé peu d'intérêt à ce premier match. Ils ne comprenaient pas comment être en réussite. Une élève a même stoppé sa pratique, expliquant ne pas comprendre les règles. Cette expérimentation m'a conforté dans le choix de faire du 3 contre 3.

Pour les 6^{èmes}, le 3 contre 3 m'a paru être idéal : les élèves ont le temps de s'organiser pour réaliser des attaques coordonnées. Par ailleurs, l'arbitrage est beaucoup plus facile. Dans les règles sélectionnées, la ligne de zone neutre ne devait absolument pas perdre mordue contrairement à la ligne de fond, sur laquelle une tolérance était appliquée. Les élèves ont pu réaliser des actions leur permettant de se sentir compétents en tant que joueurs, et donc de s'intégrer plus facilement à l'équipe. Ils ont également pu s'approprier le jeu. Cette forme de pratique répond parfaitement aux besoins de ces élèves.

Pour les 4^{èmes}, le 3 contre 3 m'a semblé aussi idéal jusqu'à ce que je puisse constater une baisse de l'engagement des élèves. J'ai alors pensé que ces élèves étaient prêts à passer en 6 contre 6, mais une étape ou deux supplémentaires doivent être envisagées. En effet, les élèves sont dynamiques mais n'ont pas la rigueur nécessaire pour s'organiser avec 5 balles et donc une pression permanente de la part des joueurs adverses. L'arbitrage en 6 contre 6 a aussi été problématique au vue du nombre d'informations important à traiter. J'aurais souhaité faire vivre aux élèves une séquence plus approfondie de l'ordre de 11 séances mais je dois dire que je suis satisfait de leur progression et de leur engagement dans l'activité.

CONCLUSION

Le dodgeball est une discipline dont le développement s'est accéléré depuis une dizaine d'années, dans le monde comme en France. Elle s'est largement développée au sein des universités américaines et britanniques. Le dodgeball possède également une image fun et divertissante, à l'image du film sorti en 2004.

En nous appuyant sur la logique de cette activité, ses règles et ses contenus, nous avons démontré les intérêts motivationnels, moteurs, méthodologiques et sociaux du dodgeball dans le développement des compétences des élèves.

Ainsi, bien que cette activité comporte des aspects motivationnels liés au jeu et à la nouveauté engendrée, il est essentiel de tout de même répondre aux besoins de compétences, d'autonomie et de proximité sociale des élèves pour les motiver dans le temps. Nous avons alors étudié les dimensions de l'engagement pour pouvoir nous assurer de celui des élèves durant l'expérimentation.

Sur les trois actions techniques principales que sont le catch, l'esquive et le tir, j'ai sélectionné le catch et l'esquive pour examiner l'importance de la prise d'informations exigée par la discipline. Le développement sensori-moteur étant associé au développement cognitif et à la prise d'informations, le dodgeball se révèle alors être une activité intéressante dans des situations propices. L'étude des concentrations réduites que les élèves ont en tant que joueurs débutants nous a permis de nous rendre compte de l'importance de les amener à traiter de plus en plus d'informations pour être efficace et développer leurs capacités sans pour autant les surcharger.

Enfin, une réflexion autour de l'importance des rôles sociaux et du sens collectif de l'activité a mis en évidence l'impact de l'activité sur le développement des compétences méthodologiques et sociales, mais qui s'accompagne d'un guidage fort de la part de l'enseignant.

Fort de ces support théoriques venant de la littérature professionnelle et scientifique, j'ai réalisé une expérimentation et analysé le comportement des élèves en match au regard de ce que nous avons mis en avant tout le long de ce mémoire.

Il résulte de cette expérimentation que l'activité dodgeball provoque de l'engagement chez la majorité de ces élèves et que les situations trop complexes pouvaient tout de même décourager les élèves. Pour autant, les situations lorsqu'elles sont adaptées, sont investies par les élèves qui cherchent à progresser et à comprendre l'activité. Les problèmes auxquels font face les élèves sont particulièrement intéressants car ils émergent sur des solutions collectives et sur des stratégies de coopération.

Je souhaiterais poursuivre l'enseignement du dodgeball avec mes prochains élèves sur des séquences plus longues, avec les certitudes que j'ai pu développées par le biais de ce mémoire, qui j'espère amènera d'autres enseignants à faire pratiquer le dodgeball à leurs élèves et à réfléchir à son enseignement.

