

Problème pro :

En sport collectif, le mode de constitution des équipes est une variable essentielle pour optimiser l'apprentissage des élèves. Equipes de niveau ? ou équipes hétérogènes en leur sein ?

→ Il n'y a pas nécessairement de bonne réponse, car tout dépend de votre stratégie d'enseignement.

→ Néanmoins voici une organisation permettant de combiner ces 2 formes de travail, tout en conservant des équipes stables et en travaillant le projet de jeu collectif.

La situation / Le dispositif d'apprentissage

Objectif :

- Constituer des équipes qui seront stables sur plusieurs séances.
- Mettre en place une formule qui permet soit de travailler par équipe de niveau, soit de mélanger les différents niveaux d'élèves.
- Mettre en place des équipes pensées pédagogiquement **MAIS aussi acceptée par les élèves**.

Dispositif :

- Le cœur du dispositif : chaque joueur appartient à un club ; au sein de ce club, il jouera soit avec des joueurs de son niveau, soit avec des partenaires de niveau différent... il sera avec des élèves choisis par le professeur, mais aussi avec des « copains ». → Voici une démarche en 2 temps.

Prenons comme exemple une classe de 30 élèves (match en 4 contre 4).

- Notre objectif est de constituer 3 clubs de 10 élèves. Chaque club sera composé de 2 équipes, il y aura donc 6 équipes au sein de la classe.

TEMPS n°1 : la constitution des clubs

- 1^{ère} étape (affinitaire) : Lors de la 1^{ère} séance (ou des 2 premières séances), nous choisissons de laisser les élèves constituer leurs équipes (donc affinitaires). Une seule contrainte, il nous faut 6 équipes.

Important : durant les matches, l'enseignant doit repérer et jauger le niveau de chacun.

Voici les équipes constituées par les élèves : (en rouge : les élèves « forts » repérés par l'enseignant)

Gloire
Bilal
Djilali
Talal
Arblin

Ilyana
Belinay
Gael
Sirine
Anabella

Melina
Liam
Alix
Niels
Corentin

Aliya
Safiya
Tesnim
Yagmur
Jade

Allan
Leo
Maxence
Wahab

Louisa
Eloise
Lila
Siloe
Kenza

- 2^{ème} étape (constitution des clubs) : Pour les séances suivantes, l'enjeu est de « rééquilibrer » les équipes et de les penser « pédagogiquement ». Nous constituons 3 clubs. Pour chaque club, nous associons 2 équipes constituées de manière affinitaire lors des séances précédentes EN VEILLANT à ce que dans chaque club, il y ait approximativement le même nombre de joueurs « forts » (en rouge).

Club JAUNE	
Gloire	Ilyana
Bilal	Belinay
Djilali	Gael
Talal	Sirine
Arblin	Anabella

Club ROUGE	
Melina	Aliya
Liam	Safiya
Alix	Tesnim
Niels	Yagmur
Corentin	Jade

Club NOIR	
Allan	Louisa
Leo	Eloise
Maxence	Lila
Wahab	Siloe
	Kenza

- Donc 1^{er} intérêt : les élèves ne seront pas séparés de leur équipe initiale, donc seront forcément avec des copains, puisque quoi qu'il arrive, ils appartiennent au même club.

TEMPS n°2 : Exploitation pédagogique des clubs

- 1^{ère} utilisation possible : nous décidons de « MELANGER » les niveaux (afin de dynamiser notamment les joueurs plus faibles, de les associer à des joueurs « leaders »).
- Au sein de chaque club, nous répartissons les joueurs « forts » dans les 2 équipes du club.

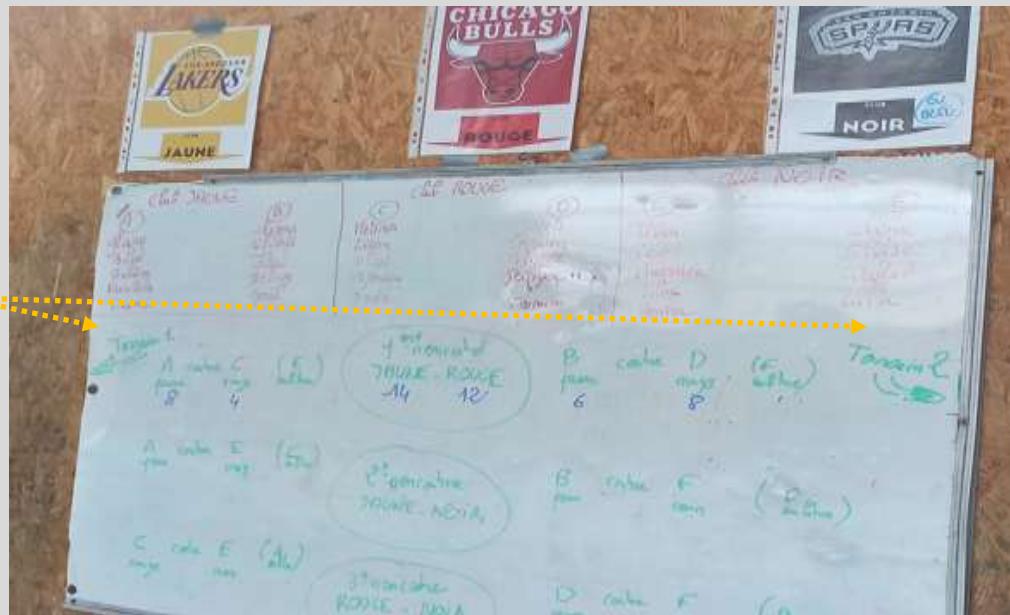
Club JAUNE	
A	B
Gloire	Ilyana
Bilal	Djilali
Arblin	Talal
Anabella	Belinay
Sirine	Gael

