

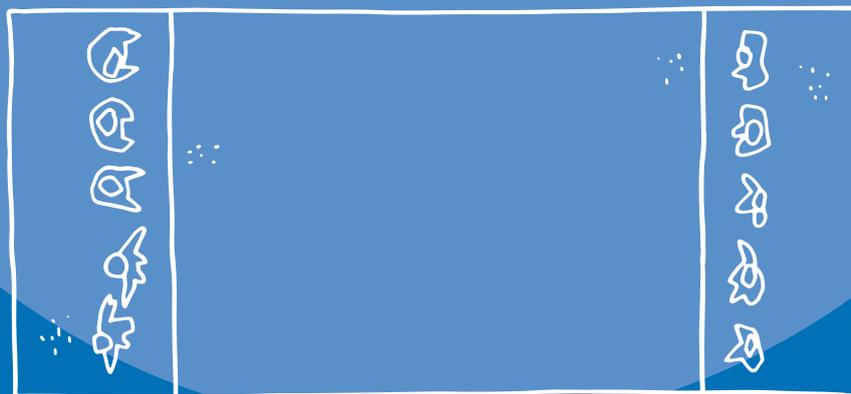
L'égalité par...



le corps et le



mouvement





S'engager au sein d'une équipe

La séquence en deux mots

La séquence propose de travailler, à partir de la formation d'équipes mixtes, la coopération dans une activité telle que l'ultimate frisbee.

Basée sur une activité sportive où la réussite ne peut être que collective, cette séquence veut participer à la construction d'un simple groupe d'élèves en une équipe mixte solidaire et respectueuse de chacun et de chacune. Elle propose également de réfléchir à l'enseignement des jeux collectifs à l'école et à lutter contre des inégalités souvent repérées.

Objectifs du Plan d'études romand

Domaines disciplinaires	Éducation physique CM 24	Développer des comportements et mobiliser des habiletés spécifiques au jeu :	Capacités transversales	Collaboration	<ul style="list-style-type: none"> • Prise en compte de l'autre • Action dans le groupe
		... en s'impliquant dans l'organisation d'une action collective, cohérente et solidaire		Communication	Analyse des ressources
... en collaborant et en assumant une fonction au sein du groupe	Stratégie d'apprentissage	Acquisition de méthodes de travail			
... en respectant les règles, l'arbitre, ses partenaires et ses adversaires	Démarche réflexive	Remise en question et décentration de soi			
			Formation générale	Vivre ensemble et exercice de la démocratie FG 28 (en lien avec FG 24)	Développer la connaissance de soi et apprendre au contact des autres : ... en construisant une identité de groupe au sein de la classe et de l'établissement

NB : Les objectifs peuvent dépendre du choix des activités.

Déroulement

Mise en situation

Demander aux élèves qui connaît l'ultimate frisbee. Si un·e élève connaît ce sport, lui demander d'expliquer le but et une ou deux règles à ses camarades. Annoncer aux élèves que la classe va découvrir ce sport et le pratiquer.

L'ultimate frisbee est un sport mixte basé sur le fair-play. Il consiste à faire progresser un frisbee uniquement en passes, jusqu'à une zone appelée l'en-but de l'équipe adverse, malgré la présence d'adversaires qui cherchent à l'intercepter. Il se joue en deux équipes de cinq joueuses et joueurs.

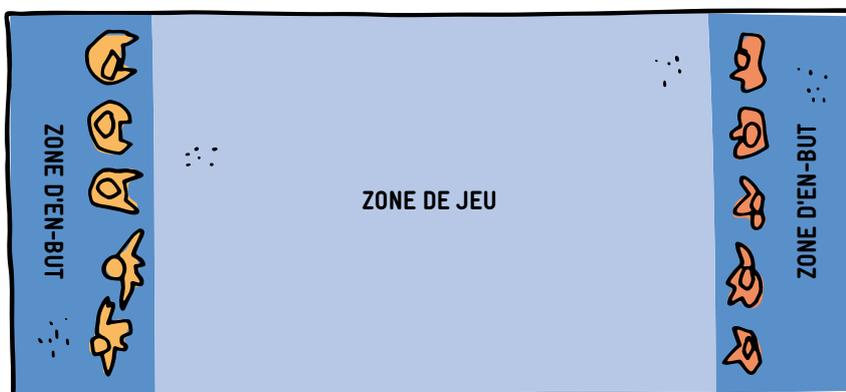
Pour plus de détails, voir *Les règles du jeu de l'ultimate frisbee*, p. 229.