BIBLIOGRAPHIE

○ Ouvrage

Géraldine ESCRIVA-BOULLEY, Damien TESSIER et Philippe SARRAZIN, La motivation autodéterminée, 2018, chapitre 6, p 67 - 75

○ Articles

Hubert RIPOLL, Jean KELLER, Isabelle OLIVIER, « Le développement du comportement moteur de l'enfant : l'exemple des saisies et des interceptions de balle », Enfance n°2-3, 1994, p 265 - 284

Jacques MARIOT, « Nouvelle approche didactique fonctionnelle », revue EPS n°258, mars-avril 1996, p 57 - 62

Véronique DAVID, « Sports collectifs et coopération : une relation à questionner », Enov EPS, revue n°10, janvier 2016

Léa GOTTMANN, Nicolas TERRE, « Le potentiel écologique en EPS », Dossier « Ce qui s'apprend en EPS », Cahiers pédagogiques, janvier 2022

Loïc LEMEUR, Thierry CHOFFIN, « Modes d'entrée dans l'APSA : une histoire de configuration », Revue EPS n°309, septembre - octobre 2004, éditions EPS

○ Sites Internet

Didier DELIGNERES, blog personnel

<http://www.epsetsociete.fr/Le-badminton-un-cas-d-ecole>

<https://ffdodgeball.fr/regles/>

<https://www.dodgeball.sport/learn>

<https://www.dodgeballeurope.org>

<https://www.allocine.fr/boxoffice/france/>

ANNEXES

○ Annexe 1 (Projet de classe des 6^{èmes})

Projet de classe 6ème			
Caractéristiques des élèves	<p>19 élèves : 9 filles et 10 garçons</p> <p>Élève moteur : 4 Élève dans la moyenne : 6 Élève à besoin particuliers : élève à BEP 1 refus de SEGPA par les parents / élève à BEP 2 problème de comportement / élève à BEP 3 appareil auditif / élève à BEP 4 : arrivé de Guinée (CASNAV) / élève à BEP 5 dyslexie / élève à BEP 6 : MDPH demande ULIS et surpoids / élève à BEP 7 des difficultés / élève à BEP 8 : surpoids / élève à BEP 9 : surpoids</p> <p>Rapport à l'école : une partie des élèves est en difficulté scolaire élève à BEP 1, élève à BEP 7, élève à BEP 2, élève à BEP 6 et décroche même dans certaine discipline. Une autre partie est très scolaire et très préoccupé par les notes. Les élèves n'ont pas encore tous les codes du collège et encore plus en EPS.</p>		
	Motrices	Méthodologiques	Sociales
	<p>Niveau hétérogène :</p> <p><u>Facilités</u> : 6 <u>Moyenne</u> : 8 <u>Difficultés</u> : 5</p> <p><u>Coordination</u> : bonne pour la majorité des élèves mais certains élèves en difficultés</p> <p><u>État de forme</u> : le beaucoup de surpoids ou d'élève ayant très peu de tonicité</p>	<p>Les élèves sont peu autonome.</p> <p>Difficulté dans la compréhension des consignes.</p> <p><u>Hétérogénéité des profils</u> : peu d'élèves capables de communiquer au service des apprentissages. Pas toujours disponibles et à l'écoute.</p>	<p>Les élèves se répartissent d'instinct par groupe de pairs.</p> <p>Tensions dès le premier cours et pas que en EPS pour deux élèves.</p> <p><u>Élève à BEP 2 et 6</u> : perturbe fortement le groupe et nécessite énormément d'attention.</p> <p>Les élèves moteurs sont bienveillant et aide les autres.</p> <p><u>Élèves à BEP 1</u> : perte de motivation à besoin d'attention et d'être avec ses copain au risque de refuser de travailler</p>
Projet de classe 6ème			
	<p>Regroupement :</p> <p>Essentiellement assis car très compliqués debout même des régulations</p> <p>« 321 » et enlever les distractions</p>	<p>Formes de situations à privilégier</p> <p>Situation simple et évolutive pas forcément avec un système de score car cela a tendance à les perturber.</p> <p>Contextualiser, sinon peu de sens.</p>	<p>Formes de groupement</p> <p>Groupe hétérogène pour développer les liens et un bon climat de classe tout en prenant en compte certaines tensions présente dans le groupe</p>
Axes du projet de classe	Développer les compétences motrices des élèves dans chaque champs d'apprentissages.	Rendre les élèves plus autonomes au sein d'un groupe.	<p>Accepter de se mettre au service des autres pour atteindre des objectifs.</p> <p>Accepter d'être en équipe.</p> <p>Apprendre à s'exprimer de manière constructive.</p>