Club ROUGE	
C	D
Melina	Niels
Liam	Corentin
Alix	Aliya
Yagmur	Safiya
Jade	Tesnim

Club NOIR	
E	F
Allan	Louisa
Leo	Eloise
Maxence	Lila
Siloe	Kenza

→ Nous aurons ainsi 6 équipes « équilibrées », hétérogènes en leur sein. Nous pouvons alors organiser un tournoi avec le déroulement suivant :

- Lorsqu'un club affronte un autre club, cela se déroule sur 2 terrains simultanément puisque chaque club est constitué de 2 équipes.
- Et l'on cumulera le score des 2 équipes du club pour savoir quel club au final a gagné.



Sur notre exemple, la 1^{ère} rencontre oppose le club Jaune au club Rouge.

- Sur le terrain 1, Equipe A contre Equipe C, E arbitre : A marque 8 pts pour le club jaune, C marque 4pts pour le club rouge.
- Sur le terrain 2, Equipe B contre Equipe D, Equipe F arbitre : B marque 6pts pour les jaunes et D marque 8pts.
- ⇒ Au total, le club jaune s'impose contre le club rouge, 14 à 12. Les scores sont inscrits en bleu sur le tableau.

2^{ème} utilisation possible : nous choisissons de regrouper les élèves **PAR NIVEAU** :

- o Au sein de chaque club, nous constituons une équipe « excellence » (les joueurs en rouge, plus « forts ») et une équipe « honneur ».

Club JAUNE	
A	B
Excellence <i>Gloire</i>	Honneur <i>Arblin</i>
<i>Bilal</i>	<i>Anabella</i>
<i>Ilyana</i>	<i>Stirine</i>
<i>Djilali</i>	<i>Belinay</i>
<i>Talal</i>	<i>Gael</i>

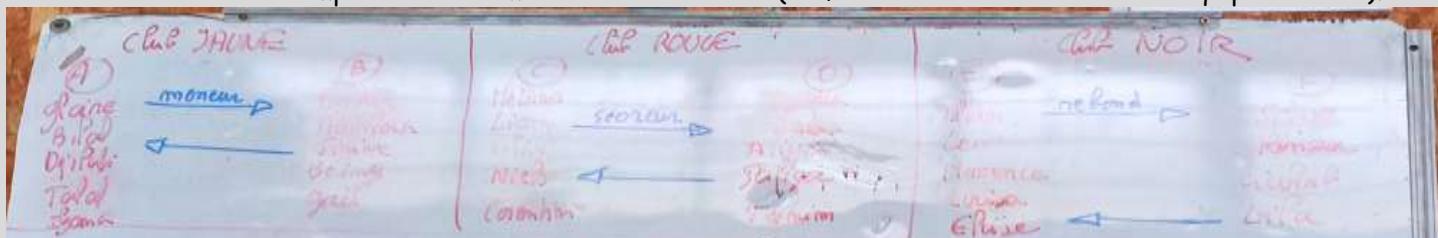
Club ROUGE	
C	D
Excellence <i>Melina</i>	Honneur <i>Aliya</i>
<i>Liam</i>	<i>Safiya</i>
<i>Alix</i>	<i>Tesnim</i>
<i>Niels</i>	<i>Yagmur</i>
<i>Corentin</i>	<i>Jade</i>

Club NOIR	
E	F
Excellence <i>Allan</i>	Honneur <i>Wahab</i>
<i>Leo</i>	<i>Lila</i>
<i>Maxence</i>	<i>Siloe</i>
<i>Louisa</i>	<i>Kenza</i>
<i>Eloise</i>	

- o Même principe que précédemment :
 - lorsqu'un club affronte un autre club, cela se déroule sur 2 terrains (un terrain « excellence » et un terrain « honneur »).
 - et l'on conserve également le principe de cumul de résultats des 2 équipes du club.