Constituer des équipes mixtes de quatre ou cinq élèves. La mixité est obligatoire, au regard des objectifs poursuivis, mais aussi du règlement de la pratique sportive proposée. Ces groupes doivent ensuite, dans la mesure du possible, rester stables afin de favoriser le partage de connaissances entre partenaires et le sentiment d'être une équipe, et pour pouvoir progresser dans les différentes étapes de découvertes de ce sport qui seront proposées.

Mise en place du terrain

Pour les situations proposées par la suite, les élèves évoluent sur un terrain comprenant une zone de jeu et deux zones d'en-but. Il est nécessaire de prévoir plusieurs terrains. Pour les échanges entre les élèves, des « moments de débat » peuvent également être prévus.



Les élèves apprennent à lancer le frisbee et surtout à ne pas le laisser tomber par terre. On peut imaginer de nombreux concours entre les équipes liés à ces deux aspects. Ces moments sont très utiles dans les premières parties des leçons d'ultimate.

Dans la partie principale de la leçon, indiquer aux élèves que chaque équipe doit s'organiser afin de faire progresser le frisbee, sans qu'il ne tombe au sol, jusqu'à la zone d'en-but. Concernant les règles du jeu, le porteur ou la porteuse de frisbee ne peut se déplacer. Elle ou il doit effectuer son lancer à l'arrêt. Les non-porteurs/porteuses peuvent se déplacer comme elles ou ils le souhaitent. Les déplacements pour réceptionner le frisbee sont autorisés. Des concours chronométrés peuvent être organisés avec le nombre maximum de points réussis par les différentes équipes.

Au fil des situations, ces règles deviendront plus précises en fonction de l'ajout de nouveaux éléments et de la progression de tous et toutes.

Lors de la composition des équipes, une réflexion sur la manière dont celles-ci se forment est essentielle. La formation des équipes représente en effet une situation particulièrement importante dans la mise en place d'un enseignement qui veut lutter contre les inégalités. Réfléchir à « qui » fait les équipes » et « comment se mettent-elles en place » est nécessaire afin d'empêcher l'émergence chez les élèves d'activités typiques de hiérarchisation ou d'exclusion (toujours les mêmes élèves « sélectionné(s) en premier... ou en dernier »). En outre, afin de créer des conditions propices à la mixité et au respect, ces éléments peuvent également être débattus avec les élèves (avec cependant un cadre bienveillant basé sur le respect de chacun-e dans les propos énoncés).



Activités



Toujours plus vite oui, mais pas forcément toujours plus loin : connaître son équipe

- Regroupé-e-s au sein d'une équipe mixte, les élèves sont placé-e-s derrière une zone matérialisée (« un coffre-fort ») dans lequel plusieurs frisbees ont été déposés.
- Au signal de l'enseignant-e, les élèves, sur tous les terrains, doivent s'organiser en équipe (Qui récupère le premier frisbee ? Où se placent les autres ?) afin de faire progresser les différents frisbees (par passes successives) dans la zone d'en-but opposée.
- Au départ, les élèves réalisent cette situation sans « pression temporelle », avec pour objectif d'établir la meilleure organisation possible (augmenter ou réduire la distance entre chaque partenaire) dans le but, premièrement, de réussir à déposer tous les frisbees et, deuxièmement, le plus rapidement possible.
- Entre chaque passage, les élèves doivent changer de rôle et de position sur le terrain (Qui prend le frisbee en premier ?, Qui l'intercepte dans la zone d'en-but ?).
- À la fin de cette situation, les règles à propos des déplacements autorisés (être arrêté-e au moment du lancer, pouvoir se déplacer en tant que non-porteur/porteuse) et de la cible (zone d'en-but) sont discutées avec l'ensemble de la classe.
- Reprendre le même jeu, mais sous forme compétitive : qui sera la première équipe à ramener tous les frisbees ?

Lorsque plusieurs équipes jouent en parallèle, il importe de faire attention à l'espace à disposition afin d'éviter tout risque de collision.



« On doit pouvoir faire mieux » : s'organiser entre partenaires et réfléchir ensemble

- Après ce premier temps, un moment d'échange (ou débat d'idées) est mis en place afin que les élèves d'une même équipe puissent revenir sur les différentes actions qui viennent de se dérouler. Consigne est donnée que chaque membre de l'équipe doit énoncer son avis.
- Durant ce débat, les élèves sont invité-e-s à discuter sur les différentes stratégies mises en place, sur leur efficacité ou sur les difficultés rencontrées. Pour favoriser cet échange, demander à chaque membre de l'équipe de décrire aussi précisément que possible ses actions.
- Ensuite, par équipes, les élèves formulent une nouvelle proposition ou stratégie de jeu visant à rendre plus rapide l'avancée du frisbee (par exemple réaliser des passes plus rapides, se rapprocher entre partenaires, courir plus vite vers l'avant et anticiper l'arrivée du frisbee).