○ Annexe 2 (Projet de classe des 4èmes)

Projet de classe 4ème

Caractéristiques des élèves	<p>23 élèves Filles 9 Garçons 14</p> <p>Élève moteur : 7 Élève dans la moyenne : 10 Élève à besoin particuliers : Élève à BEP 1 (PAP - ULIS) / Élève à BEP 2 (Ex-UPE2A) / Élève à BEP 3 (Ex-UPE2A) / Élève à BEP 4 (absentéiste) / Élève à BEP 5 (comportement-compréhension) / Élève à BEP 6 (dystrophie) / Élève à BEP 7 (compréhension des consignes)</p> <p>Rapport à l'école : dans l'ensemble les élèves sont respectueux de la règle mais ne se conforment pas à toutes les exigences d'écoute et de travail. Un petit groupe transgresse les règles (tenu, vocabulaire...) et la grande majorité a besoin d'être valorisée dans les apprentissages.</p>		
	<p>Motrices</p>	<p>Méthodologiques</p>	<p>Sociales</p>
	<p>Niveau plutôt bon :</p> <p>Facilités : 9 Moyenne : 11 Difficultés : 3</p> <p>Coordination : un petit groupe d'élève à des difficultés de coordination tandis qu'un bon groupe est plutôt à l'aise ce qui leur permet d'acquérir assez vite certains contenus d'enseignement. Gros décalage entre la course et les sports du CA4 ou ils sont beaucoup plus à l'aise.</p> <p>Etat de forme : beaucoup de petits bobos, aucun élève en réel surpoids mais beaucoup d'élève qui manque de tonicité.</p>	<p>Les élèves ont construit un début d'autonomie : utilise des fiches, s'implique dans le travail en atelier, communique pour travailler.</p> <p>Difficulté dans la compréhension des consignes pour une majorité.</p> <p>Le travail autour du règlement est essentiel car les élèves ont du mal à se conformer à un niveau d'exigence minimum dans ce qu'ils entreprennent.</p> <p>Les élèves sont plus dans l'action que dans la réflexion.</p>	<p>Les élèves se répartissent par groupe de pairs et de genre.</p> <p>Le travail est envisageable entre eux. Ils sont capables de communiquer et de travailler ensemble.</p> <p>Certains élèves ont un vocabulaire très inadapté.</p> <p>Contexte très difficile pour élève BEP 4.</p> <p>L'ambiance de classe est plutôt bonne mais des tensions sont apparues entre deux élèves.</p>

Projet de classe 4ème

Choix pédagogiques	<p>Formes de situations à privilégier :</p> <p>Les situations de répétition ne posent pas de problème tant qu'il y a une dépense énergétique importante. La compétition les motive. Situation d'opposition à favoriser</p>	<p>Routine et fiche</p> <p>Donner aux élèves des habitudes et des outils pour les rendre autonome et pour leur permettre de progresser</p>	<p>Formes de groupement</p> <p>Réaliser des groupes semi-affinitaire semble être l'idéal car il y a une bonne ambiance de classe mais les élèves se mettent par groupe de paire et de genre constamment</p> <p>Progressivement mélanger les élèves</p>
Axes du projet de classe	<p>Favoriser la progression au travers d'un niveau d'exigence élevé</p>	<p>Développer l'autonomie au travers des rôles sociaux et de l'échauffement</p>	<p>Permettre aux élèves de se mélanger un maximum et de respecter le cadre instauré par l'école</p>

○ Annexe 3 (Projet de séquence des 6^{èmes})

APSA	Dodgeball		
Nombre de leçon	6 x 2h		
Vécue dans l'APSA	/		
Classe du point de vue de l'APSA	Moteur	Méthodologique	Social
	Classe hétérogène avec des élèves à besoin particulier et d'autre très sportifs et motivés	Classe hétérogène avec des élèves qui ont construit des habitudes et d'autres loin de la réflexion	Classe avec des groupes très séparés Fille garçon séparé
Objectifs	Catcher / Tirer / Esquiver	S'organiser pour toucher les adversaires	Communiquer Fair play