3^{ème} utilisation possible : du coaching **PONCTUEL**

- o Par exemple : si l'on fonctionne avec les équipes de niveaux ci-dessus, l'enseignant peut imposer un coaching « ponctuel », sur un match par exemple, en :
 - promouvant un joueur « méritant » de l'équipe honneur vers l'équipe excellence.
 - renforçant l'équipe honneur par un joueur **excellence**, en lui donnant un rôle bien précis, par exemple le rôle de meneur ou de scoreur (en fonction des « lacunes » de l'équipe honneur).



- o Ce coaching ponctuel est rapide à faire sur tableau vélèda (*Cf ci-dessus*), et sera d'autant plus accepter des élèves en leur rappelant le principe de cumul des scores, en leur expliquant les raisons de ces choix et en leur disant bien qu'il s'agit de changements provisoires.
 - Sur notre exemple, la flèche bleue indique les joueurs qui changent d'équipe. Par exemple, Gloire (club jaune) va renforcer son équipe « honneur » et on le chargera d'organiser le jeu et de faire des passes décisives. Pour le club noir, Allan est intégré à l'équipe honneur pour sa combativité au rebond et sera chargé plus particulièrement de récupérer les ballons offensifs et défensifs sur les tirs. Safiya (club rouge) a bien fonctionné sur les premiers matches « honneur » et est promue en équipe « excellence ». Etc...

Contenus visés

- La réussite de cette organisation repose sur le fait que l'élève :

- o **comprene le fonctionnement « en club » :**
 - appartenance à un club avec possibilité de jouer avec tous les joueurs de ce même club,
 - score cumulé des 2 équipes du club : donc tous les joueurs même en cas de défaite doivent faire le mieux possible pour rapporter des points à leur club.
- o **comprene l'intérêt pédagogique** (pourquoi on change les équipes au sein du même club, pourquoi il y a du « coaching »).



Idées / Astuces pour ANIMER (pour que ça fonctionne mieux...)

- Ce système de club n'est pas à mettre en place lors de la 1^{ère} séance puisque l'on cherchera à s'appuyer sur une structure affinitaire ainsi que sur le niveau des élèves (-> donc à observer en séance 1 !). A l'inverse afin de d'exploiter au mieux cette formule (stabilité des équipes, possibilité d'alterner niveaux mélangés et équipes de niveaux), il faudra rapidement mettre en place ce système (séance 2 voire séance 3).
- Il est normal d'avoir certaines réticences lorsque l'on va proposer ce système aux élèves. Classique quand on impose des équipes aux élèves... mais il sera vite accepter.
- Il semble judicieux d'afficher les clubs au tableau... ainsi que les matches à jouer (-> autonomie, meilleure lecture de l'organisation par les élèves, meilleure compréhension du système de club).
- Gestion de l'alternance des 2 formules (mélangées et niveau) : au sein d'une même séance c'est possible... mais peut-être compliqué à mettre en œuvre. Il est sans doute préférable de choisir sa formule pour toute la séance (ou pour 2 séances consécutives) en fonction des objectifs recherchés.

EVOLUTIONS possibles VARIABLES...



- Il est préférable de « stabiliser » ces clubs afin de construire un projet de jeu collectif. Néanmoins, si nécessaire (en cas de grand déséquilibre par exemple), un transfert d'un joueur d'un club à un autre sera possible.
- Coaching ponctuel (3^{ème} utilisation) : il peut être réalisé par les élèves (avant la rencontre contre un autre club, les joueurs se mettent d'accord pour réaliser des « permutations » de joueurs...). Il faudra alors guider les élèves en :
 - o imposant des règles de coaching : par exemple, une seule permutation possible entre les 2 équipes du club/
 - o expliquant l'intérêt de faire passer un joueur d'une équipe à l'autre.

Pourquoi ça fonctionne ?



Au niveau organisationnel :

- Un fonctionnement affiché au tableau, assez simple à comprendre.
- Un fonctionnement à 6 équipes qui permet à 4 équipes de jouer simultanément alors que les 2 autres arbitres.
- Flexibilité : en cas d'absence d'un élève, pas de bouleversement des équipes : les changements se font à l'interne du club.

Au niveau motivationnel :

- Formule mieux acceptée des élèves, puisqu'on conserve une structure affinitaire. On mêle ainsi affinitaire ET intérêt pédagogique (constitution réfléchie des groupes en fonction de vos objectifs).
- La flexibilité du fonctionnement en club permet aussi de varier les combinaisons d'équipes au sein d'un même club durant le cycle, sans pour autant bouleverser la stabilité des équipes. Cela permet ainsi de se préserver d'une certaine monotonie qui pourrait être inhérente à de « petites équipes » qui resteraient identiques durant tout le cycle.

Au niveau des apprentissages :

- Permet de choisir ou d'alterner entre travail en groupe de niveau OU niveaux mélangés...
 - o sans que cela déstructure l'identité de l'équipe, le projet de jeu collectif car un joueur appartient au même club sur plusieurs séances (-> stabilité des équipes).