Durant les temps d'échange, il est important de veiller à donner la parole à tous et toutes ou un même nombre de fois aux filles et aux garçons, et à ne pas systématiquement donner la parole en premier aux garçons.



Être sûr·e de ses forces et affronter une autre équipe

- À la suite de ce temps de concertation, les élèves sont invité·e·s de nouveau à s'engager dans la première activité.
- La première situation se réalise de nouveau « sous pression temporelle », à partir de la mise en place de « duels » entre équipes sur tous les terrains (Quel sera le groupe le plus rapide dans la transmission ?)
- Au cas où le frisbee tombe par terre, les élèves recommencent depuis le départ. Elles et ils sont ainsi confronté·e·s à la gestion du dilemme « risque/sécurité » (Aller vite ou prendre le temps de réussir à coup sûr ?).
- À la fin de cette situation, réaliser un bilan avec les élèves sur les stratégies les plus efficaces et les difficultés rencontrées.

Conclusion

En alternant différents moments (situation de jeu, situation d'échange), la séquence proposée a pour but :

- d'enrichir les performances des élèves, aussi bien individuelles que collectives
- de rendre plus forte encore la dynamique collective.

À ce propos, la stabilité des équipes à moyen ou long terme est primordiale. Les différents échanges verbaux entre élèves ont aussi pour objectif de mettre en mots les difficultés rencontrées et de repérer certains points communs à propos de réussites ou d'échecs (Personne n'arrive à lancer en coup droit). Cette mise en mots permet également de se dégager de certaines frustrations ou fausses croyances.

La séquence permet de vivre des activités en éducation physique et sportive impliquant filles et garçons dans des activités mixtes.



Prolongements

- Baliser de nouveaux apprentissages en introduisant notamment le défenseur ou la défenseuse et les règles spécifiques (non contact ; auto-arbitrage).
- Renforcer l'aspect collectif et la notion d'équipe en proposant par exemple de donner un nom à l'équipe ou de partager une tenue similaire.
- Poursuivre cette dynamique collective et la construction d'une identité d'équipe mixte dans d'autres activités sportives, notamment dans celles valorisant le développement d'un projet commun (construire un spectacle de danse par exemple).
- S'appuyer sur le travail réalisé en ultimate frisbee pour mener une réflexion plus générale sur le rapport entre les jeux collectifs (et les notions d'affrontement, de compétition sous-jacentes) et l'égalité entre les filles et les garçons.
- Visionner, en classe, le film « Comme des garçons » (France. 2017. Réalisateur: Julien Hallard) et ouvrir une discussion sur les équipes féminines dans le foot ou d'autres disciplines sportives, sur les sports présents au Jeux olympiques et les sportifs ou sportives qui les pratiquent et sur les sports mixtes, par exemple.
- Lire, en classe, avec les élèves des portraits de sportives ayant marqué le monde du sport : *Girl Power, Les sportives. 50 portraits de femmes extraordinaires qui ont marqué l'histoire du sport*. Talent Éditions. 2017.

Visées égalitaires

En s'appuyant sur l'ultimate frisbee, qui propose au sein des jeux collectifs un « contexte interactionnel novateur » (Guérandel et Beyria, 2012) - rapport au corps distancé, actions individuelles limitées, mixité en compétition dans la pratique - cette séquence a pour but de favoriser un travail coopératif entre les filles et les garçons. En valorisant la notion d'équipe et en s'appuyant sur des règles où le collectif triomphe sur l'individualisme, l'enjeu est aussi de (re)questionner les inégalités qui parfois accompagnent l'enseignement des sports collectifs à l'école, via des garçons « dominateurs », « individualistes » ou pris comme « référence » et des filles qui à l'inverse, « papotent », se sentent « invisibles » et « inutiles » dans ces jeux (Bréau *et al.*, 2017). Les changements de rôle proposés dans les situations (l'élève qui prend le disque en premier/ière, celui ou celle qui rentre dans la zone d'en-but) ont aussi pour but de ne pas créer un « ordre déjà établi » où les garçons tendent à dominer et où les filles occupent plutôt un « second rôle ».



Les débats d'idées et autres moments de concertation, avant, pendant ou après une situation visent enfin à renforcer une « dynamique collective » et un sentiment d'équipe à travers un « partage de connaissances » (Bourbousson et Sève, 2009). En outre, c'est notamment à partir de ces débats que pourraient se développer de futurs « ateliers techniques » visant à développer conjointement les pouvoirs moteurs des filles et des garçons (travail de lancers par exemple). Au sein des situations de jeu ou de débats, il importe également d'être vigilant-e concernant le respect de chaque membre de l'équipe afin de ne pas réduire la notion d'équipe à seulement deux partenaires. L'utilisation de consignes précises ou de cartes de jeu (par exemple la carte « dégringolade », qui limite les performances individuelles dans un sport collectif) veulent favoriser la reconnaissance de chaque joueur ou joueuse dans une équipe.