Situation de référence	Match en 3 vs 3 1 ramasseur par équipe et 1 arbitre					
		Très bien maîtrisé 4	Bien maîtrisé 3	Satisfaisante 2	Fragile 1	Insuffisante 0
AFC 1 S'organiser tactiquement pour gagner : Esquiver/catcher/tirer 20%	Joueur très mobile Cherche à catcher lorsque cela est pertinent (ballon favorable ou infériorité numérique)	Le joueur est très mobile Cherche à catcher les ballons favorable à porté S'approche de la ligne	Le joueur est mobile Cherche à catcher lorsque le ballon est favorable S'approche de la ligne pour tirer souvent de	Le joueur est peu mobile Cherche peu à catcher le ballon ou cherche à catcher tout les ballons Reste au fond du	Le joueur n'est pas mobile Ne cherche pas à catcher le ballon Ne s'approche pas de la ligne d'attaque	
AFC 1 S'organiser tactiquement pour gagner : Coopérer pour attaquer et défendre 20%	Tir sur les mêmes joueurs que ses coéquipiers Organise les attaques avec ses coéquipiers	Tir en même temps que ses coéquipiers Participe à la stratégie d'équipe	Tir avec ses coéquipiers	Tir isolé sur un adversaire	Tir isolé à contre courant du jeu	
AFC 2 Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu 20%	Se donne au maximum de ses possibilités	Actif dans le jeu	Joueur actif principalement lorsqu'il a une balle	Engagement moteur faible ne cherche pas à participer activement au jeu	Ne participe pas	
AFC 3 Respecter les partenaire, les adversaires et l'arbitre Accepte la défaite 20%	Comportement fair play en toute circonstance Ne discute pas les règles et l'arbitrage	Ne discute pas les règles et l'arbitrage	Discute rarement les règles et l'arbitrage	Discute les règles et l'arbitrage.	Comportement	
AFC 4 Assumer différents rôles sociaux (joueur, arbitre) 20%	Connaît le règlement Arbitre de manière active (communique, reste debout, intervient)	Arbitre et joue de manière investit, cherche à faire respecter les règles ou à gagner	Arbitre et joue	Arbitre sans investissement	Refuse d'être arbitre	

Planification	Objectifs	CE Moteur	Date
L1 Tir	M : Enchaîner course et tir seul M : Observer son partenaire S : Respecter les règles (lignes), Ramasser les balles	De profil Jambe coté ballon derrière Bras lever en arrière Tourner le buste finir bras Bras de levier (coude) Tendu vers la cible Pas chassé pour se mettre de profil	13/09
L2 Tir	M : Enchaîner course et tir M : S'organiser pour tirer ensemble / se coordonner S : Respecter les règles, arbitrer et ramasser les balles	De profil Jambe coté ballon derrière Bras lever en arrière Tourner le buste finir bras Bras de levier (coude) Tendu vers la cible Pas chassé pour se mettre de profil	20/09
L3 Esquive	M : Esquiver se déplacer M : Réaliser des annonces S : Respecter les règles, arbitrer et ramasser les balles	Sortir de sa zone Sauter à droite ou à gauche Se baisser Sauter Faire des choix et déclencher au moment de la frappe	27/09
L4 Esquive	M : Esquiver se déplacer M : Réaliser des annonces S : Respecter les règles, arbitrer et ramasser les balles	Sortir de sa zone Sauter à droite ou à gauche Se baisser Sauter Faire des choix et déclencher au moment de la frappe	4/10
L5 Catch	M : Catcher M : Réaliser des annonces S : Respecter les règles, arbitrer et ramasser les balles	Se mettre sur la trajectoire du ballon (ventre) Corps vers l'avant Bras ouvert Fermer les bras	11/10
L6 Catch	M : Catcher M : Réaliser des annonces S : Respecter les règles, arbitrer et ramasser les balles	Se mettre sur la trajectoire du ballon (ventre) Corps vers l'avant Bras ouvert Fermer les bras	18/10
L7 Pré-évaluation	Entraînement Match avec arbitre Format tournoi		
Evaluation	Entraînement Match avec arbitre Format tournoi		8/11

CA	4 : Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif pour gagner
Domaines du socle	Des langages pour presser et communiquer Les méthodes et outil pour apprendre La formation de la personne et du citoyen Apprendre à entretenir sa santé S'approprier une culture physique et sportive
Compétences	Développer sa motricité et y apprendre à s'exprimer avec son corps S'approprier par la pratique des méthodes et des outils Partager des règles assumer des rôles et des responsabilités Apprendre à entretenir sa santé S'approprier une culture physique et sportive
AFC	AFC 2 - Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.
Axe projet	Développer les compétences motrices des élèves dans chaque champs d'apprentissages. Rendre les élèves plus autonomes au sein d'un groupe. Accepter de se mettre au service des autres pour atteindre des objectifs. Accepter d'être en équipe. Apprendre à s'exprimer de manière constructive.

○ Annexe 4 (Projet de séquence des 4^{èmes})

APSA	Dodgeball		
Nombre de leçon	7		
Vécue dans l'APSA	Sport collectif (basket)		
Classe du point de vue de l'APSA	Moteur	Méthodologique	Social
	<p>Bon niveau général et des élèves engagés</p> <p>La plupart des élèves tirent de profil et utilise les leviers du coude et du buste</p> <p>Forte hétérogénéité dans la mobilité et les réflexes des élèves</p>	<p>Plus dans l'action que dans la réflexion : pas toujours d'intention stratégique ou tactique car ils sont pris par le jeu. Les élèves tirent sans se concerter</p>	<p>Les élèves fonctionnent par groupe et son capable de communiquer à propos de l'APSA. Le vocabulaire ou la façon de s'exprimer n'est pas toujours adapté.</p> <p>La plupart s'engage dans la compétition</p> <p>Les élèves sont globalement fair-play mais ils discutent encore beaucoup l'arbitrage ou les règles (frustration)</p>
Objectif	<p>Être capable de s'engager dans l'activité en participant au jeu au sein d'un collectif</p> <p>Être capable de réaliser des actions de tir, d'esquives et de catch pour gagner</p> <p>Être capable de se coordonner avec ses partenaire pour gagner</p>	<p>S'organiser avec ses partenaires pour réaliser des actions décisives</p> <p>Gérer son club pour proposer des équipes équilibrés</p>	<p>Faire preuve de fair-play</p> <p>Connaître, accepter et appliquer les règles</p> <p>Endosser le rôle d'arbitre</p> <p>Endosser le rôle de ramasseur</p> <p>Observateur</p>
CE	<p>Tir</p> <p>Esquive</p> <p>Catch</p> <p>Bloque</p>	<p>Organiser pour attaquer</p> <p>Se rapprocher de la cible</p> <p>Faire des choix</p>	<p>Arbitrer</p> <p>Fair-play</p> <p>Ramasser</p> <p>Communiquer</p> <p>Respecter les règles</p>

Situation de référence	3 vs 3 ou 6 vs 6					
Evaluation		Très bien maîtrisé 4	Maîtrisé 3	Satisfaisant 2	Fragile 1	Insuffisant 0
	AFC 1 S'organiser tactiquement pour gagner : Esquiver/catcher/tirer 20%	Joueur très mobile Chercher à catcher lorsque cela est pertinent (ballon favorable ou infériorité numérique)	Joueur très mobile Cherche à catcher les ballons favorables à portée S'approche de la ligne d'attaque pour tirer et	Joueur mobile Cherche à catcher lorsque le ballon est favorable S'approche souvent de la ligne d'attaque pour	Joueur peu mobile Cherche peu à catcher le ballon ou cherche à catcher tous les ballons Reste au fond du terrain pour tirer et tir	Joueur non mobile Ne cherche pas à catcher le ballon Ne prend pas de tir
	AFC 1 S'organiser tactiquement pour gagner : Coopérer pour attaquer et défendre 20%	Tir sur les mêmes joueurs et en même temps que ses coéquipiers Organise les attaques avec ses coéquipiers	Tir en même temps que ses coéquipiers Participe à la stratégie d'équipe	Tir avec ses coéquipiers	Tir isolé sur un adversaire	Tir isolé à contre-courant du jeu
	AFC 2 Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu 20%	Se donne au maximum de ses possibilités	Actif dans le jeu	Joueur actif principalement lorsqu'il a une balle	Engagement moteur faible Ne cherche pas à participer activement au jeu	Ne participe pas
	AFC 3 Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre Accepter la défaite 20%	Comportement fair-play en toutes circonstances Ne discute pas les règles et l'arbitrage	Ne discute pas les règles et l'arbitrage	Discute rarement les règles et l'arbitrage	Discute les règles et l'arbitrage	Comportement
	AFC 4 Assumer différents rôles sociaux (joueur, arbitre) 20%	Connait le règlement Arbitre de manière active (communique, reste debout, intervient)	Arbitre et joue de manière investie Cherche à faire respecter les règles ou à gagner	Arbitre et joue	Arbitre sans investissement	Refuse d'être arbitre