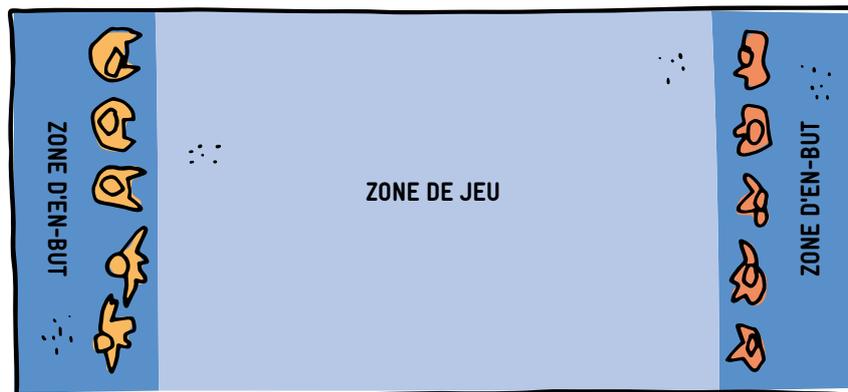
Des références pour aller plus loin

- Bourbousson, Jérôme et Sève, Carole. (2009). Le référentiel commun de l'équipe. *Revue EPS.*, 337, 18-20.
- Bréau, Antoine. (2013). Quand la classe devient une équipe ou quand « JE » est remplacé pour « NOUS ». Accès : <https://apprendreeneps.wordpress.com/2013/10/11/quand-la-classe-devient-une-equipe-ou-quand-je-est-remplace-par-nous/>
- Bréau, Antoine, Hauw, Denis et Lentillon-Kaestner, Vanessa. (2017). « C'était gênant de voir leurs regards ». Récits d'expériences vécues par des collégiennes en cours d'EPS mixtes. In Geneviève Cogérino (Éd.), *Enseigner l'EPS : rapport au corps, genre et réussite* (pp. 193-207). Paris : Éditions Afraps.
- DAVISSE, Annick. (2009). Faut-il apprendre aux filles à s'opposer ? *Contre-Pied*, 23, 46-47.
- Guérandel, Carine et Beyria, Fabien. (2012). Le sport, lieu de questionnement des rapports sociaux de sexe ? *SociologieS, Théories et recherches* (en ligne).

Terré, Nicolas. (2015). Des jeux pour apprendre en EPS. *Revue EPS*, 368, 48-51. Disponible en ligne : https://apprendreeneps.files.wordpress.com/2016/02/2015_terrc3a9_jeux_eps_368.pdf



Les règles du jeu de l'ultimate frisbee



Officiellement, l'ultimate se joue avec deux équipes de sept joueurs/joueuses et un disque (frisbee). Le terrain a une surface de 100m par 37.

En salle, il se joue sur un terrain de handball avec cinq joueurs et joueuses par équipe. À chaque extrémité du terrain il y a une zone d'en-but. Au début du jeu et après chaque point marqué, les équipes se tiennent dans leur zone d'en-but. Pour engager, l'équipe qui a marqué le dernier point lance le disque vers l'équipe adverse, qui prend alors possession du disque là où il atterrit et devient l'équipe attaquante.

Jouer le disque

Une fois en possession du disque, le joueur ou la joueuse ne peut pas se déplacer. Il a uniquement le droit d'utiliser un pied de pivot. Pour progresser vers la zone d'en-but adverse, seules des passes sont ainsi autorisées. Ces passes peuvent se réaliser dans toutes les directions. L'élève en possession du disque doit réaliser cette passe dans un temps limité (maximum dix secondes).





Le score

Pour marquer un point, il faut faire la réception d'une passe dans la zone d'en-but de l'adversaire.

Changement de possession du disque

L'équipe qui défend prend possession du disque quand le lancer d'un joueur ou d'une joueuse de l'attaque est intercepté, sort des limites du terrain ou alors lorsque le disque touche le sol.



Défendre en ultimate

L'ultimate est un sport sans contact. Les contacts physiques ne sont pas autorisés. Sur le porteur ou la porteuse du disque, le défenseur peut uniquement « gêner » la passe. Les autres défenseurs/défenseuses s'organisent pour intercepter le disque.

Pas d'arbitre

Contrairement aux autres sports collectifs, l'ultimate se joue sans arbitre. Les joueurs et joueuses sont elles/eux-mêmes responsables du bon déroulement du jeu.