Planification	Objectifs	CE	Date
Leçon 1 Entrée et découverte 6 vs 6	Entrée et découverte de l'activité : Balle américaine Opposition indirect avec plot Opposition indirect sans plot Match en 6 vs 6 (découverte de l'activité)	Moteur : - Tir sans mordre Méthodologique : - Règle (touche/ligne) - Gestion d'équipe Social : - accepter de se faire toucher - Fair-play	Jeudi 3 février
Leçon 2 Le tir 3 vs 3	Apprentissage du tir et du tir à plusieurs : Record de passe 1 vs 1 Travail des « annonces »	Moteur : - Tir - Enchaîner course et tir Méthodologique : - S'organiser pour tirer Social : - Arbitrer - Ramasser - Fair play	Jeudi 10 février

<p>Leçon 3</p> <p>Le tir</p> <p>3 vs 3</p>	<p>Tournoi 3 vs 3 :</p> <p>Passe Travail des annonces Tournoi par club</p>	<p>Moteur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tir - Enchaîner course et tir - Se coordonner pour tirer <p>Méthodologique :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Annonces <p>Social :</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'organiser pour tirer - Fair play - Gestion des clubs 	<p>Jeudi 17 février</p>
<p>Leçon 4</p> <p>Esquive</p> <p>3 vs 3</p>	<p>Apprentissage de technique d'esquive :</p> <p>Passe Haut/Bas Haut/Bas/Milieu Match en 3vs3 par club</p>	<p>Moteur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Esquive (timing, geste et répétition) - Tir de précision (haut bas) <p>Méthodologique :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Annonces - Gestion des balles <p>Social :</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'organiser pour tirer - Fair play - Gestion des clubs 	<p>Jeudi 10 mars</p>
<p>Leçon 5</p> <p>Esquive</p> <p>6vs6</p>	<p>Apprentissage de technique d'esquive :</p> <p>Haut bas milieu Like water Match en 6 vs 6 Observateur</p>	<p>Moteur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Esquive (timing, geste et répétition) - Tir de précision (haut bas) <p>Méthodologique :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Annonces - Gestion des balles <p>Social :</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'organiser pour tirer - Fair play - Gestion des clubs - Observateur (nombre d'annonce et réussite) 	<p>Jeudi 17 mars</p>
<p>Leçon 6</p> <p>Catch</p> <p>Bloc</p> <p>6 vs 6</p>	<p>Apprentissage du catch et du bloc :</p> <p>Catch Bloc Match avec observateur</p>	<p>Moteur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Catch - Bloc <p>Méthodologique :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Annonces - Gestion des balles <p>Social :</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'organiser pour tirer - Fair play - Gestion des clubs - Observateur 	<p>Jeudi 24 mars</p>

CA	4 - Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel		
Domaines du socle	Des langages pour penser et communiquer Les méthodes et outils pour apprendre La formation de la personne et du citoyen Les systèmes naturels et les systèmes techniques Les représentations du monde et de l'activité humaine		
Compétences	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps S'approprier par la pratique des outils et méthodes Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités Apprendre à entretenir sa santé S'approprier une culture physique et sportive		
AFC	Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre Observer et co arbitrer Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité		
Projet d'établissement	Prendre en compte l'hétérogénéité des classes Assurer la sérénité du climat d'établissement Favoriser l'ouverture culturelle et le développement personnel Améliorer le résultat des élèves		
Projet EPS	Proposer des situations d'apprentissages variées et adaptées Programmation variée Permettre aux élèves d'accéder au bien-être et la gestion, de leur sécurité via les APSA Respecter le cadre de vie collective S'inscrire dans les différents parcours de l'élève : Parcours avenir Parcours artistique et culturel Parcours santé Parcours citoyen Proposer des activités variées afin de favoriser l'ouverture culturelle Favoriser la progression de tous et l'atteinte du meilleur niveau de pratique personnel		
Axes du projet de classe	Favoriser la progression au travers d'un niveau d'exigence élevé	Développer l'autonomie au travers des rôles sociaux, de l'échauffement et de l'organisation de la classe	Permettre aux élèves de se mélanger un maximum et de respecter le cadre instauré par l'école